

Департамент образования администрации г. Иркутска  
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного  
образования города Иркутска «Дворец детского и юношеского творчества»

РЕКОМЕНДОВАНА  
решением методического совета  
МАОУ ДО г. Иркутска.  
«Дворец творчества»  
протокол № 9  
от «04» 09 2021

СОГЛАСОВАНО  
Директор МБОУ г. Иркутска  
СОШ № 19  
Большешанова Светлана Германовна



УТВЕРЖДЕНА  
приказом по МАОУ ДО  
г. Иркутска  
«Дворец творчества»  
от «04» 09 2020 № 14 -ОД

А.М. Кутимский

Дополнительная общеразвивающая программа  
«Создаем мультфильмы сами»  
(Мультипликация)  
(базовый)

**Адресат программы:**  
дети 10 –15 лет  
**Срок реализации:** 1 год  
**Направленность:** техническая  
**Составитель программы:**  
Бисерова Полина Юрьевна,  
педагог дополнительного образования

Иркутск, 2021

## Содержание

1. Пояснительная записка .....	3
1.1. Информационные материалы о программе .....	3
1.2. Направленность программы .....	3
1.3. Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы .....	3
1.4. Отличительные особенности программы .....	4
1.5. Цель и задачи программы .....	4
1.6. Адресат программы .....	5
1.7. Срок освоения программы .....	6
1.8. Форма обучения .....	6
1.9. Режим занятий .....	6
1.10. Особенности организации образовательной деятельности .....	6
2. Комплекс основных характеристик образования .....	6
2.1. Объем программы .....	6
2.2. Содержание программы .....	6
2.3. Планируемые результаты по окончанию программы .....	8
3. Комплекс организационно-педагогических условий программы .....	9
3.1. Учебный план .....	9
3.2. Календарный учебный график .....	10
3.3. Аттестация учащихся. Оценочные материалы .....	10
3.4. Методические материалы .....	11
3.5. Другие компоненты .....	16
3.5.1. Условия реализации программы .....	16
3.5.2. Список литературы .....	17
3.5.3. Приложения (на электронном носителе) .....	17
1.5.4. Календарно-тематический план (на электронном носителе) .....	17

## **1. Пояснительная записка**

### **1.1. Информационные материалы о программе**

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа «Создаем мультфильмы сами» (далее – программа) составлена с учётом опыта коллег по созданию мультфильмов, а также Интернет-ресурсов.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ с изменениями;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», зарегистрированное в Министерстве юстиции Российской Федерации 18.12.2020 № 61573.

### **1.2. Направленность программы**

Техническая.

### **1.3. Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы**

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как к наиболее интересному виду творческой деятельности, связанному с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающему, с наибольшей полнотой возможность развития способностей и самореализации.

Анимация – вид киноискусства, основывается на одушевлении неодушевленных предметов и нарисованных персонажей. Видов анимации очень много, так как анимацию можно сделать из любых предметов: бумаги, пластилина, кукол и даже овощей. Учащиеся в кружке развивают и мелкую моторику (пластилин), и художественно-эстетические навыки (рисунок), и компьютерную грамотность (использование компьютера для монтажа и озвучивания, компьютерная анимация), и ораторское искусство (выразительное чтение дикторского текста, ролевая озвучка), получают знания в технической области (работа с фотоаппаратом, осветительным оборудованием, реалистичное воспроизведение в мультфильме физических законов).

Мир анимации – это мир безграничной фантазии. Занимаясь созданием анимации, учащиеся получают возможность выразить все свои фантазии. Они рисуют, оживляют своих вымышленных персонажей, озвучивают. Дети анимируют сказки, иллюстрируют стихи, придумывают свои истории.

Программа позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. Предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Настоящая программа является **педагогически целесообразной**, т.к. огромное значение имеет культурная и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло

будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка. Педагогическая целесообразность программы заключается и в том, что в процессе создания мультфильма у ребёнка формируется чувство ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

#### **1.4. Отличительные особенности программы**

Процесс освоения содержания программы осуществляется на основе использования интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных технологий с созданием пластилиновых и бумажных героев и рисованных объектов, написанием сценария и практическими занятиями, связанными с фотосъемкой, а также на основе воспитательных принципов, которые выражаются в сценарном содержании мультфильма и процессе работы над ним.

Такой интегративный подход способствует не только воспитанию художественного вкуса у детей, но главное – вводит их в мир, в социум через моделирование различных жизненных ситуаций в мультфильме, анализ вариантов действий мультипликационного героя с точки зрения нравственных ценностей, что формирует жизненные принципы и ценностно-смысловые установки.

