

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА с. ИЛЬИНСКОЕ

РАССМОТРЕНО

Педагогическим советом

Протокол № 1 от 26.08.2024

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 47-О от 26.08.2024

Дополнительная общеобразовательная программа  
Технической направленности  
«МУЛЬТСТУДИЯ»  
Возраст детей 7-11 лет  
Срок реализации программы 1 год

Автор-составитель

Ефимова Марина Валерьяновна

Педагог дополнительного образования

с.Ильинское  
2024 г

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» разработана в соответствии с :

- Федеральным законом РФ от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом РФ от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Уставом МОУ СОШ с. Ильинское;
- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МОУ СОШ с. Ильинское;
- Локальными актами МОУ СОШ с. Ильинское.

**Направленность программы:** техническая

### **Актуальность**

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

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал детей, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательную-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Программа разработана в соответствии с требованиями САНПиН, с учетом возрастных и психологических особенностей детей дошкольного возраста, детей младшего школьного возраста и детей среднего школьного возраста.

### **Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность программы заключается в единстве задач воспитания, обучения и развития. Программа построена на принципе интегративности. 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.

Программа является общеразвивающей по уровню освоения, по типу –модифицированной. При ее разработке были использованы авторская дополнительная общеобразовательная программа «Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт» педагога дополнительного образования Савиной Д. А. (г. Тольятти, МБОУ ДО ГЦИР) и дополнительная общеобразовательная программа «МультиLend» педагога дополнительного образования Соколовой В. С. (г. Кемерово МБОУДО «ЦТ Заводского района»).

### **Новизна программы**

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 «Мультстудия» 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.

### **Отличительные особенности программы**

Отличительные особенности данной образовательной программы:

-комплексность (обучение по нескольким разделам), интегрированность (взаимосвязь художественно-эстетического и познавательного развития);

-возможность художественно использовать дополнительные средства (возникают новые идеи, связанные с комбинациями разных материалов, дети начинают экспериментировать и творить). В связи с чем отличительной и важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства-мультфильмы.

### **Цель программы:**

- Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

### **Задачи:**

*Образовательные:*

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

*Развивающие:*

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

*Воспитательные:*

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

### **Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:**

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Movie Maker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультимедийных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера.

### **Возраст обучающихся:**

Возрастной диапазон детей: 7-11 лет. В объединение принимаются обучающиеся без предварительной подготовки, без ограничения по состоянию здоровья.

**Количество обучающихся** – не более 15 чел.

### **Кадровое обеспечение:**

Руководитель объединения – педагог дополнительного образования.

### **Срок реализации программы:**

Срок освоения программы - 1 год обучения. Совокупная продолжительность реализации программы – 68 часов занятий.

### **Форма и режим обучения.**

Форма обучения – групповая, очная.

Формы проведения занятий:

1. Игровая, коммуникативная, трудовая, познавательно-исследовательская, продуктивная, двигательная, музыкально-художественная, чтение.
2. Дискуссии, обсуждения будущего сценария.
3. Интерактивная

### **Режим занятий**

Занятия проводятся 2 раза в неделю

по 2 академических часа (45 мин) в неделю.

С обязательным 10 минутным перерывом между ними для отдыха детей в соответствии с нормами СанПиН.

### **Учебный план**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Форма промежуточной итоговой аттестации
			Теория	Практика	
Знакомство с мультимедиа (2ч)					
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1		
Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, IMovie, IPhoto(80ч)					
2	Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультимедийных фильмов	2	1	1	
3	Парад мультпрофессий	2	1	1	
4	Знакомство с компьютерной программой Movie Maker	2	1	1	

