МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ
«СЛАНЦЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3»

УТВЕРЖДЕНА
Приказом
МОУ «Сланцевская СОШ №3» от
30.08.2022г. №13

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Анимация»

Срок реализации – 3 года
Возраст обучающихся 7 - 17 лет

Обсуждена и одобрена
педагогическим советом
МОУ «Сланцевскаяч СОШ№3»
протокол № 1 от 30.08.2022

Автор–составитель программы
Рачкова Л.Б., педагог
дополнительного образования

г. Сланцы
Муниципальное образование
Сланцевский муниципальный район Ленинградской области
2022г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Вид программы – Модификационная.

Направленность- Техническая.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация.

Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Также мультипликация выполняет ряд важнейших функций по отношению к детям:

- мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.);

- особенности экранного изображения, единства формы и содержания мультфильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни;

- воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера;

- мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д.

- многие мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, как бы подталкивая к возникновению определенной творческой деятельности ребенка.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребѐнка.

Актуальность программы:

Во-первых, огромными возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка. В мультипликационной студии практически любой ребенок, в то числе и с ОВЗ, может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Во-вторых, необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У.Диснея, Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

В-третьих, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всѐ более доступными

даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

В-четвертых, к занятиям по программе могут привлекаться дети с особыми возможностями здоровья, так как сам технологический процесс мультипликации, лежащий в основе программы, ее содержание и применяемые методы, формы и средства создают возможность организовать образовательный процесс по программе с учетом особенностей психофизического развития детей с ОВЗ и детей-инвалидов с нарушениями опорно-двигательного аппарата.

Новизна. Дополнительная общеобразовательная программа «Мультифрукт» является авторской. Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой , компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы.

Новизна программы выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества.

в-четвертых: все созданные в рамках программы мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "В контакте", через сайт школы. Это способствует укреплению детско- родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

Цель и основные задачи программы

Цель программы - творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Основные задачи программы:

● *обучающие:*

– познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

– научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;

– сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съѐмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

● *развивающие:*

– формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;

–

развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

– развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям.

– развивать мелкую моторику рук, глазомер;

- *воспитательные:*

– формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;

– содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.

– формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

– воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Организационно–педагогические основы обучения

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

При разработке программы содержание выстраивалось на основе следующих педагогических принципов.

1) *Принцип интегративности* предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания – литературы, изобразительного искусства, математики, техники, естествознания, экологии и т.д., - необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширять мировоззрение учащихся.
2) *Принцип развивающего* практико-ориентированного обучения, направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у обучающихся универсальных обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.
3) *Принцип свободы выбора.* В любом обучающем или направляющем действии представлять ребенку право выбора с двумя важными условиями: выбранная деятельность должна быть безукоризненно нравственной, иначе строгий запрет, и право выбора должно уравновешиваться осознанной ответственностью за свой выбор. Человек с большей охотой делает то, что сам предложил.
4) *Принцип деятельности.* Освоение обучающимися знаний, умений и навыков преимущественно в форме деятельности. Надо стимулировать детей решать огромное количество творческих задач, тогда количество перейдет в качество и выработается автоматизм использования алгоритмов и приемов решения задач.
5) *Принцип проектности* предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике «замысел – реализация – рефлексия». В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. В логике действия данного принципа рассматривается каждый мультипликационный фильм, создаваемый в рамках программы.
6) *Принцип инклюзивного образования* – обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей.

Основные характеристики образовательного процесса

Участвовать в реализации данной образовательной программы могут дети с 7 до 17 лет. Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у

детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. В этом возрасте мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей в общении, познании, эмоциональных проявлениях. Создание мультфильмов формирует творческие способности младших школьников и подростков.

Принцип набора в объединение свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора, без медицинский противопоказаний.

Срок реализации программы 3 года.

Количество детей в группе – от 8 до 15 человек.

Учебные занятия могут проводиться со всем составом объединения, по группам и подгруппам, а также индивидуально.

Режим работы группы:

Продолжительность учебного года – 34 недели.

Продолжительность образовательного процесса:

- для групп первого года обучения 34 учебные недели по 2 часа в неделю, 68 часов в год.
- для групп второго года обучения 34 учебные недели по 4 часа в неделю, 136 часов в год.
- для групп третьего года обучения 34 учебные недели по 6 часа в неделю, 204 часов в год.

Объем часов по программе – 408 часов.

Наполняемость групп: от 8 до 16 чел.

По годам обучения содержание обучения структурировано следующим образом.

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации.

Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать.

Второй год обучения. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Третий год обучения. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты.

Обучающиеся знакомятся с технологией записи музыки осваивают технику озвучания мультфильма (микрофоны, монтажные программы).

Планируемые результаты обучения

Ожидаемые результаты освоения программы

а) Освоение предметных знаний и умений

По завершению **первого года** обучения по программе

учащиеся будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности примененииия различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьѐ, природный и другие материалы.

учащиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьѐ, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.

По завершению **второго год**а обучения по программе

учащиеся будут знать:

- факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике песочной анимации, пластилиновой анимации;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съѐмка, кадр;
- правила и подходы создания сценария, основные виды конфликта;
- назначение монтажной программы ADOB Premiere PRO;

учащиеся будут уметь:

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- делать простейшую раскадровку самостоятельно;
- передавать движение фигуры человека и животных;
- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;
- проводить покадровую съемку самостоятельно

По завершению **третьего года** обучения по программе

учащиеся будут знать:

- технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладки, рисованной анимации;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
-

основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка.