Программа представлена разными видами анимации:

- 1 раздел – «Весёлые мультяшки»;
- 2 раздел – «Волшебная анимация»;
- 3 раздел – «Край родной»;
- 4 раздел – «Высший пилотаж»

Перекладная анимация (перекладка) – объект разрезается на отдельные куски, которые передвигают (перекладывают). В такой технике сняты всем известные мультфильмы Ю. Норштейна: «Ежик в тумане», «Сказка сказок» и т.д. Эта техника не требует от детей сильно высоких художественных навыков и особых знаний. Перекладную анимацию могут легко освоить дети разного возраста, начиная от детей с особыми возможностями развития до начальных классов и детей из среднего звена.

Силуэтная анимация (её ещё называют "теневая") – плоскостной вид анимации, такой же, как и «перекладка», когда у персонажа, все части тела рисуются на листе отдельно, потом части вырезаются, и при необходимости скрепляются проволокой или ниткой. Силуэтная анимация отличается от обычной перекладки тем, что в ней персонажи не цветные, а черные. Это отличие крайне сближает силуэтную анимацию с Теневым театром.

Пластилиновая анимация – очень зрелищный и красивый вид анимации («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег» Татарского). Развивает в детях мелкую моторику, художественный вкус, умение видеть композицию, движение и т.д. Детям нравится видеть, как оживают недвижимые фигурки.

В разработанных разделах включены творческие проекты, которые учащиеся осуществляют по мере освоения тех или иных технологий анимации.

#### **1.5. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие творческих способностей через создание анимационных фильмов.

**Задачи программы:**

**Образовательные**

1. Познакомить с основами искусства мультипликации.

## 2. Научить:

- создавать персонажей для анимационных фильмов из пластилина, из бумаги и других материалов;
- видеть кадры в фильмах и рисовать раскадровку.

## 3. Формировать умения и навыки:

- работы на компьютере для монтажа анимационных фильмов;
- проектной творческой деятельности в команде.

### ***Развивающие***

#### *Развивать:*

- творческие способности учащихся;
- художественный вкус;
- дикцию и сцену речи;
- мелкую моторику рук;
- фантазию, изобретательность;
- познавательную активность и способность к самообразованию;
- интерес к нахождению собственных подходов и самостоятельность в выполнении поставленных задач;
- умения и навыки:
  - организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
  - находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
  - формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

### ***Воспитательные***

#### *Способствовать воспитанию:*

- трудолюбия;
- коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- усидчивости, аккуратности.

## **1.6. Адресат программы**

Возраст учащихся: 10 –15 лет.

Предварительная подготовка не требуется. Дети 10 лет отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Их увлекает совместная коллективная деятельность. Они легко и охотно выполняют поручения и отнюдь не безразличны к той роли, которая им при этом выпадает. Они хотят ощущать себя в положении людей, облеченных определенными обязанностями, ответственностью и доверием. Неудача вызывает у них резкую потерю интереса к делу, а успех сообщает эмоциональный подъем.

У детей 11-12 лет резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто они не видят прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением.

У детей 13-15 лет складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Появляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами считают несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны сознательно добиваться

поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее их жизнь, тем более она им нравится.

Комплектование групп – группы разновозрастные. Данный тип комплектования позволяет организовать обучение с использованием принципа взаимообучения - старшие помогают младшим

### 1.7. Срок освоения программы

1 год обучения, 36 недель, 9 месяцев, 216 часов.

### 1.8. Форма обучения

Очная.

### 1.9. Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа (6 часов в неделю).

Академический час – 45 минут, перерыв между занятиями по 10 минут.

### 1.10. Особенности организации образовательной деятельности

Образовательная деятельность организована в традиционной форме. Групповая форма организации образовательной деятельности с использованием современных образовательных технологий, в т. ч. ИКТ.

## 2. Комплекс основных характеристик образования

### 2.1. Объем программы

Содержание программы – 216 часов.

### 2.2. Содержание программы

№ п/п	Содержание	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. «Весёлые мультяшки» (66 часа)</b>			
1.1	Тема 1.1. Вводное занятие	1	2	3
<p><b>Теория.</b> Беседа, ознакомление детей с особенностями занятий в кружке. Требования к поведению учащихся во время занятия. Соблюдение порядка на рабочем месте. Соблюдение правил по технике безопасности. Инструктаж по технике безопасности при проведении работ проводится на каждом занятии.</p> <p><b>Практика.</b> Игра на знакомство «Снежный ком», рисование «Фантастического животное» (проверка фантазии ребенка).</p>				
1.2	Тема 1.2. Технология создания анимационных мультфильмов	1	2	3
<p><b>Теория.</b> Что такое анимация, примеры мультфильмов (показ на компьютере). Постановка целей, ознакомление с учебной программой. Виды мультфильмов: рисованная, перекидочка, пластилиновая и компьютерная. Немного об отличиях съемки различных видов анимации.</p> <p><b>Практика.</b> Просмотр мультфильмов, выполненных в различных техниках. Создание своих персонажей в технике «перекидочка». Работа со штативом и фотоаппаратом. Подготовка съемочной площадки. Пробные съемки.</p>				
1.3	Тема 1.3. Стилизация персонажа	2	10	12
<p><b>Теория.</b> Советы по стилизации персонажей <b>Практика.</b> Выполнение упражнений. Упрощение формы, стилизация животных в геометрическую фигуру. Изображение эмоций.</p>				
1.4	Тема 1.4. Видео-открытка	1	14	15
<b>Теория.</b> Значение и примеры поздравительных открыток. Современные, мультимедийные				