5	Наш первый мультфильм.Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление.	2	1	1	
6	Герои мультфильма	2	1		
7	Как оживить картинку	2	1	1	
8	История фотографии	2	1	1	
9	Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото	2	1	1	
10	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъёмки.	2	1	1	
11	Фотографирование сюжетов сказки	2	1	1	
12	Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker	2	1		
13	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	2	1	1	
14	Создаем название мультстудии. «Заставка» в технике переkladка.	2	1	1	
15	Озвучивание мультфильма	2	1	1	
16	Видеопереходы и видеоэффекты	2	1	1	
15	Монтирование и запись мультфильма.	2	1	1	
18	Плоскостная анимация. Придумывание сюжета	2	1		
19	Как герои двигаются?Изготовление фигурок из картона.	2	1	1	
20	Подготовка декораций.	2	1	1	
21	Мы - аниматоры	2	1		
22	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.Просмотр	2	1	1	
23	Лего-анимация. Придумывание сюжета	2	1	1	
24	Построение декораций	2	1	1	
25	Подборка героев	2	1	1	
26	Съемка мультфильма	2	1	1	
27	Монтирование и запись	2	1	1	
28	Пластилиновый мультфильм. Выбор сюжета. Подготовка сценария	2	1	1	
29	Жили-были дед и баба...	2	1	1	
30	Сказка оживает	2	1	1	
31	Озвучивание мультфильма	2	1	1	
32	Съемка мультфильма	2	1	1	
33	Монтирование и запись мультфильма	2	1	1	
34	Итоговая аттестация	1	1		Повторение пройденного материала

			35	33	
	Итого:	68			

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: «Немного из истории анимации». Введение в образовательную программу.

Диагностика уровня знаний детей. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.

Теория: Вводное занятие. Учащиеся совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации.

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Тема 33. Парад мультпрофессий.

Теория: Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультишкина»

Практика: Подвижная игра «Отгадай профессию».

Тема 4. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker.

Теория: Элементарное знакомство с процессом съемки.

Практика: Дидактическая игра «Лови момент».

Тема 35. Наш первый мультфильм.

Теория: Продумывание сценария, декораций.

Практика: Готовим декорации из картона и цветной бумаги

Тема 6. Герои мультфильма.

Теория: Придумываем персонажей мультфильма, главных героев.

Практика: Изготовление героев мультфильма.

Тема 7. Как оживить картинку.

Теория: Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

Тема 8. История фотографии.

Теория: Биография Жозефа Нисефора Ньепса. История фотографии.

Практика: Знакомство с фотоаппаратом. Фотографирование изображений, предметов.

Тема 9. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.

Теория: Устройство фотоаппарата. Виды фотоаппаратов. Программы-редакторы фото: IPhoto, ФотоМастер, AdobePhotoshop.

Практика: Пробная работа в программах-редакторах.

Тема 10. Начальные навыки фотографирования.

Теория: Как сделать качественное фото? Какие факторы необходимо учитывать при фотографировании? Рекомендации по технике фотосъемки.

Практика: Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет).

Тема 11. Фотографирование сюжетов сказки.

Теория: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки.

Практика. Пробная работа.

Тема 12. Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.

Теория: Знакомство с программой Movie Maker.

Практика: Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker.

Тема 13. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker.

Теория: Как добавить фото в Windows Movie Maker, пошаговая

инструкция. Практика: Просмотр фотографий в программе Movie Maker.

Тема 14. Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекидка».

Теория: Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названии.

Практика: Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

Тема 15. Озвучивание мультфильма.

Практика: Распределение ролей. Кто какой персонаж будет озвучивать. Озвучивание.

Тема 16. Видеопереходы и видеоэффекты.

Практика. Работа в программе Movie Maker. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы». Автофильм.

Тема 17. Плоскостная анимация.

Теория. Придумывание сюжета. Беседа о технике перекидки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)

Практика: Игра «Фантазеры»

Тема 18. Как герои двигаются?

Теория: Учащиеся придумывают характерные особенности главных персонажей.

Предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

Практика: Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах.

Тема 19. Подготовка декораций.

Теория: Повторяют сюжет придуманной сказки.

Практика: Подготовка листов декораций. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Тема 20. Мы – аниматоры.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет придуманной сказки. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Практика: Игра «Раз картинка, два картинка»

Тема 21. Мы – звукорежиссеры. Съёмка. Монтаж фильма.

Практика: Происходит отработка правильного передвижения персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Монтирование фильма. Просмотр.

Тема 22. Лего-анимация.



