

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Большемакательская средняя школа»  
Центр цифрового и гуманитарного профилей  
«Точка роста»

Рассмотрена  
на заседании  
методического совета  
(протокол от 31.08.2024  
№ 60)

Согласована  
педагогическим советом  
(протокол от 31.08.2024  
№ 60)

Утверждена приказом по  
МАОУ  
«Большемакательская  
СШ» от 31.08.2024 № 60



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа

**«Мультстудия»**

Направленность: техническая

Срок реализации: 1 год

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Автор составитель: Сазанова О.Н.

**Большой Макателем**

**2024**

## 1. Пояснительная записка

**Актуальность 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 анимация. Просмотр анимационных фильмов пользуется большой популярностью у детей дошкольного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие.

**Педагогическая целесообразность.** Анимация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность анимации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей.

**Отличительной особенностью** программы является то, что занятия в анимационной студии дадут возможность каждому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой и технической деятельности, профессиями, связанными с процессом создания мультфильма и получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, способностей социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания анимационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности. Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

Также данная программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы. Программа дает ребенку возможность создать анимационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Данная программа построена на взаимодействии разных видов декоративного творчества (лепка, изготовление персонажей и декораций), изобразительного искусства (рисунок, живопись) и технической деятельности (работа с фото-, видео-, аудиоаппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, стихотворения, считалки, небольшие рассказы.

Программа «Мультстудия» включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения является знакомство детей с лучшими образцами отечественной и зарубежной мультипликации.

**Направленность программы** техническая, так как в ходе ее освоения дети знакомятся с технологиями создания мультфильмов и приобретают простейшие практические навыки работы со специальным оборудованием.

В работе по созданию мультфильмов используются **информационные технологии** с применением компьютеров для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Киностудия Windows Live», «Adobe Photoshop», «Movie Maker» и «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15».

Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает библиотечный фонд, собственные учебно-методические разработки, электронную библиотеку, видеоматериалы.

**Форма обучения:** очная.

**Методы обучения.**

Одним из неперенных условий успешной реализации программы является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются различные словесные, наглядные, практические методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующие 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 подводный диалог;
- упражнения и творческие задания;
- громкое чтение;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
- регулирование активности и отдыха;
- показ работ родителям, учащимся из других объединений;
- участие в акциях, праздниках и конкурсных мероприятиях различного уровня.

Программа разработана для детей 8-10 лет.

Программа «Мультстудия» рассчитана на 1 год обучения, 2 часа в неделю, 68 часов в год.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование у обучающихся творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудиовизуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

**Задачи:**

**Обучающие:**

- формировать знания, умения и навыки компьютерной мультипликации;
- знакомить с основными видами мультипликации.

**Развивающие:**

- развивать творчество, фантазию, память и воображение.

**Воспитательные:**

- развивать коммуникативные навыки, умения взаимодействовать в группе;
- воспитывать чувство патриотизма и любви к родному краю через создание мультипликационных фильмов.

## **1.3. Планируемые результаты.**

**Предметные:**

- сформированы знания, умения и навыки компьютерной мультипликации;
- сформированы знания об основных видах мультипликации.

**Метапредметные:**

- созданы условия для развития творчества, фантазии, памяти и воображения.

### Личностные:

- сформированы коммуникативные навыки, умение взаимодействовать в группе;
- сформировано чувство патриотизма и любви к родному краю через создание мультипликационных фильмов.

## 2. Учебный план.

№ п/п	Название разделов, блоков, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	2	1	1
2	Анимация как вид художественного творчества.	13	6	7
3	Технологии создания мультфильма	31	10	21
4	Мультпроекты.	20	1	19
5	Итоговая диагностика и анкетирование	2		2
	Итого:	68	18	50

## 3. Содержание учебного плана.

### Раздел 1. Введение в программу

**Теория 1.1. Правила техники безопасности на занятии.** Правила пожарной безопасности и правила дорожного движения. Правила поведения в общественном месте (в помещении и на улице). Мониторинг.

**Практика 1.1.** Анкетирование/тестирование первоначальных знаний об окружающем мире и мультипликации.

**Теория 1.2.** Вводное занятие «Давайте знакомиться» (игры на знакомство). Введение в мир мультипликации. Что такое мультипликация? Мультипликация как искусство. Мультипликация в моей жизни. Возможности мультипликации: польза или вред, (работа в парах, групповая дискуссия).