открытки.				
<b>Практика.</b> Готовим поздравительное анимационное видео «С днем матери» или «С днем учителя». В технике перекадка готовим персонажей и фон (4 часа). Самостоятельная работа, закрепление пройденного ранее (10 часов).				
1.5	Тема 1.5. Перекадка. Групповой мультфильм на стихотворение	3	12	15
<b>Теория.</b> Советы по выбору стихотворения. Что такое перекадка и как её делают? Раскадровка и как её делают. Эскизы для мультфильма. Советы по подготовке персонажей к анимации, расчленение и сборка. Монтаж фильма, голосовое озвучивание.				
<b>Практика.</b> Выбираем стихотворение, примеры: Путаница, Бармалей, Телефон (К.Чуковский). Показ примеров мультфильмов в технике «перекадка». Рисуем общую раскадровку. Значение раскадровки в планировании фильма. Распределяем персонажей между детьми (5 часа). Рисуем эскизы. Подготовка персонажей к анимации, расчленение и сборка. Съёмки, количество кадров в секунде анимации. Плавность и темпоритм движений. Монтаж и голосовое озвучивание на компьютере. Оформление фильма титрами и экспорт. Просмотр. (10 часов)				
1.6	Тема 1.6. Социальный ролик на экологическую тему	3	12	15
<b>Теория.</b> Социальные проблемы общества, определение наиболее актуальных проблем для нашего региона, города (мозговой штурм) (2 часа)				
<b>Практика.</b> Рисование раскадровки (3 часа). Создание мультфильма, съёмки, монтаж и озвучка (10 часов). Мультфильм снимаем из природных материалов (листьев, шишек, и тд.)				
1.7	Тема 1.7. Просмотр, итоги	3	-	3
<b>Теория.</b> Просмотр мультфильма. Его анализ				
2.	<b>Раздел 2. «Волшебная анимация» (75 часов)</b>			
2.1.	Тема 2.1. Технология создания мультфильмов в технике «Пластилиновая анимация»	2	1	3
<b>Теория.</b> Пример пластилиновых мультфильмов. Различия плоской пластилиновой анимации и объемной.				
<b>Практика.</b> Создание плоского персонажа, съёмка.				
2.2.	Тема 2.2. Новый год в разных странах	2	13	15
<b>Теория.</b> Как встречают новый год в разных странах? Поиск информации в интернете, выполнение индивидуальной работы в разных стилях и техниках (отрывки про разные страны).				
<b>Практика.</b> Распределение стран, выбор техники (можно коллажную, рисованную или пластилиновую). Рисунок раскадровки, изготовление персонажей, фона. Съёмки, монтаж и озвучка.				
2.3.	Тема 2.3. Знакомство с приложением «Stop Motion Studio»	2	1	3
<b>Теория.</b> Технология работы в приложении.				
<b>Практика.</b> Анимирование одного персонажа с помощью приложения.				
2.4.	Тема 2.4. Технология создания мультфильмов в технике «Кукольная анимация»	2	4	6
<b>Теория.</b> Пример кукольных мультфильмов. Технология создания марионетки для съёмки				
<b>Практика.</b> Создание марионетки, анимирование				
2.5.	Тема 2.5. Технология создания мультфильмов в технике «Песочная анимация»	2	4	6
<b>Теория.</b> Пример мультфильмов в технике «сыпучая анимация»				
<b>Практика.</b> Создание короткой анимации в технике				
2.6.	Тема 2.6. Работа по свободной теме	2	4	6
<b>Теория.</b> Выбор и обсуждение темы				
<b>Практика.</b> Индивидуальная работа, проектирование сюжета, его съёмка в любой технике.				