Теория. Учащиеся разрабатывают совместно с педагогом сценарий будущего мультфильма. Распределяют роли.

Практика: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Игра «Паровозик предложений».

Тема 23. Построение декораций.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет сценария.

Практика: Построение декораций фона, установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Тема 24. Подборка героев

Теория: Учащиеся подбирают героев.

Практика: Установка декораций. Передвижение героев.

Тема 25. Съёмка мультфильма.

Практика: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.

Тема 26. Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков.

Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами». Записываем голоса героев. Монтируем мультфильм в программе Movie Maker.

Тема 27. Создание пластилинового мультфильма.

Теория: Выбор сюжета. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

Практика: Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».

Тема 28. Жили-были дед и баба...

Теория: Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

Практика: Создание персонажей мультфильма и декораций.

Тема 29. Сказка оживает.

Теория: Распределение ролей.

Практика: Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

Тема 30. Озвучивание мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр учащиеся узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

Тема 31. Съёмка мультфильма.

Практика: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Просмотр материала съёмки.

Тема 32. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: Монтирование мультфильма в программе Movie Maker, запись на DVD-диск.

Тема 33. Публикация готовых фильмов в интернет.  
Практика: Размещение мультфильма на Youtube.com

Тема 34. Итоговая аттестация.  
Теория: Повторение пройденного материала.  
Практика: Демонстрация работ учащихся.

**Ожидаемые результаты знаний, умений и навыков по программе:**

Знать:

- основы техники безопасности в компьютерном классе;
- технологию создания объемной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания кукольной анимации;
- технологию создания леги-анимации;
- придумывать образ;
- конструирование героя с помощью леги-конструктора;
- технологию создания анимации в программе Power Point;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker;
- технологию озвучивания
- технологию работы в программе PowerPoint;
- технологию работы в редакторах Paint, AdobePhotoshop

Уметь:

- создавать слайды в программе PowerPoint;
- работать в редакторах Paint, AdobePhotoshop
- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- работать с леги-конструктором;
- придумывать образ;
- задавать движение фигурке
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- рисовать героев в программе Paint;
- выполнять монтаж в программе Movie Maker.

Иметь представление:

- о мультимедиа и мультимедиа устройствах;
- о перспективах отечественных и зарубежных мультпроектв.

**Условия реализации программы**

Материально-технические условия реализации программы:

Учебный класс, для проведения теоретических и практических занятий.

Учебная мебель.  
 Видео, аудиоаппаратура.  
 Компьютеры, мультимедиапроектор  
 Дидактический материал

### Методическое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» предусматривает вариативность использования некоторых педагогических технологий:

- традиционных (технология личностно-ориентированного и развивающего обучения, коллективного творчества и др.);
- современных (мозговой штурм, педагогическая мастерская).

Педагогические технологии, используемые на занятиях

Технология, метод, прием	Образовательные события	Результат
1	2	3
Технология личностно-ориентированного обучения	Участие в городских конкурсах и выставках, культурно-массовых мероприятиях Центра «Истоки»	Способность выразить свои мысли и идеи в изделии, способность доводить начатое дело до конца, способность реализовать себя в творчестве
Здоровьесберегающие технологии	Проведение физкультминуток и релаксирующих пауз	Способность управлять своим самочувствием и заботиться о своем здоровье
Мозговой штурм	Разработка образа, макета будущего изделия	Способность творить, создавать нечто принципиально новое, не копируя кого-либо
Технология коллективного творчества	Обучение и общение в группе	Способность работать в группе, научиться видеть и уважать свой труд и труд своих сверстников, давать адекватную оценку и самооценку своей деятельности и деятельности других
Проектная технология	Разработка эскизов, макетов изделий	Способность разрабатывать эскизы и макеты
Технология развивающего обучения	Развитие фантазии, воображения	Способность воплощать свои фантазии и идеи в изделии
Педагогическая мастерская	Самостоятельный поиск знаний, открытие чего-то нового	Способность работать самостоятельно и творчески

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник. В программе «Мультстудии» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы

отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;

- принцип от простого к сложному: от видеоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность обучающихся (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки). Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.

- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.

- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)

- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

- Частично-поисковый метод (дети участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Основными формами организации образовательного процесса являются:

- Групповая

Ориентирует учащихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы. Групповая форма организации деятельности в конечном итоге приводит к разделению труда в «творческой паре», имитируя пооперационную работу любой ремесленной мастерской. Здесь оттачиваются и совершенствуются уже конкретные профессиональные приемы, которые первоначально у учащихся получались быстрее и качественнее.

- Фронтальная

Предполагает подачу учебного материала всему коллективу учащихся детей через беседу. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию и работать творчески вместе.

- **Индивидуальная**

Предполагает самостоятельную работу учащихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества по принципу «не подражай, а твори». Индивидуальная форма формирует и оттачивает личностные качества учащегося, а именно: трудолюбие, усидчивость, аккуратность, точность и четкость исполнения. Данная организационная форма позволяет готовить учащихся к участию в выставках и конкурсах

Дополнительная образовательная программа реализуется через следующие формы занятий:

- **традиционное занятие по алгоритму:**

- вступление,
- объяснение темы,
- практическая часть,
- подведение итогов;

- **занятие-экскурсия:**

- на выставку — с познавательной целью (изучение творческих достижений сверстников),
- в парк — с практической целью (сбор природных материалов);

- **беседа-презентация по алгоритму:**

- вступление,
- объяснение темы,
- наглядная демонстрация,
- обсуждение,
- подведение итогов;

- **итоговое занятие**

- игра-тестирование — форма психолого-педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся;
- мастер-класс — проведение открытого занятия для родителей в формате практической деятельности обучающихся.

Процесс создания мультфильма  
(последовательность действий)

1. Подбор материала для сценария. Можно взять авторское произведение родителей на основе конкурсного отбора.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.
4. Съемка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.
6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для верстки и монтировать фильм.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Полугодие	Месяц	Недели обучения	Даты учебных недель	Год обучения
1 полугодие	сентябрь	1	2-6	У, ВА
		2	9-13	У
		3	16-20	У
		4	23-27	У
	октябрь	5	30-4	У
		6	14-18	У
		7	21-25	У
	ноябрь	8	5-8	У
		9	11-15	У
		10	18-22	У
	декабрь	11	25-29	У
		12	2-6	У
		13	9-13	У
		14	16-20	У
		15	23-27	У, ПА
2 полугодие	январь	16	9-10	П
		17	13-17	У
		18	20-24	У
		19	27-31	У
	февраль	20	3-7	У
		21	10-14	У
		22	17-21	У
		23	24-28	У
		24	3-7	У
	март	25	10-14	У
		26	17-21	У
		27	31-4	П
	апрель	28	7-11	У
		29	14-18	У
		30	21-25	У
		31	28-30	У
		32	5-8	У
	май	33	12-15	У, ИА
		34	19-23	У
Всего учебных недель			34	
Всего часов по программе			68	
Дата начала занятий			02.09.24г	
Дата окончания учебного года			26.05.25г	

### Условные обозначения:

- У – учебная неделя
- П – праздничная неделя
- ВА – входная аттестация
- ПА – промежуточная аттестация
- ИА – итоговая аттестация

## Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы

Мониторинг качества образования осуществляется ежегодно и разделяется на несколько этапов:

Начальный – проводится в начале учебного года в виде собеседований, лекций, просмотров, прослушиваний.

Текущий – проводится в течение учебного года для выявления уровня овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками.

Промежуточный - промежуточная аттестация. Конкурс слайд-фильмов.

Итоговый – проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач в обучении, воспитании, развитии и соотнесения полученного результата с целью образовательной программы. Выпуск носителей (флэшки) с мультфильмами, созданными детьми, запись и демонстрация мультфильмов на сайте школы.

## КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контрольно-измерительные материалы программы включают в себя материалы для проведения промежуточного (полуугодового) и итогового контроля.

В конце первого полугодия (декабрь) отслеживается результат освоения Программы (полуугодовой контроль). Для проведения промежуточного (полуугодового) контроля предлагается создание творческого проекта «Анимированная игра-открытка в Scratch» для оценки уровня знаний и умений программирования детей 7-11-летнего возраста.