учащиеся будут уметь:

- использовать средства художественной изобразительности в кадре: ритм, симметрия, асимметрия, контраст, движение, композиция;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму;
- анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

б) Освоение метапредметных результатов

По окончании программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одногруппников по предложенным педагогом критериям.

в) Освоение личностных результатов

По завершению обучения по программе ребенок будет:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,
- проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
  проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Наименование раздела	Количество часов					
		1-й г.о.		**2-й г.о.**		**3-й г.о.**	
		теория	практика	теория	практика	теория	практика
1	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	4	10	4	10	4	10
2	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	3	11	4	18	8	56

3	Раздел 3. Мультпроекты	4	30	6	88	8	110
4	Раздел 4. Организационно-диагностический	1	5	1	5	1	7
	Итого:	12	56	15	121	21	183
	ВСЕГО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:	**68**		**136**		**204**	

Учебно-тематический план 1 год обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	**14**	**4**	**10**
1.1	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	2	1	1
1.2	Сюжет и персонажи мультфильма	4	-	4
1.3	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	2	1	1
1.4	Наследие отечественной мультипликации	4	1	3
1.5	Наследие мировой мультипликации	2	1	1
	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	**14**	**3**	**11**
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	3	1	2
2.2	Понятие мультфильма	3	1	2
2.3	Основные техники создания мультфильма	5	1	4
2.4	Элементарные движения персонажа и способы их создания	3	0	3
	Раздел 3. Мультпроекты	**34**	4	30
3.1	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	10	1	9
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	8	1	7
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	8	1	7
3.4	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации	8	1	7

Раздел 4. Организационно- диагностический		**6**	**1**	**5**
4.1	Вводное занятие. Входная диагностика	3	1	2
4.2	Промежуточная диагностика	1	0	1
4.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	0	2
	ВСЕГО:	**68**	**12**	**56**

Учебно-тематический план 2 год обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	**14**	**4**	**10**
1.1	Мышление картинками. Комиксы	7	2	5
1.2	Художник-мультипликатор как профессия	7	2	5
	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	**22**	**4**	**18**
2.1	Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги	14	1	13
2.2	Нетрадиционные техникилепки	8	3	5
	Раздел 3. Мультпроекты	**94**	**6**	**88**
3.1	Проект мультфильма «Русскиелегенды»	16	1	15
3.2	Проект «Музыкальный клип»	16	1	15
3.3	Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм»	10	1	9
3.4	Проект «Весенние праздники»	18	1	17
3.5	Проект мультфильма с одним главным героем «Вокруг света»	16	1	15
3.6	Проект «Мой мультфильм»	18	1	17
	Раздел 4. Организационно- диагностический	**6**	**1**	**5**
4.1	Вводное занятие. Входная диагностика	3	1	2
4.2	Промежуточная диагностика	1	0	1
4.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	0	2
	Всего часов второй год обучения:	**136**	**15**	**121**

Учебно-тематический план 3 год обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	**14**	**4**	**10**
1.1	Сценарий мультфильма: 36 драматических ситуаций Ж.Польти	5	1	4
1.2	Великие мультипликаторы. Русские мультипликаторы	5	2	3
1.3	Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы	4	1	3
	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	**64**	**8**	**56**
2.1	Эксперимент «Делаем пластилин сами»	8	3	5
2.2	Компьютерные спецэффекты при монтаже	56	5	51

	Раздел 3. Мультпроекты	**118**	**8**	**110**
3.1	Проект «Снова в школу»	20	1	19
3.2	Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации	16	1	15
3.3	Проект «Сказка о маме»	16	1	15
3.4	Проект «Свободная тема»	18	2	16
3.5	Проект «В деревне»	16	1	15
3.6	Проект мультфильма «Русская классика»	16	1	15
3.7	Проект «Мультифруктовый музей»	16	1	15
	Раздел 4. Организационно-диагностический	**8**	**1**	**7**
4.1	Вводное занятие. Входная диагностика	3	1	2
4.2	Промежуточная диагностика	3	0	3
4.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	0	2
	Всего часов третий год обучения:	**204**	**21**	**183**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Композиция, крупность плана.

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема 1.2. Сюжет и персонажи мультфильма.

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема 1.3. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации.

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации.
Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.
Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.
Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

Тема 2.2. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм.
Теория. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.
Практика. Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов.
Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.
Практика. Отработка основных приѐмов каждой техники.

Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.
Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».
Практика. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.
Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.
Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.
Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.
Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.
Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Съемка мультфильма.
Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.
Теория. Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.
Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.
Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.
Теория. Понятие мультфильма-коллажа.
Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.
Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Этап 3. Написание текста к мультфильму.
Теория. Основные принципы написания короткой истории.
Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.
Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.
Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.
Теория. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.
Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 7. Съемка мультфильма.
Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 8. Запись звука.
Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма.
Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.
Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.
Теория. Знакомство с миром профессий.
Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.
Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.
Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.
Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».
Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Adobe Premiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.

Теория. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами.

Практика. Знакомство с детьми. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Экскурсия детей по учреждению, знакомство с аудиториями, другими объединениями. Просмотр мультфильмов, созданных учащимися мастерской ранее. Планирование работы на учебный год.

Входная диагностика. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анализ готовых мультфильмов. Анкетирование-тест «Мои успехи в первом полугодии».

Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.
Практика. Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов.
Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Мышление картинками. Комиксы.
Теория. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Основные правила построения комиксов.

Практика. Просмотр комиксов. Просмотр и сравнение отрывков из мультфильмов, снятых по известным комиксам. Создание комиксов на тему «Как я провел лето». Рисование комиксов, презентация и обсуждение созданных работ в группе

Тема 1.2. Художник-мультипликатор как профессия.
Теория. Творческие задачи, которые решает художник-мультипликатор.
Практика. Просмотр мультфильмов проекта «Гора самоцветов». Мастер-класс художника-мультипликатора.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги
Теория. Правила построения сюжета. Основные элементы сюжета мультфильма. Правила построения диалогов.
Практика. Упражнение «5 строчек». Упражнение «Диалоги».

Тема 2.2. Нетрадиционные техники лепки.
Практика. Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца. Экспериментирование с пластилином.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма «Русские легенды».

Этап 1. Выбор сюжета и техники.

Практика. Знакомство с мифами и легендами России (казачьи легенды, легенды жигулевских гор и т.д.). Выбор техники исполнения мультфильма. Изготовление персонажей и фона.

Этап 2. Съемка мультфильма.

Теория. Элементарные правила освещения предметов при съемке.
Практика. Съемка мультфильма по кадрам. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория. Функции программы «Adobe Premiere», необходимые для создания титров.
Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект «Музыкальный клип».

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Основные особенности музыкального клипа.
Практика. Выбор песни для производства клипа. Выбор техники (пластилиновый, песочный, перекладка).

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Особенности видеоряда музыкальных клипов.
Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом текста выбранной песни.

Этап 3. Изготовление героев, декораций и фона.

Теория. Основные конструктивные элементы внешности персонажа (в зависимости от выбранной техники).
Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Монтаж мультфильма.

Теория. Способы увеличения (уменьшения) громкости звука в программе Adobe Premiere.
Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 5. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм».

Этап 1. Подготовительный и поисковый.

Практика. Формирование проектных групп. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.
Консультация. Основные периоды и направления развития анимации.

Этап 2. Практический.

Практика. Изготовление стенгазеты.
Консультация. Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст).

Этап 3. Презентационный.

Практика. Презентация изготовленных стенгазет группе. Обсуждение и выбор лучшей стенгазеты. Коллективное подведение итогов проекта.
Консультация. Основные правила устного выступления.

Тема 3.4. Проект «Мультфильм-лотерея “Весенние праздники”».

Этап 1. Подготовительный и поисковый

Практика. Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Сбор материалы о празднике. Написание короткого текста о празднике.
Консультация. Традиции некоторых весенних праздников (Пасха, День Победы, 8 марта, 1 мая). Традиционные символы праздников и их изображения.

Этап 2. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой. . Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись звука. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 3. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Проект мультфильма с одним главным героем «Вокруг света» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Отличительные особенности народных традиций разных стран.
Практика. Разработка концепции персонажа. Выбор стран. Написание текста для мультфильма. Выбор техники мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Повторение понятия «переход» между сценами.
Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Этап 3. Изготовление персонажей, фона, декораций.

Теория. Изображение различных традиционных предметов выбранных стран (одежда, музыкальные инструменты и т.д.). Пейзажи, свойственные для той или иной страны.
Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Необходимость устойчивого положения камеры (фотоаппарата), последствия неустойчивого положения. Правила установки фотоаппарата на штатив.
Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Элементарные правила для записи звука без шумов.
Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Функции программы «Adobe Premiere» для замедления (ускорения) видео.
Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.6. Проект «Мой мультфильм» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ).

Этап 1. Подготовительный.

Практика. Формирование проектных групп. Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма. Определение , каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма.
Консультация. Технологии разработки сюжета без заданной темы.

Этап 2. Поисково-аналитический.

Практика. Составление списка персонажей. Разработка эскизов персонажей, крупных декораций, элементов фона.
Консультация. Пропорции персонажей. Соотношение персонажей и декораций, элементов фона.

Этап 3. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма.
Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.
Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.
Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма.
Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.
Консультации. Определение основных сюжетных точек.
Особенности конструктивных элементов персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов.
Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов.
Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Этап 4. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.
Консультация. Анализ качества выполнения проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Вводное занятие. Повторение техники безопасности при работе с материалами и оборудованием, правила поведения на занятиях и переменах.

Практика. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

Входная диагностика. Входная диагностика «Мультфильмы: кто и как их делает».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анкетирование-тест «Мои успехи».

Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.

Теория. Краткий обзор классификации Ж.Польти «36 драматических ситуаций».

Практика. Промежуточная аттестация: презентация проектов, созданных в течение учебного года. Домашнее задание на лето: заполнение рабочих тетрадей «36 драматических ситуаций»: пробное выполнение первой ситуации. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Праздничное чаепитие. Подведение итогов всего учебного года. Просмотр лучших мультфильмов года.

Итоговая диагностика. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год». Анализ творческих работ.

ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Сценарий мультфильма: 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

Теория. 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

Практика. Коллективная проверка домашнего задания (заполненных за лето рабочих тетрадей «36 драматических ситуаций»).

Тема 1.2. Великие мультипликаторы. Российские мультипликаторы.

Теория. Знакомство с творчеством отечественных мультипликаторов (В. Старевич, Ф. Хитрук, Р. Качанов, Ю. Норштейн, А. Петров и др.).

Практика. Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

Тема 1.3. Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы.