2.7.	Тема 2.7. Сказки народов мира	2	16	18
<p><b>Теория.</b> Знакомство с понятием «режиссерский сценарий», чем он отличается от литературного сценария.</p> <p><b>Практика.</b> Подготовка режиссерского сценария по выбранной сказке. Работа в небольших группах. Подготовка персонажей, рисунок фона, анимация (техника-пластилиновая). Съёмки, озвучка, монтаж и экспорт.</p>				
2.8.	Тема 2.8. Работа по свободной теме	1	14	15
<p><b>Теория.</b> Выбор и обсуждение темы</p> <p><b>Практика.</b> Работа в группах. Проектирование сюжета, его съёмка в пластилиновой технике.</p>				
2.9.	Тема 2.9. Просмотр	3	-	3
<b>Теория.</b> Просмотр мультфильма. Его анализ				
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. «Край родной» (36 часа)</b>			
3.1.	Тема 3.1. Мультфильм о родном крае	2	16	18
<p><b>Теория.</b> Обсуждение информационного ролика о городе Иркутске. Распределение отрывков (2 часа).</p> <p><b>Практика.</b> Работа в группах. Каждому дается один отрывок, который он должен сделать, и в конце, всё соединяется в одно. Раскадровка, персонажи, фоны (10 часов). Семка, монтаж и озвучка (5 часов).</p>				
3.2.	Тема 3.2. Сказка о Байкале	2	13	15
<p><b>Теория.</b> Выбираем сказку (2 часа),</p> <p><b>Практика.</b> Рисуем раскадровку (3 часа), создаем персонажей и фон, снимаем, озвучиваем и монтируем (10 часов).</p>				
3.3.	Тема 3.3. Просмотр	3	-	3
<b>Теория.</b> Просмотр мультфильма. Его анализ				
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. «Высший пилотаж» (36 часов)</b>			
4.1.	Тема 4.1. С днем Победы!	2	16	18
<p><b>Теория.</b> Как создать поздравительные мультфильмы о наших дедах, о том, как они воевали и работали в тылу. Информационные ролики о героях Великой отечественной войны.</p> <p><b>Практика.</b> Рисунок раскадровки (3 часа), подготовка персонажей (технику работы нужно выбрать одну на всех), фоны, анимация, съёмки (8 часов), монтируем, озвучивание (4 часа).</p>				
4.2.	Тема 4.2. Веселый цирк	2	16	18
<p><b>Теория.</b> Продумывание циркового «номера», персонажа (2 часа).</p> <p><b>Практика.</b> Создание короткой анимации. Все номера соединяются в веселый анимационный цирк. По отработанной схеме рисунок раскадровки, подготовка персонажей (технику работы надо выбрать одну на всех), фоны, анимация, съёмки, загрузка всё в компьютер, монтаж, озвучивание (10 часов).</p> <p>Рекомендация. Желательно, чтобы были представлены ключевые цирковые номера: клоуны, дрессировка животных, акробаты.</p>				
<b>5</b>	<b>Раздел 5 Подведение итогов (3 часа)</b>			
5.1	Тема 5.1 Итоговое занятие	-	3	3
<b>Практика.</b> Творческая работа. Мониторинг планируемых результатов				
<b>Итого</b>		<b>34</b>	<b>182</b>	<b>216</b>

### 2.3. Планируемые результаты по окончанию программы

**Знания** основ искусства мультипликации.

**Владение** техниками создания персонажей для анимационных фильмов из пластилина, из бумаги и других материалов;

**Умения и навыки:**

- видеть кадры и рисовать раскадровку;



- создавать персонажей для анимационных фильмов из пластилина, из бумаги и других материалов
  - монтировать анимационный фильм на компьютере;
  - работы на компьютере для монтажа анимационных фильмов;
  - четко и выразительно читать текст;
  - создавать творческий проект.
- Проявление фантазии, изобретательности.

### 3. Комплекс организационно-педагогических условий программы

#### 3.1. Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма промежуточной / итоговой аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. «Весёлые мультяшки»</b>	<b>66</b>	<b>11</b>	<b>55</b>	
1.1	Вводное занятие	3	1	2	
1.2	Технология создания анимационных мультфильмов	3	1	2	
1.3	Стилизация персонажа	12	2	10	
1.4	Видео- открытка	15	1	14	
1.5	Мультфильм на стихотворение	15	3	12	
1.6	Социальный ролик на экологическую тему	15	3	12	
1.7	Просмотр	3	-	3	Творческая работа, собеседование
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. «Волшебная анимация»</b>	<b>75</b>	<b>15</b>	<b>60</b>	
2.1	Технология создания мультфильмов в технике «Пластилиновая анимация»	3	2	1	
2.2	Новый год в разных странах	15	2	13	
2.3	Знакомство с приложением «Stop Motion Studio»	3	2	1	
2.4	Технология создания мультфильмов в технике «Кукольная анимация»	6	2	4	
2.5	Технология создания мультфильмов в технике «Песочная анимация»	6	2	4	
2.6	Работа по свободной теме	6	2	4	
2.7	Сказки народов мира	18	2	16	
2.8	Работа по свободной теме	15	1	14	
2.9	Просмотр	3	-	3	
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. «Край родной»</b>	<b>36</b>	<b>4</b>	<b>32</b>	
3.1	Мультфильм о родном крае	18	2	16	
3.2	Сказка о Байкале	15	2	13	
3.3	Просмотр	3	-	3	
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. «Высший пилотаж»</b>	<b>36</b>	<b>4</b>	<b>32</b>	
4.1	С днем Победы	18	2	16	
4.2	Веселый цирк	18	2	16	
	<b>Раздел 5 Подведение итогов</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	
5.1	Итоговое занятие	3	-	3	Творческая работа,