**Практика 1.2.** Мой любимый герой мультфильма (презентация). Изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

### Раздел 2. Анимация как вид художественного творчества

**Теория 2.1.** Композиция. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Сюжет и персонажи. Понятие сюжета в литературном произведении. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз». Виды и жанры мультфильмов. Мультипликационное кино. классическая (нарисованная вручную), кукольная, пластилиновая, песочная (порошковая, крупяная), силуэтная, компьютерная (2D и 3D), стоп-моушен (покадровая съёмка реальных объектов), захват движения (англ. Motioncapture). Технологии производства мультфильмов.

**Практика 2.1.** Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа. Видео-викторина «Угадай вид мультипликации и технологию производства» (видеоролик фрагментов из мультфильмов).

**Теория 2.2.** Шедевры рисованной анимации. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации.

**Практика 2.2.** Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле или бумаге. Съемка, монтаж и просмотр.

**Теория 2.3.** Наследие отечественной и мировой мультипликации. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты (фрагменты из м/ф): «Гора самоцветов», «Фиксики». Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея.

**Практика 2.3.** Просмотр фрагментов первых русских мультфильмов. Просмотр фрагментов советских мультфильмов. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов.

### **Раздел 3. Технологии создания мультфильма**

**Теория 3.1.** Материалы и инструменты для создания мультфильма: пластилин, крупы, зёрна, бумага, краски, мел, доска, фотоаппарат, штатив, компьютер. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера. Уроки стоп-моушен.

**Практика 3.1.** Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

**Теория 3.2.** Элементарные движения персонажа и способы их создания.

**Практика 3.2.** Создание простейшего эффекта движения на бумаге. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

**Теория 3.3.** «Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала. Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра.

**Практика 3.3.** Покадровое движение малых предметов на столе. Монтаж. Просмотр результата выполненной работы.

**Теория 3.4. Живая линия (графика).** Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сценического движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

**Практика 3.4.** Коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

**Теория 3.5.** Работы с сыпучим материалом. Пальчиковые способы рисования. Знакомство с песочной анимацией.

**Практика 3.5.** Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами.

Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки, других круп и кофейных зерен. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

**Теория 3.6.** Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки). Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «оживить» в пластилин.

**Практика 3.6.** Сюжет обучающиеся придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

#### **Раздел 4. Мультпроекты.**

**Теория 4.1.** Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (из природного материала). Разработка сюжета мультфильма «Осенний пейзаж» в технике перекладки. Интерфейс монтажной программы. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

**Практика 4.1.** Подбор материала для мультфильма. Создание фона. Установка освещения. Установка съёмочного оборудования: штатив, камера. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Монтаж мультфильма. Просмотр и обсуждение результата выполненных работ.

**Теория 4.2.** Проект мультфильма «Зимний день». Обсуждение и разработка сюжета в технике рисования. Подготовка инструментов и материалов для рисования. Распределение обязанностей для работы над проектом.

**Практика 4.2.** Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Монтаж мультфильма. Просмотр и коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

**Теория 4.3. Проект мультфильма «Танец бабочек».** Обсуждение и разработка сюжета в смешанной технике (пластилиновой, аппликационной (бумажной) и рисованной анимации) на плоскости. Подготовка инструментов и материалов для создания персонажей.

**Практика 4.3. Изготовление персонажей из бумаги и пластилина.** Подготовка нарисованного фона. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Озвучивание. Монтаж мультфильма. Сведение звуковой дорожки и видеоряда. Просмотр и коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта. Контрольное задание: составить проект для мультфильма в технике песочной анимации.

**Теория 4.4.** Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм». Формирование проектных групп. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.

**Практика 4.4. Изготовление стенгазеты.** Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст). Презентация изготовленных стенгазет группе. Обсуждение и выбор лучшей стенгазеты. Коллективное подведение итогов проекта.

**Теория 4.5. Проект «Мультфильма – лотереи «Весенние праздники»».** Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Сбор материалов о празднике. Написание короткого текста о празднике. Традиции некоторых весенних праздников (Пасха, День Победы, 8 марта, 1 мая). Традиционные символы праздников и их изображения.

**Практика 4.5.** 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. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

**Теория 4.6. Проект «Мой мультфильм».** Формирование проектных групп. Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма. Определение, каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма. Технологии разработки сюжета без заданной темы.

**Практика 4.6.** Составление списка персонажей. Разработка эскизов персонажей, крупных декораций, элементов фона. Пропорции персонажей. Соотношение персонажей и декораций, элементов фона. 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. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта. Анализ качества выполнения проекта.