Теория. Знакомство с творчеством зарубежных мультипликаторов (У. Дисней, У Ханна и Д. Баребера, Х. Миядзаки, Т. Бартон).

Практика. Просмотр и обсуждение работ зарубежных мультипликаторов.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Эксперимент «Делаем пластилин сами».

Теория. Состав промышленного и самодельного пластилина. Материалы и инструменты для изготовления пластилина. Преимущества и недостатки самодельного пластилина по сравнению с промышленным.

Практика. Изготовление самодельного пластилина. Лепка различных фигур из самодельного пластилина.

Тема 2.2. Компьютерные спецэффекты при монтаже.

Теория. Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы Adobe After Effect.

Практика. Упражнения по созданию спецэффектов в программе Adobe After Effect.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма «Снова в школу».

Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Основные составляющие части сюжета мультфильма.

Практика. Разработка сюжета мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Ошибки, которые следует избегать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Случаи, при которых кадры не монтируются друг с другом.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации.

Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.

Теория. «Ожившая живопись» Александра Петрова. Принципы рисования маслом по стеклу.

Практика. Просмотр учебного фильма «В мастерской А.Петрова». Разработка короткого поздравления с новым годом. Составление эскизов.

Этап 2. Съемка мультфильма.

Теория. Особенности освещения съемочной площадки при съемке на стекле.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория. Компьютерные переходы между кадрами.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Сказка о маме».

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Композиция сценария.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов.

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой и использованием нетрадиционных техник лепки и рисования.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Основные принципы создания неподвижности фона, персонажей и декораций при съемке мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Оптимальное расстояние микрофона от актера во время записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Основные программы для воспроизведения видео на компьютере.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Свободная тема»

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Повторение материала о видах конфликта в драматическом произведении.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Раскадровки известных мультфильмов. Аниматик.

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Теория. Эскизы персонажей известных мультфильмов.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Дополнительное съемочное оборудование в профессиональных студиях.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Озвучивание фильмов в профессиональных студиях.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Использование программы Adobe After Effect для создания специальных эффектов в мультфильме. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Проект мультфильма «В деревне» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)**.**

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Тема и идея литературного произведения. Кульминация произведения.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Раскадровки известных мультфильмов. Понятие «аниматик».

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Практика. Упражнения по эскизированию персонажей известных мультфильмов. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Создание специальных эффектов в мультфильме в программе Adobe After Effect. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.6. Проект мультфильма «Русская классика» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)**.**

Этап 1. Выбор материала для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Знакомство с рассказами-миниатюрами русских классиков.

Практика. Чтение нескольких рассказов, выбор одного рассказа. Составление краткого сценария будущего мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика. Определение основных сюжетных точек, темы и идеи произведение. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Теория. Словесный портрет героев. Иллюстрации произведения.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Правила записи диалогов.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.7. Проект «Мультифруктовый музей».

Этап 1. Формирование фонда миниатюрного «Мультифруктового музея».

Теория. Самые известные музеи мультфильмов в мире и их экспонаты.

Практика. Изготовление из пластилина миниатюрных копий персонажей мультфильмов студии «Мультифрукт», созданных за весь период обучения.

Этап 2. Презентация музея.

Теория. Основные правила составления и проведения экскурсии по музею.

Практика. Презентация экспонатов, проведение экскурсии с рассказом о каждом экспонате. Коллективное обсуждение итогов проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Вводное занятие. Повторение техники безопасности при работе с материалами и оборудованием, правила поведения на занятиях и переменах.

Практика. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

Входная диагностика. Анкета «Я и мультфильмы».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.
Практика. Анкетирование-тест «Мои успехи».

Тема 4.3. Итоговое занятие. Итоговая диагностика.
Практика. Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Праздничное чаепитие: разговор о возможности развития в качестве юного мультипликатора. Коллективное подведение итогов обучения по программе.
Итоговая диагностика. Анализ творческих работ. Анализ реализованных проектов. Рефлексивный лист «Чему я научился в Мультифрукте».

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Градация	Количество академ. часов всего	Количество академ. часов в год
Погодамобучения: 3года	408 за весь период	1 год обучения – 68 ч. 2 год обучения – 136ч. 3 год обучения – 204ч.

Формы образования - в учреждении
Форма обучения – очная

Продолжительность учебного года	Количествозанятий в неделю	Продолжительность Академического часа
34 недели	1 год обучения – 2 занятия по 1 часу 2 год обучения –2 занятия по 2 часа 3 год обучения - 3 занятия по 2 часа	40 мин

СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы включает в себя осуществление:

- Стартовая диагностики (сентябрь).
- Промежуточная (декабрь).
- Итоговая (май).

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы.

Промежуточные результаты освоения курса представляются на конкурсах и фестивалях технического

творчества различных уровней.

Итоговый результат освоения курса определяется созданием и презентацией итогового проекта.

Оценка результатов.

— высокий уровень - учащийся за определенное время придумал и сконструировал оригинального, необычного робота. В целом конструкция тщательно проработана, наблюдается практическая значимость объекта.

— средний уровень - ребенок сконструировал копию робота, но при этом модель несет в себе элементы творческой фантазии. Детали и образ робота проработаны средне, но при этом может наблюдаться практическая значимость объекта.

— низкий уровень - за отведенное время ребенок так и не сумел придумать оригинальную модель и сконструировал лишь примитивную модель, используя минимальное количество деталей. Практическая значимость объекта не наблюдается.