					собеседование
<b>Итого</b>		<b>216</b>	<b>34</b>	<b>182</b>	

### 3.2. Календарный учебный график

*Начало учебного года с 10.09.2021, окончание – не позднее 31.05.2022. Начало и окончание учебного года конкретизируется расписанием учебных занятий. Каникулы отсутствуют. В летний период реализуется краткосрочная программа*

Месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
<b>Всего часов</b>	18	24	27	27	24	24	30	24	27
<b>Промежуточная/итоговая аттестация</b>				Творческая работа, собеседование					Творческая работа, собеседование
<b>Объем</b>	<b>на 1 группы 216 часов, на 2 группы 432 часа</b>								

### 3.3. Аттестация учащихся. Оценочные материалы

#### Виды контроля и аттестации

**Входной контроль:** в начале учебного года – в первую неделю от начала реализации программы.

**Текущий контроль:** тематический контроль (по темам, разделам).

**Промежуточная аттестация:** после первого полугодия, конец декабря.

**Итоговая аттестация:** после завершения изучения программы, в конце учебного года.

#### Формы контроля, аттестации

**Входной контроль:** беседа.

**Беседа.** Беседа как форма входного контроля проводится с целью выявления подготовленности учащихся к созданию мультфильмов. Результаты беседы – материал для определения индивидуального образовательного маршрута каждого ребёнка.

**Текущий контроль:** наблюдение, просмотр работ, беседа.

Текущий контроль проводится на каждом занятии, после изучения раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование умений и навыков.

**Наблюдение.** Процесс наблюдения педагог осуществляет в ходе учебного занятия за деятельностью учащихся при выполнении ими творческой работы с целью выявления успехов и ошибок в деятельности учащихся, оказания адресной помощи.

**Просмотр работ.** Мультфильм просматривается и анализируется в соответствии с критериями. Шаблон критериев оценки мультфильма представлен в приложении 1.

**Беседа.** Педагог ведёт беседу с учащимися исходя из изученного материала по теме занятия, по разделу. Вопросы определяются исходя из изученного теоретического материала, ошибок, учащихся при создании творческой работы.

Беседу педагог может использовать как форму контроля в следующих случаях:

- в первой части занятия, когда стоит задача формирования первоначальных навыков;
- по ходу занятия, когда педагог видит, что учащийся допускает ошибки при выполнении творческой работы;
- в конце учебного занятия, когда важно помочь учащемуся увидеть свои работы, почувствовать их выразительность и достоинства, понять слабости.

**Форма фиксации результатов анализа мультфильмов при просмотре** представлена в приложении 1 п.3.5.3.

**Форма фиксации результатов оценки комплекса творческих работ** в течение учебного года так же представлен в приложении 1.

**Промежуточная аттестация:** творческая работа, собеседование.

Шаблон критериев оценки мультфильма представлен в приложении 2 п.3.5.3

**Критерии для определения уровня сформированности планируемых результатов** представлены в приложении 2 п.3.5.3

**Итоговая аттестация:** творческая работа, собеседование.

Вопросы теста в приложении 1 п.3.5.3

**Критерии для определения уровня сформированности планируемых результатов** представлены в приложении 2 п.3.5.3

**Основной формой подведения итогов** является презентация созданного мультфильма.

Лучшие работы могут быть представлены для участия в выставках и конкурсах различного уровня – в соответствии с требованиями конкурсов.

Работы учеников в электронной версии объединяются в портфолио творческого объединения.

**Форма фиксации результатов промежуточной/итоговой аттестации** - оценочный лист – листы диагностики (Приложение п.3.5.3)

### **3.4. Методические материалы**

**Форма организации образовательной деятельности детей:** групповая

**Формы обучения и виды занятий:** практическое занятие, беседа, мозговой штурм, выставки, открытые занятия, просмотр и обсуждение мультфильмов.

### **Педагогические технологии**

В процессе реализации программы используются следующие современные педагогические образовательные технологии:

**- Личностно-ориентированная технология**

Главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, творчество. В этом случае образование – это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе учащийся постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

**Технология проектного обучения:** творческая, информационная дает возможность выбора темы и вида деятельности, ориентация на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности учащегося, развитие в процессе деятельности по решению интересующей проблемы.