Цели: создание условий для повышения мотивации детей к изучению программирования, развитие навыков поисково-исследовательской деятельности, начального проектирования и программирования, определение уровня знаний и умений программирования детей 7-11 летнего возраста

### Основные критерии оценки творческого Scratch-проекта:

- оригинальность идеи и содержание проекта;
- творческий подход;
- сложность проекта;
- качество исполнения: понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации;
- качество алгоритма;
- отсутствие ошибок в программе.

## Оценочный лист творческого проекта «Анимированная игра-открытка в Scratch»

Название проекта:		Оценка педагога
Достигнутый результат:		
	Оригинальность идеи и содержания проекта	
	Соответствие заявленной теме	
	Качество исполнения	
	Отсутствие ошибок в программе	
	Творческий подход	
	Сложность проекта	

	Качество алгоритма	
Средняя итоговая оценка		

**Оценивание:**

Низкий уровень - 1 балл (среднее)

Средний уровень - 2 балла (среднее)

Высокий уровень - 3 балла (среднее)

**Критерии оценки творческого проекта «Анимированная игра-открытка в Scratch»**

Критерий	Оценка (высокий уровень -3, средний уровень - 2, низкий уровень - 1, не аттестован - 0)	Примечание
Оригинальность идеи и содержания проекта		Максимальная оценка дается креативному проекту с авторским содержанием.
Соответствие заявленной теме		Проверяется требования к виду проекта: анимированная игра-открытка
Качество исполнения		Максимальная оценка дается за единый стиль оформления, понятность интерфейса, удобство навигации.
Отсутствие ошибок в программе		Максимальная оценка дается за проект, который удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем.
Творческий подход		Максимальная оценка дается за создание новых спрайтов, фонов, за создание музыкального сопровождения.
Сложность проекта		Максимальная оценка дается при использовании переменных, клонов.
Качество алгоритма		Максимальная оценка дается при использовании циклов с ветвлением.



## Итоговый контроль «Создание и защита творческого Scratch-проекта»

В конце учебного года (май) отслеживается результат освоения Программы (итоговый контроль). Для проведения итогового контроля предлагается создание творческого проекта для оценки уровня знаний и умений программирования детей 7-11 летнего возраста.

Цели: создание условий для повышения мотивации детей к изучению программирования, развитие навыков поисково-исследовательской деятельности, начального проектирования и программирования, определение уровня знаний и умений программирования детей 7-11 летнего возраста

### Основные критерии оценки творческого Scratch-проекта:

- оригинальность идеи и содержание проекта;
- творческий подход;
- сложность проекта;
- качество исполнения: понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации;
- качество алгоритма;
- отсутствие ошибок в программе.

### Оценочный лист творческого Scratch-проекта

Название проекта:	Оценка педагога
Достигнутый результат:	
Оригинальность идеи и содержания проекта	
Соответствие заявленной теме	
Качество исполнения	
Отсутствие ошибок в программе	
Творческий подход	
Сложность проекта	
Качество алгоритма	
Средняя итоговая оценка	

### Оценивание:

Низкий уровень - 1 балл (среднее)

Средний уровень - 2 балла (среднее)

Высокий уровень - 3 балла (среднее)

### Критерии оценки творческого Scratch-проекта

Критерий	Оценка (высокий уровень -3, средний уровень - 2, низкий уровень - 1, не аттестован - 0)	Примечание
Оригинальность идеи и содержания проекта		Максимальная оценка дается креативному проекту с авторским содержанием.
Соответствие заявленной теме		Проверяется требования к виду проекта: озвученная анимированная история или игра-викторина или компьютерная игра.
Качество исполнения		Максимальная оценка дается за единый стиль оформления, понятность интерфейса, удобство навигации.
Отсутствие ошибок в программе		Максимальная оценка дается за проект, который удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем.
Творческий подход		Максимальная оценка дается за создание новых спрайтов, фонов, за создание музыкального сопровождения.
Сложность проекта		Максимальная оценка дается при использовании переменных, списков, клонов.
Качество алгоритма		Максимальная оценка дается при использовании циклов с ветвлением и подпрограмм.