Способы определения результативности программы

Формы стартовой диагностики	**Формы промежуточной диагностики**	**Формы итоговой диагностики образовательной деятельности по годам обучения**
Собеседование	Создание сюжета на свободную тему	Контрольное практическое задание Защита проектной работы

Формы подведения итогов реализации программы

1. Трансляция по местному телеканалу.
2. Организация фестиваля теле- и киноработ учащихся.
3. Участие в международных, всероссийских, республиканских фестивалях, слетах, форумах.

1) Освоение теоретических знаний и практических умений, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины; 2 уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более ½, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; 3 уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» (1-й г.о.). Анкета-тест «Мультфильмы: кто и как их делает» (2-й г.о.). Анкета-тест «Я и мультфильмы» (3-й г.о.)
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год»
Практическ	Соответствие	1 уровень (минимальный) –	Вводный контроль	Диагностическое упражнение

ие умения, предусмотренные программой	практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; 2 уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем ½, работает с оборудованием с помощью педагога; 3 уровень (максимальный) – ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	Промежуточная диагностика (по итогам первого полугодия)	Анкета-тест «Мои успехи»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Презентация проектов Анализ творческих продуктов

2) Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	0 уровень (недопустимый) – ребенок совершенно не владеет данным действием (у него нет умений выполнять это действие); 1 уровень (минимальный) – ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и достаточной помощи педагога; 2 уровень (средний) – умеет действовать самостоятельно, но лишь подражая действиям педагога или сверстников; 3 уровень (выше среднего) – умеет достаточно свободно выполнять действия, осознавая каждый шаг; 4 уровень (максимальный) – автоматизированное, безошибочное выполнение действия	Входная диагностика (октябрь) Итоговая диагностика (по завершению программы)	Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях Анализ результатов учебных проектов

3) Личностное развитие учащихся

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Творческие навыки: креативность в выполнении заданий (уровень творчества при работе над мультфильмами)	1 уровень (начальный, элементарный уровень развития креативности) – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; 2 уровень (репродуктивный уровень) – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии; 3 уровень (творческий уровень) – выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)	1 раз в год	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ

Творческая активность, участие в учебных проектах	0 уровень (недопустимый): ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности; 1 уровень (минимальный): участник одного группового проекта; 2 уровень (средний): имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов; 3 уровень (максимальный): проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор одного индивидуального проекта и участник групповых проектов	Один раз в год по завершению учебного курса	Анализ результатов участия в проектной деятельности
Мотивы посещения занятий	1-й уровень минимальный – присутствуют только прагматические мотивы; 2-й уровень средний – сформированы коллективистские мотивы; 3-й уровень максимальный – сформированы личностные мотивы	Входная - в конце 1-го г.о.. Итоговая – в конце 3-го г.о. (совместно с психологом)	Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе (автор Л.В.Байбородова)
Устойчивость интереса к занятиям	1-й уровень минимальный – интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков; 2-й уровень средний – стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%; 3-й уровень максимальный - стремится к достижению наилучшего результата, склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков	Ежегодно в мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Собеседование с родителями и обучающимися
Трудолюбие	1 уровень (минимальный)- любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого; 2 уровень (средний)- выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции; 3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы	2 раза за период обучения: входная диагностика (1-й год обучения, октябрь), итоговая (3-й год обучения, май)	Наблюдение на занятиях

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	*Наименование показателя*	*Максимальное число баллов*
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
	ИТОГО :	20

Оценочная шкала:

Количество баллов	*Оценка мультфильма*
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Подведения итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого и второго года обучения в форме презентации творческих проектов;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп третьего года обучения в форме презентации творческих проектов.

Документальные формы подведения итогов программы

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики группы» (см. в приложении).

По результатам освоения программы лучшие и самые активные учащиеся награждаются грамотами, благодарственными письмами.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Одним из непременных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей; моральное поощрение инициативы и творчества;
- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности; просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа; рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
- упражнения и творческие задания;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения; регулирование активности и отдыха;
- мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов; показ работ родителям, учащимся из других объединений;
- участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов (см. Перечни мультфильмов, рекомендуемых для просмотра). Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия. Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1. Сюжет (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

2. Герои: что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Использованы ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

3. Монтаж (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

4. Изображение: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

5. Звук: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

При анализе и оценке готовых творческих работ используются **зрительские карты** для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/ взаимооценки.

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО :	20	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе является проектный метод обучения. В течение года реализуется 4-6 проектов, в группах

детей с ОВЗ – 2-3 проекта. В рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности: поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра), аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик), практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария), презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждѐт съемка. Процесс съемки и монтажа также представляет собой проект, над которым работает еще одна проектная группа учащихся во главе со сценаристом.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени. Обучение созданию проектов ведется поэтапно. В первый год обучения педагог «ведет» учащихся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем чтобы учащиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли в третий год обучения самостоятельно реализовать проект «Мой мультфильм» или «Свободная тема». Учитывая возраст учащихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование. На консультации педагог выступает в роли наставника (специалист, обладающий экспертными знаниями в определенной области и обучающий других посредством передачи опыта, организующий и курирующий самостоятельное решение задач обучаемым). Он не дает ученику готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изучаемого, это тренирует у ученика умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

Дидактическое и методическое обеспечение программы

Методические материалы для педагога:

1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия (для младшего и среднего школьного возраста, для детей с ОВЗ).