**Технология сотрудничества** предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей. Основная идея в организации работы малыми группами – общность целей и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

#### **Технология развивающего обучения**

Данная технология используется на протяжении всего учебного года. Предполагается вовлечение учащихся в различные виды деятельности от самостоятельной работы с эскизами до разработки и выполнения творческого задания в материале программы. В процессе деятельности у учащихся формируется теоретическое мышление. Они учатся и привыкают понимать происхождение вещей и явлений материального мира, абстрактные понятия, словесно формулировать свое видение различных процессов. Наличие у учащегося внутренних познавательных мотивов. Позиция учащегося как активного участника образовательной деятельности. Усвоение теории, способов учебной деятельности. Поиск и построение основных действий, овладение общими принципами выполнения творческой работы. Самодиагностика детьми своих действий.

Учебное занятие имеет гибкую структуру, включающую дискуссии, дидактические игры, самостоятельную деятельность учащихся, коллективный поиск на основе наблюдения, сравнения, группировки, классификации, выяснения закономерностей, самостоятельной формулировки выводов. Обучение направлено на развитие у детей умения мыслить, наблюдать, действовать практически. Развивающее обучение должно формировать у учащихся теоретическое мышление, то есть должно быть ориентировано не только на запоминание фактов, но и на понимание отношений и причинно-следственных связей между ними. В данном случае учащийся усваивает не столько знания вообще, а учится учиться в процессе формирования универсальных учебных действий, развития теоретического мышления.

#### **Игровая технология**

В образовательном процессе активно используется игровая технология для успешного усвоения нового материала: развития творческих способностей:

- в качестве самостоятельной технологии;
- как элемент педагогической технологии;
- в качестве формы занятия или его части.

Образовательная деятельность основывается на игре. Игра стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, актуализирует жизненный опыт. И.М. Сыроежин, по его мнению, игра – это модель реального процесса, приводимая в движение решениями, принимаемыми ее участниками. В основном на занятиях используются элементы игровой технологии.

Игровые познавательные ситуации проводятся комбинированным способом, чередуя элементы практической новизны с игровыми и творческими навыками, а также с воспитательными мероприятиями.

**Здоровье сберегающая деятельность:** комплекс упражнений и подвижных игр для физкультминутки, отсутствие психоэмоциональных перегрузок

**Информационные технологии с применением компьютеров** (с лицензионным обеспечением) для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Sony Vegas Pro», «Movie Maker».

## **Организация образовательной деятельности с использованием дистанционных технологий**

При организации обучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий педагог обеспечивает регулярную дистанционную связь с учащимися и родителями (законными представителями) для информирования о ходе реализации программы с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, расписанием занятий, графиком проведения текущего контроля и итогового контроля. До родителей (законных представителей) учащихся разрабатываются инструкции/памятки о реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с указанием:

- адресов электронных ресурсов, с помощью которых организовано обучение;
- логин и пароль электронной образовательной платформы (при необходимости);
- режим и расписание дистанционных занятий;
- формы контроля освоения программы;
- средства оперативной связи с педагогом

Образовательная деятельность организовывается в соответствии с расписанием. Занятие с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения включают:

- разработанные педагогом презентации с текстовым комментарием;
- online-занятие, online-консультация;
- фрагменты и материалы доступных образовательных интернет-ресурсов;
- инструкции по выполнению практических заданий;
- дидактические материалы/ технологические карты;
- контрольные задания.

Структура занятия с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения содержит основные компоненты, что и занятие в очной форме. При проведении занятия с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, перед учащимися обозначаются правила работы и взаимодействия. В процессе занятия педагогу необходимо четко давать инструкции выполнения заданий.

Для проведения занятий используются следующие способы:

- проведение занятий в режиме онлайн;
- размещение презентаций и текстовых документов в сети Интернет;
- проведение практических занятий: видеозапись мастер-класса педагога, видеозапись выполненной работы учащимися.

**Кейс-технологии.** Самостоятельное изучение учащимися учебно-методических материалов, представленных в форме кейса и включающих в себя теоретический и практический материал

**On-line консультации** проводятся педагогом с помощью электронной почты.

### **Методы обучения**

#### **Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:**

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.).

#### **Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:**

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- эвристический – проблема формируется детьми, ими же предлагаются способы её решения;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.

**Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:**

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

**В процессе обучения используются занятия:**

- занятие – изучение нового материала.
- занятие выполнения практической работы.
- комбинированное занятие.