*Изучение удовлетворенности учащихся  
организацией внеурочной деятельности  
(адаптированная методика, разработанная А.А.Андреевым)*

Цель: определить степень удовлетворенности учащихся организацией внеурочной деятельности.

Ход проведения: учащимся предлагается прочитать утверждения и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

- 4 – совершенно согласен
- 3 – согласен
- 2 – трудно сказать
- 1 – не согласен
- 0 – совершенно не согласен

Утверждения:

Я иду на занятия с радостью.

На занятиях у меня обычно хорошее настроение.

В моем кружке хороший руководитель.

К моему руководителю можно обратиться за советом и помощью в трудной жизненной ситуации.

В коллективе я чувствую комфортно.

На занятиях я могу спокойно высказать своё мнение.

Я считаю, что в кружке созданы все условия для развития моих способностей.

У меня есть любимые песни.

Я считаю, что кружок имеет большое значение в моей жизни.

На каникулах я скучаю по занятиям в кружке.

Обработка полученных данных. Показателем удовлетворенности учащихся организацией внеурочной деятельности является частное от деления общей суммы баллов ответов всех учащихся на общее количество ответов. Если показатель больше 3, то можно констатировать о высокой степени удовлетворенности, если же показатель больше 2, но меньше 3 или 2, то это соответственно свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворенности учащихся организацией внеурочной деятельности.

Приложение №2

*Изучение удовлетворенности родителей  
(адаптированная методика, разработанная Е.Н.Степановым)*

Цель: выявить уровень удовлетворенности родителей организацией внеурочной деятельности.

Ход проведения: родителям предлагается прочитать утверждения и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

- 4 – совершенно согласен
- 3 – согласен
- 2 – трудно сказать
- 1 – не согласен
- совершенно не согласен

Утверждения:

Коллектив, который посещает мой ребенок, можно назвать дружным.

В коллективе наш ребенок чувствует себя комфортно.

Ребенку нравится посещать занятия, проводимые педагогом.

Педагог проявляет доброжелательное отношение к нашему ребенку.

Мы испытываем чувство взаимопонимания в контактах с педагогом нашего ребенка.  
 Педагог справедливо оценивает достижения нашего ребенка.  
 Педагог учитывает индивидуальные особенности нашего ребенка.  
 Педагог проводит мероприятия, которые полезны и интересны нашему ребенку.  
 Педагог создает условия для проявления и развития способностей нашего ребенка.  
 Работа, проводимая педагогом, положительно влияет на нашего ребенка.

Обработка полученных данных. Показателем удовлетворенности учащихся организацией внеурочной деятельности является частное от деления общей суммы баллов ответов всех учащихся на общее количество ответов. Если показатель больше 3, то можно констатировать о высокой степени удовлетворенности, если же показатель больше 2, но меньше 3 или 2, то это соответственно свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворенности учащихся организацией внеурочной деятельности.

### **Воспитательная работа, календарный план воспитательной работы**

Цель: способствовать формированию и раскрытию творческой индивидуальности обучающегося.

Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся

Задачи:

- создание условий для развития творческих способностей учащихся.
- оказание поддержки и сопровождение одаренных детей

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	
01-10.09.2023	Посвящение
<b>ДЕКАБРЬ</b>	
15-31.12.2023	Участие в новогодних мероприятиях.
<b>ЯНВАРЬ</b>	
1-9.01.2024	Участие в Рождественских чтениях

Направление 2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся, профилактики экстремизма и радикализма

Задача:

- становление и развитие высоконравственного, ответственного, инициативного и социально компетентного гражданина и патриота

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	
1-10 сентября	Профилактические беседы с детьми «Правила поведения в общественных местах»
1-10 сентября	Профилактические беседы в объединении о пожарной безопасности, пути эвакуации в школе.
<b>ОКТАБРЬ</b>	
1-10 октября	Акция «Добрые дела» в рамках Декады добра и милосердия. Оказание помощи пожилым людям.
	Профилактические беседы с родителями
<b>НОЯБРЬ</b>	
1-7 ноября	Беседа о Государственности Удмуртии. Презентация «Символы Удмуртии»
<b>ДЕКАБРЬ</b>	
15-31 декабря	<b>Беседа о безопасном поведении в зимние каникулы</b>
<b>ЯНВАРЬ</b>	