Организационно-методические материалы:

1) Перспективный план работы педагога на текущий год;
2) Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
3) Отчѐт о деятельности педагога за прошедший учебный год.
4) Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.
5) Инструкции по охране труда и технике безопасности.

Диагностический инструментарий:

1) Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:
   1.1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах» (первый год обучения).
   1.2. Анкета-тест для входной диагностики «Мультфильмы: кто и как их делает» (второй год обучения).
   1.3. Анкета-тест для входной диагностики «Я и мультфильмы» (третий год обучения).
   1.4. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
   1.5. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год».
2) Диагностический комплекс для мониторинга результатов проектной деятельности:
   2.1. Рефлексивный лист участника проекта;
   2.2. Зрительские карты для обсуждения, самооценки или взаимооценки просмотренных мультфильмов с критериями.
3) Анкета для родителей «Удовлетворѐнность результатами посещения ребѐнком занятий

объединения» (Составитель И.Н.Григорьева, к.п.н., педагог-психолог МБОУДО ГЦИР).

Литература для педагога:

1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2) Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л. : Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.
3) Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.
4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1995. - 315 с.
5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964. - 114 с.
6) Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М. : Искусство, 1964. – 120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
7) Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
8) Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М. : Искусство, 1967. – 116 с.
9) Больгерт, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгерт, С.Г. Больгерт. - М. : Робинс, 2012. – 66с.
10) В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
11) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
12) Гинзбург, С.С. Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М. : Искусство, 1957. - 286 с.
13) Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина./ В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития,1998. – 192с.
14) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. : Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
15) Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. / И.П. Иванов-Вано - М. : Искусство, 1980. - 239 с.
16) Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: http://www.drawmanga;
17) Иткин, В.В. Карманная книга мультжюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
18) Кино: Энциклопедический словарь. /Гл.ред. С.И. Юткевич. - М. : Советская энциклопедия, 1987. – 838 с.
19) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.
20) Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. - 118 с.
21) Курчевский, В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В.Курчевский. – М. : Педагогика, 1980. – 144с.
22) Курчевский, В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. / В.В. Курчевский. – М. : ВГИК, 1988. - 54 с.
23) Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие. / В.В. Курчевский. - М. : ВГИК, 1986. - 69 с.
24) Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Ю.М. Лотман; В кн. Лотман Ю.М. Об искусстве. - СПб.: 1998. - С. 671-674.

25) Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] /А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с. – Режим доступа: files.lbz.ru›pdf/cC1091-3-ch.pdf .
26) Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сб. ст.; Сост. и авт. вступ. ст. С. Асенин. - М. : Искусство, 1983. - 207 с.
27) Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. – М. : Красная площадь, 2012. – 624с.
28) Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий./ А.М. Орлов. – М. : ИМПЭТО, 2005. - 384 с.
29) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
30) Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М. : Прогресс, 1978. – 240 с.
31) Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И.Романовский. – М. : Изд. Союза журналистов России, 2004. – 480 с.
32) Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 – 86 с.
33) Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. - 29 с.
34) Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
35) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
36) Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы. / Н.В. Халатов- М. : Молодая гвардия, 1989. - 144 с. - (Мир твоих увлечений).

Литература для учащихся:

1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М. : Искусство, 2004. - 287 с.
2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.
3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995. - 80 с.
4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
5) Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: http://risfilm.narod.
6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. - 175 с.

Авторские наглядные и дидактические материалы для учащихся:

№	*Название наглядных или дидактических материалов*	*Где используется: год обучения, раздел, тема*	*Цель использования*
1.	Альбом раскадровок	Все года обучения. Раздел «Мультпроекты» при разработке любого мультфильма	Алгоритмизация процесса раскадровки мультфильма и повышение его качества

2.	Рабочая тетрадь «36 драматических ситуаций»	2-й г.о. на итоговых занятиях дается задание на лето по самостоятельной работе в тетрадях. 3-й г.о. Раздел «Мультфильм как вид искусства», Тема 1.1. Затем используется постоянно при создании сценариев мультфильма	Знакомство с основами драматургии. Повышение качества создаваемых сценариев
3.	Дидактическая игра «Определи крупность плана»	1-й г.о. Раздел «Мультфильм как вид искусства», Тема 1.1.	Усвоение понятия «крупность плана»
4.	Медиапрезентация «Крупность плана»	1-й г.о. Раздел «Мультфильм как вид искусства», Тема 1.1.	Усвоение понятия «крупность плана»
5.	Медиапрезентация «Основные техники мультипликации»	1-й г.о. Раздел «Технологии создания мультфильма». Тема 2.3.	Знакомство с основными техниками мультипликации
6.	Медиапрезентация «Сценарий мультфильма. Виды конфликта»	2-й г.о. Раздел «Технологии создания мультфильма». Тема 2.1.	Знакомство с понятием конфликт и разнообразием видов конфликта в художественном произведении (литературном, кино, мультипликации)
7.	Учебный фильм «В мастерской Александра Петрова»	Проект «Анимационное поздравление с Новым годом» в технике рисованной анимации	Знакомство с работой профессиональных мультипликационных студий. Демонстрация
			техники «ожившей живописи»

Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. http://www.diary.ru
2. Клуб сценаристов http://forum.screenwriter.ru
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом http://www.profotovideo.ru
4. Что такое сценарий http://www.kinotime.ru/
5. Раскадровка http://www.kinocafe.ru/
6. Как делают мультфильмы – технология http://ulin.ru/whatshow.htm
7. Мультипликационный Альбом http://myltyashki.com/multiphoto.html
8. http://esivokon.narod.ru/glava01.html - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

Перечень отечественных мультфильмов,
рекомендуемых для просмотра в рамках программы

(* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.*
4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
8) Варежка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев,1968.