***Занятие – изучение нового материала.***

1. Организационный момент. (Приветствие, сообщение темы и цели занятия).
2. Основная часть. (Изучение новой темы. Могут применяться такие методы обучения, как рассказ, беседа, использование различных наглядных пособий).
3. Закрепление. Проверка степени усвоения материала в форме индивидуальной и фронтальной беседы по основным положениям прослушанного материала. Возможно проведение самостоятельной проверочной работы.

***Занятие – выполнение практической работы.***

1. Организационный момент. (Приветствие, сообщение темы и цели занятия).
2. Основная часть.
  - Повторение материала, необходимого для выполнения работы.
  - Рассмотрение порядка выполнения работы, разбор вопросов, вызывающих у учащихся затруднения.
  - Выполнение работы.
  - Формулировка вывода, сравнение его с поставленной целью работы.
3. Подведение итогов.

***Комбинированное занятие*** – используются элементы занятий рассмотренных типов в различных сочетаниях, как по времени, так и по сочетанию применения. Для лучшего освоения содержания программы используются различные формы занятий: традиционные занятия (сообщение новой темы, закрепление и проверка ЗУНов, комбинированные занятия, занятие – зачет) и нетрадиционные занятия (занятие – игра, занятие – выставка, мастер – класс, занятие – конкурс).

**Организационные требования к занятию.**

Создание благоприятных условий для творчества и пробуждение воображения, проявления фантазии невозможно без понятных для учащихся целевых установок и общей организационной четкости (логики). Своевременность начала занятия, предварительная беседа и создание установок на конкретный вид деятельности, максимальное использование возможностей каждого этапа, оптимальный темп обучения, логическая стройность и законченность, сознательная дисциплина обучаемых, а также разнообразие способов организационного построения и проведения занятий, рациональное использование наглядных пособий и технических средств обучения – это слагаемые успешно организованного занятия, на это направлена деятельность педагога на занятии.

После изложения теоретических сведений педагог вместе с детьми переходит к практической деятельности. Метод непосредственного показа очень важен, т.к. учит детей технике обращения с различными художественными материалами. Педагог демонстрирует, как нужно работать с разными инструментами. Таким образом, педагог раскрывает творческие возможности работы над определённым заданием.

Дети после объяснения приступают к работе. Практическая деятельность учащихся строится от простого к сложному, от учебных упражнений до создания мультфильма.

В конце занятия для закрепления полученных знаний и умений проводится анализ выполненной работы и разбор типичных ошибок. После подведения итогов занятия педагог может дать рекомендации детям в виде домашнего задания.

Чтобы дети не уставали, а полученные результаты радовали и вызвали ощущение успеха, задания должны быть зрительно эффектными. В этих целях программа обеспечена специальным **набором игровых приёмов**.

На первых занятиях особенно важно похвалить каждого ребёнка за выполненную работу, внушить уверенность в себе, воодушевить на продолжение обучения.

Перед началом занятий, а также когда дети устают, полезно проводить игровую разминку для кистей рук. **Игровая гимнастика** в виде упражнений. Чтобы дети быстро не утомлялись и не теряли интерес к занятиям, полезно вводить **смену видов деятельности и чередование технических приёмов с игровыми заданиями**.

Нередко игровая смена различных приёмов и техник оказывается настолько удачной, что из «золушки» рождается сказочной красоты «шедевр».

Удачи окрыляют даже самых неуверенных детей, пробуждают желание экспериментировать, творить, дать своей фантазии «космическую» свободу.

В условиях предвкушения удачи образовательный процесс будет проходить легко, вызывая активный интерес каждого ребёнка, независимо от его способностей, что приведет к желаемому результату. Ведь художественное образование не должно ориентироваться только на наиболее способных к изобразительной деятельности, декоративно-прикладному творчеству детей.

### **Структура традиционного комплексного занятия**

Структура занятий выстроена с учетом здоровьесберегающих технологий. Проводятся при постоянной смене деятельности.

1. Организационный момент.
2. Теоретическая часть
3. Динамическая пауза
4. Практическая часть.
5. Подведение итогов занятия

#### **Теоретическая подготовка**

- владение специальной терминологией;
- знание истории предмета;
- знание различных материалов и инструментов творческой деятельности;
- знание основных приемов и техник творческой деятельности;
- умение ориентироваться в основных течениях современного искусства.

#### **Практическая подготовка**

- выполнение продуктов творческой деятельности по заданным эскизам;
- выполнение продуктов творческой деятельности проектам.
- навыки пользования различными материалами творческой деятельности;
- использование разнообразных приемов и деятельности;
- аккуратность выполнения работы.

#### **Дидактический материал:**

- мультфильмы в технике перекладки, пластилиновой и теневой анимации;
- видео-отрывки из телевизионной программы «Галилео» о создании мультфильмов;

- схемы создания марионетки для кукольного мультфильма;
- схемы создания марионетки для мультфильма в технике перекладка;
- Почивалов А., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками»;
- Ричард Уильямс «Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр».