11-18 января	Беседа «Рождественские праздники на Руси»
<b>ФЕВРАЛЬ</b>	
февраль	Беседа «Героев наших имена», посвященных Дню защитников Отчества.
<b>МАРТ</b>	
	Посещение выставки работ учащихся и их родителей, посвященной Дню защитника Отчества и Международному женскому дню
<b>АПРЕЛЬ</b>	
	Беседа, посвященная Дню космонавтики.
	7 апреля – Всемирный день здоровья (Отмечается с 1948 года по решению Всемирной ассамблеи здравоохранения ООН)
	Презентация «Золотые правила этикета. Поведение в общественных местах»
<b>МАЙ</b>	
	Беседы, посвященные 1 мая – День Весны и Труда и «Дню Победы».
	15 мая – Международный день семьи (Отмечается по решению ООН с 1994 года) Беседа «Семь Я»

Направление 3. Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся

Задача: формирование у учащихся личностных и социально значимых качеств, готовности к осознанному профессиональному выбору

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	
	Беседа «Что такое профессия? Какие бывают профессии?» <a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-besede-что-такое-professiya-kakie-bivayut-professii-2145350.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-besede-что-такое-professiya-kakie-bivayut-professii-2145350.html</a>
<b>ОКТАБРЬ</b>	
	Встреча с работниками СДК с.Ильинское
<b>АПРЕЛЬ</b>	
апрель - май	Экскурсия на телевидение «Моя Удмуртия»

Направление 4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы

Задачи: укреплению физического, нравственно-психического здоровья учащихся, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	
сентябрь	Беседы в объединениях по правилам дорожного движения.
сентябрь	Профилактические беседы в объединении о пожарной безопасности, пути эвакуации в ДДТ
в течение года	Физкультминутки и гимнастика.
<b>ОКТАБРЬ</b>	
	Проведение инструктажей «Азбука безопасности» в осенний, зимний, весенний период
<b>НОЯБРЬ</b>	
	Беседа о «Мышиной лихорадке»
	Презентация «Правила безопасного поведения дома и на улице в отсутствие взрослых»

ДЕКАБРЬ	
	Беседа об электробезопасности
	Беседа «Новогодние петарды, фейерверки, бенгальские огни – безопасность при использовании»
ЯНВАРЬ	
	Беседа о морозных днях. Презентация «Обморожение»
ФЕВРАЛЬ	
	Беседа о безопасности на водоемах «Хрупкий лед»
МАРТ	
	Беседа «Витамины на столе»
	Беседа «Клещи и болезни, которые они несут»
АПРЕЛЬ	
	Беседа «Мы выбираем – ЗОЖ»

## Нормативные документы:

Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта образования до 2024 года. (01.11.2018г.-30.12.2024г.)  
Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».  
Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года).  
Концепция развития образования РФ на период до 2020 года.  
Направления, основные мероприятия и параметры приоритетного национального проекта «Образование». Утверждены президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по реализации приоритетных национальных проектов (протокол № 2 от 21 декабря 2005г.).  
Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы.  
Межведомственная программа развития системы дополнительного образования детей до 2020 года.  
СанПиН 2.4.4. 1251-03 (введённые 20.06.2003г. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 3.04.2003г. № 27).  
Интернет ресурсы:  
<http://www.mon.gov.ru> – сайт Министерства образования и науки РФ.

## II. Литература для реализации программы.

Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.  
Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.  
Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.  
Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.  
Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.  
Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.  
Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.  
Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.  
Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.  
Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.

## III. Литература, рекомендуемая для детей.

1. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
2. Киноведческие записки. Журнал. № 52, 73, 80. М., 2001, 2005, 2006.
3. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006.
4. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
5. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
6. Роберт Макки «История на миллион долларов» -  
<http://www.ozon.ru/context/detail/id/4100239/>