12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
13) Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
15) Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
19) Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). *
20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Баринова, 1984.
33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
35) Мартынко. Режиссер Э.Назаров, 1987.
36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.
37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.
39) Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.
40) Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.

Перечень зарубежных мультфильмов,
рекомендуемых для просмотра в рамках программы
(все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1) Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
2) Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер.
3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
4) Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. Норман Фергюсон.
5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
7) Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
8) Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. КлайдДжероними.
9) Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
11) Книга джунглей. he Jungle Book (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
12) Могила светлячков. Hotaru no haka (1988). Япония, реж. Исао Такахата.
13) Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
14) Ведьмина служба доставки. Majo no takkyûbin (1989). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
15) Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. Рон Клементс.
16) Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. Гари Труздейл.
17) Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж. Генри Селик.
18) Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс.

19) История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. Джон Лассетер.
20) Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
21) История игрушек 2. Toy Story 2 (1999).США, реж. Джон Лассетер.
22) Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
23) Шрек. Shrek (2001). США, реж. Эндрю Адамсон.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Оборудование, необходимое для реализации программы:

1.1. Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);
1.2. Мультимедийная проекционная установка;
1.3. Компьютерные программы Adobe Premiere и Adobe After Effect;
1.4. Многофункциональное устройство черно-белое, цветное;
1.5. Цифровой фотоаппарат;
1.6. Видеокамера;
1.7. Штативы;
1.8. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
1.9. DVD, CD-диски, флеш-карты;
1.10. Колонки.
1.11. Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
1.12. Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

2. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

3. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

4. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ
использованной при составлении программы

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : http://doto.ucoz.ru/metod/.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_ в_РФ
4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства

Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya.

5. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. - 175 с.
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: pioner-samara.ru/sites/default/files/docs/metodrek_dop_rf15.doc.
7. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: http://pioner-samara.ru/content/metodicheskaya-deyatelnost .
8. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. Письмо Минобрнауки России № ВК-641/09 от 29 марта 2016 года [Электронный ресурс] / Департамент образования города Москвы. Документы – Режим доступа: http://dogm.mos.ru/legislation/lawacts/3978733/
9. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной программы МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Chekrkasova_Yuliya/POLOJENIE_ GTsIR_o_programmah.pdf
10. Положение о формах, периодичности и порядке проведения текущего контроля освоения дополнительных программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Chekrkasova_Yuliya/POLOJENIE_ GTsIR_o_formah attestacii.pdf .
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41г «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : http://dopedu.ru/poslednie-novosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod.
12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : http://dopedu.ru/normativno-pravovoe-obespechenie/normativno-pravovie-dokumenti-i-materiali-po-organizatsii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detey.
13. Приложение к письму Министерства образования РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О требованиях к программам дополнительного образования детей» [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. – В помощь педагогу. – Режим доступа : http://doto.ucoz.ru/load/7-1-0-13.
14. Программа дополнительного образования детей – основной документ педагога: Информационно-методический сборник, выпуск №5 / Сост. Н.А. Леоненко, Т.В. Завьялова, А.В. Кузнецова. – СПб. : Издательство «Ресурсный центр школьного

дополнительного образования», 2010. – 62 с.
15. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. / Г.К. Селевко. - М. : Народное образование, 1998. – 256 с.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1) Входная анкета-тест
«Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И._____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

_____

_____

_____

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) **Ежик в тумане:** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

б) **Ну, погоди!:** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

в) **Симпсоны:** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

г) **Гора самоцветов (серия мультфильмов)**

1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

д) **Кот Леопольд** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

е) **Холодное сердце** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

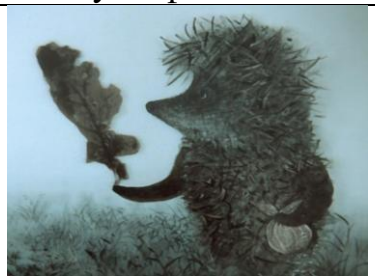
ж) **Варежка** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

з) **ВАЛЛ-И** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

и) **Тайна третьей планеты** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

к) **Том и Джерри** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

Мультфильм:	 Мультфильм:	Мультфильм:
Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:

Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:
Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:

4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие!_____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

В) Мы с тобой одной крови – ты и я._____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц, погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

_____

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем_____

З) — А где моя котлета?!!

— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел!_____

И) Неправильно ты бутерброд ешь… Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится_____

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота!_____

2) Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной проект!
Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя_____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

3) Критерии оценки уровня сформированности предметных, метапредметных и личностных результатов освоения программы учащимися

Главный принцип психолого-педагогического мониторинга освоения программы учащимися - отслеживать сформированность предметных и метапредметных достижений ребенка относительно самого себя, а не сравнивать результаты относительно возрастной нормы здоровых сверстников.