#### **Видеоматериалы:**

- Сюжеты и методы повествования истории в мультфильмах Дисней;
- Как делали Незнайку на Луне;
- Уолт Дисней: История успеха;
- История компании Уолт Дисней. Становление анимационной студии и мультфильмы Уолта Диснея;
- Создание рисованных мультфильмов. Полный процесс создания традиционной анимации на примере Дисней;
- Как снимали «Чебурашку»;
- Искусство Анимации Мультфильмов PIXAR.

#### **Как делать раскадровку сценария**

1. Для начала создайте хронологическую шкалу, которая будет отображать все действия по порядку.
2. Определите ключевые сцены.
3. Определитесь: на сколько подробной будет раскадровка.
4. Опишите каждую сцену раскадровки.
5. Выберите шаблон для раскадровки.
6. Набросайте эскиз.
7. Внесите изменения.
8. Редактируйте!

#### **Методические пособия и разработки**

9. Тихонова Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации – 2-е изд., перераб. И доп. – Детская киностудия «Поиск» 2011 г. – 59 с.
10. Уроки по созданию мультфильмов <https://vse-kursy.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfilmov.html> (дата обращения 20.08.2019).

### **3.5. Иные компоненты**

#### **3.5.1. Условия реализации программы**

##### **Материально-техническое обеспечение.**

Кабинет с учебной мебелью:

- большой рабочий стол;
- стулья;
- шкафы;
- стеллажи для хранения материалов для занятий и детских работ.

##### **Для организации учебного процесса необходимо:**

- штатив или настольный монопод с креплением для стола;
- фотоаппарат;
- лампы настольные;
- персональные компьютеры (или ноутбуки);
- микрофон.

*Расходные материалы:*

- Пластилин 30 упаковок по 12 цветов



- Карандаши цветные 3 упаковки по 36 цветов
- Фломастеры цветные 5 упаковок по 12 цветов
- Бумага А4 – 10 пачек
- Доска для пластилина 10 штук
- Скотч
- Клей 5 шт
- Цветная бумага А4 — 15 упаковок
- Цветной картон А3 — 15 упаковок
- Белый картон А3 – 5 упаковок
- Простые карандаши 20 штук
- Ластик 20 штук.
- Восковые карандаши
- Гуашь 1 набор 12 цветов
- Папки с вкладышами по 40 листов – 6 штук

### **Информационное обеспечение**

#### **1. Видеоматериалы:**

- м/ф «Ёжик в тумане» флэш-накопитель
- м/ф «Пластилиновая ворона»
- м/ф «Падал прошлогодний снег»
- м/ф «Приключения капитана Врунгеля»
- м/ф «Голубой щенок»
- м/ф «Варежка»
- аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

#### **2. Интернет-ресурсы (Дата обращения 02-15.03.2021)**

[https://www.canva.com/ru\\_ru/sozdat/komiks/;](https://www.canva.com/ru_ru/sozdat/komiks/)

[https://vgrafike.ru/10-servisov-po-sozdaniyu-komiksov-onlajn/;](https://vgrafike.ru/10-servisov-po-sozdaniyu-komiksov-onlajn/)

[https://deti.mann-ivanov-ferber.ru/2019/10/07/kak-sozdat-komiks-5-shagov-k-risovanno-istorii/.](https://deti.mann-ivanov-ferber.ru/2019/10/07/kak-sozdat-komiks-5-shagov-k-risovanno-istorii/)

#### **3. Методическая (п.3.4) и специальная (п.3.5.2) литература**

### **Кадровое обеспечение**

Дополнительную общеразвивающую программу «Создаем мультфильмы сами» реализовывает Бисерова П. Ю., педагог дополнительного образования.

#### **3.5.2. Список литературы**

1. 33 подробных уроков по созданию анимации <https://videoinfographica.com/animation-tutorials/> дата обращения 20.08.2021)
2. Законы анимации в формулах и картинках. Полезные файлы. [https://vk.com/topic-45793950\\_28705205](https://vk.com/topic-45793950_28705205) (дата обращения 20.08.2021)
3. Почивалов А., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками». – М.: Издательство «Э», 2015. – 64с.
4. Уильямс, Ричард. «Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр /Ричард Уильямс; [пер. с англ. Е.Энгельс]. – Москва: Эксмо, 2019. -392 с.:ил.

#### **3.5.3. Приложения (на электронном носителе)**

Приложение 1. Оценочные материалы

Приложение 2. Критерии оценки планируемых результатов.

Приложение 3. Листы диагностики

#### **1.5.4. Календарно-тематический план (на электронном носителе)**