№	**Показатель**	**Минимальный уровень**	**Средний уровень**	**Высокий уровень**
1	Сформированность навыков развития мелкой моторики	Ребѐнок испытывает затруднения в изготовлении фонов, атрибутов и персонажей, необходимых по сценарию в различных техниках прикладного творчества. Большинство заданий вызывают затруднения, необходима помощь педагога. Не умеет регулировать мышечное напряжение	Ребѐнок может с подсказками изготовить некоторые атрибуты и персонажи, необходимые по сценарию в различных техниках прикладного творчества, ориентируется по инструкции, умеет регулировать мышечное напряжение, но некоторые задания вызывают затруднения	Ребѐнок ориентируется по инструкции, правильно выполняет все задания. Проявляет самостоятельность и инициативу при создании фонов и персонажей, владеет навыком изготовления фонов, в различных техниках прикладного творчества
2.	Освоение основных понятий и терминов, жанров и видов мультипликации	Ребѐнок освоил понятия не в полном объѐме, не всегда может объяснить их значение. Разбирается в жанрах и видах мультипликации с помощью педагога	Ребѐнок освоил основные понятия, но не всегда может объяснить их значение. Может определить некоторые жанры и виды мультипликации самостоятельно	Свободно владеет терминологией в практической деятельности, может объяснить значение понятия другим. Самостоятельно определяет некоторые жанры и виды мультипликации
3.	Умение придумать историю, сюжет по правилам составления рассказа	Ребѐнок с трудом придумывает историю. Не видит связи между основными этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка). Необходима помощь педагога	Понимает правила составления рассказа, видит связь между основными этапами развития сюжета, но не всегда может их применить при создании сюжета	Легко и быстро придумывает сюжет будущего мультфильма по всем правилам составления рассказа
4.	Умение составления «раскадровки» (способность разделения будущей анимации на эпизоды)	Ребенку тяжело дается усвоение принципов составления «раскадровки», он делает ее только с помощью взрослого	Понимает принципы составления «раскадровки», но иногда требуется помощь педагога	С лѐгкостью разделяет будущую анимацию на эпизоды самостоятельно
5.	Владение навыками	Неуверенно владеет	Освоил анимационную	Хорошо освоил

	съѐмки мультфильма в выбранной технике	анимационной техникой, Необходима помощь педагога	технику, работает с ними под руководством педагога	анимационные техники и свободно работает с ними самостоятельно
6.	Сформированность навыков развития речи: способность к выразительному чтению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа, участие в обсуждении созданного мультфильма	С трудом озвучивает персонажа. Не способен к выразительному чтению. С трудом выражает характер, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа. Пассивно участвует в обсуждении созданного мультфильма	Хорошо озвучивает, но не всегда может передать эмоции озвучиваемого персонажа. Анализирует мультфильм с применением профессиональных критериев с помощью педагога	Может перевоплощаться, передавать эмоции и чувства озвучиваемого персонажа. Свободно, критично анализирует созданные мультфильмы
7.	Уверенность в себе, своих силах и возможностях	Неадекватно оценивает себя, не уверен в себе и своих силах. Нуждается в поддержке взрослого	Ребѐнок способен адекватно оценивать свои возможности, но самооценка ребѐнка периодически нуждается в педагогической коррекции	Адекватно оценивает себя. Уверен в своих силах и возможностях
8.	Сформированность коммуникативных навыков, способов конструктивного взаимодействия	Ребенок плохо соблюдает правила игрового творческого взаимодействия. Не всегда способен договариваться в процессе съемки мультфильма, испытывает трудности во взаимодействии, как с другими ребятами, так и со взрослым: скован, замкнут	Ребенок частично соблюдает правила игрового творческого взаимодействия, действует в соответствии с принятыми правилами работы в мультстудии. Легко и свободно общается в привычной для него обстановке со знакомыми людьми, но испытывает трудности в общении при смене обстановки и окружения	Способен выстраивать диалог со взрослым и сверстниками в процессе сочинения сценария мультфильма, использует речь для построения высказываний
9.	Морально-волевые качества личности: самостоятельность, инициативность	Ребѐнок способен принимать решения, но они часто зависят от чужого мнения, не стремится отстаивать свою точку зрения	Ребѐнок самостоятелен и инициативен, но может менять решение под влиянием других людей	Ребѐнок активно проявляет свою самостоятельность и инициативность, способен отстоять и аргументировать свою точку зрения
10.	Проявление собственной творческой активности, реализации своих идей	Мало проявляет собственную творческую активность, ребѐнку проще работать по образцу. Иногда способен реализовывать свои идеи, прибегая к помощи педагога	Ребѐнок эпизодически проявляет собственную творческую активность, но способен реализовывать свои идеи только с помощью педагога	Свободно проявляет собственную творческую активность, способен самостоятельно реализовывать свои идеи

Приложение 1
к дополнительной общеразвивающей
программе технической направленности

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
дополнительной общеразвивающей программы
технической направленности
муниципального общеобразовательного учреждения
«Сланцевская средняя общеобразовательная школа №3»

1. Календарные периоды учебного года

1.1. Дата начала учебного года: 1 сентября 2022года.

1.2. Дата окончания учебного года: 31 мая 2022 года.

2. Периоды образовательной деятельности

2.1. Продолжительность учебных занятий по триместрам в учебных неделях

Учебный период	**Дата**	
	Начало	**Окончание**
I триместр	02.09.2022	30.11.2022
II триместр	01.12.2022	28.02.2023
III триместр	01.03.2022	31.05.2022

2.2. Продолжительность занятий

Учебный период	**Дата**		**Продолжительность**
	Начало	**Окончание**	
Осенние каникулы	28.10.2022	06.11.2022	10
Зимние каникулы	28.12.2022	08.01.2023	12
Весенние каникулы	24.03.2023	02.04.2023	10
Летние каникулы	01.06.2023	31.08.2023	92
Дополнительные каникулы для 1-х классов	13.02.2023	19.02.2023	7