## **Раздел 5. Итоговая диагностика и анкетирование**

**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».

## **4. Календарно - тематическое планирование.**

№	Тема занятия	часы	Дата	Форма контроля
1-2	Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой и обучением. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»	2		Тестирование
3	Введение в мир мультипликации.	1		Беседа
4-5	Композиция. Понятие композиции, крупности плана.	2		Наблюдение
6-7	Сюжет и персонажи.	2		Обсуждение
8-9	Виды и жанры мультфильмов.	2		текущий

10-11	Шедевры рисованной анимации. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации.	2		текущий
12-13	Шедевры рисованной анимации. Создание простейшей анимации на стекле или бумаге.	2		самооценка
14	Наследие отечественной мультипликации.	1		обсуждение
15	Наследие мировой мультипликации.	1		обсуждение
16	Материалы и инструменты для создания мультфильма.	1		беседа
17-18	Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.	2		
19-20	Уроки стоп-моушен.	2		
21-22	Элементарные движение персонажа и способы их создания. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.	2		Текущий
23-24	Элементарные движение персонажа и способы их создания. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.	2		Текущий
25-26	«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала. Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра. Покадровое движение малых предметов на столе.	2		Текущий
27-28	«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала. Покадровое движение малых предметов на столе. Съёмка. Озвучивание.	2		Текущий
29-30	«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала. Монтаж. Просмотр результата выполненной работы.	2		Текущий
31-32	Живая линия (графика). Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сценического движения, виды линий в природе и технике (Точка. Линия. Пятно).	2		Текущий
33-34	Живая линия (графика). Коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске	2		Текущий



35-36	Живая линия (графика). Линии и её выразительные возможности. Индивидуальные графические работы	2		Текущий
37-38	Работы с сыпучим материалом. Знакомство с песочной анимацией. Пальчиковые способы рисования.	2		Текущий
49-50	Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки). Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином.	2		Текущий
51-52	Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки). Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.	2		Текущий
53-54	Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки). Создание сюжета. Изготовление персонажей. Покадровая съёмка, монтаж, просмотр.	2		Текущий
55-57	Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки). Создание сюжета. Покадровая съёмка с применением игрушек. Монтаж, просмотр полученного результата	3		Текущий
58-66	Проект мультфильма «Танец бабочек». Обсуждение и разработка сюжета в смешанной технике (пластилиновой, аппликационной (бумажной) и рисованной анимации) на плоскости. Изготовление персонажей из бумаги и пластилина. Подготовка нарисованного фона. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с	8		
67-68	Итоговая диагностика и анкетирование	2		Итоговый контроль Тестирование

## 5. Формы аттестации.

В соответствии с целями и задачами программой предусмотрено проведение мониторинга образовательных результатов обучающихся. Проведение диагностической работы позволяет в целом анализировать результативность образовательного, развивающего и воспитательного компонентов программы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов, анализ и её оценка. Оценка должна носить объективный, обоснованный характер. В воспитательном процессе большое значение имеет участие в конкурсах, акциях, мероприятиях различной тематики и различного уровня. Результаты участия фиксируются в таблице, с полученными данными педагог знакомит родителей обучающихся.

Участие в конкурсах, акциях, мероприятиях различного уровня							
ФИО обучающегося	Уровень						
	Внутри объединен	Уровень учреждения	Муниципальный	Региональный	Другое (указать)	Итоговый мультпроект	Итоги работы

Кроме того, в систему отслеживания и оценивания результатов входит мониторинг результатов обучения ребенка по программе. Проводится вводный, промежуточный и итоговый контроль.

Вводный контроль проводится в сентябре по мере формирования группы. Проводится с целью определения начального уровня подготовки обучающихся.

Форма проведения начального контроля: наблюдение, беседа, анкетирование.

Промежуточный контроль проводится в декабре-январе с целью определения промежуточных результатов работы.

Формы проведения промежуточного контроля: наблюдение, уровень выполнения практических заданий, анкетирование.

Итоговый контроль (проводится в мае) с целью определения уровня освоения содержания программы.

Форма проведения итогового контроля: наблюдение, презентация, оценка, самооценка и взаимооценка мультпроектов.

Результаты мониторинга фиксируются в таблицах, с полученными данными педагог знакомит родителей обучающихся.

## 6.Оценочные материалы.

### Вводный контроль

Анкета «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

### 1. Назови свои любимые мультфильмы.

### 2. Выберите один вариант ответа.

**1. Три богатыря (студия Мельница)**

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

**2. Карлик нос (студия Мельница)**

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

**3. Белоснежка и семь гномов (студия Дисней):**

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

**4. Гора самоцветов (серия мультфильмов)**

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

**5. Холодное сердце (студия Дисней)**

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

**6. Варежка (советский мультфильм)**

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

**7. ВАЛЛ-И (студия Pixar)**

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

**8. Тайна третьей планеты (советский мультфильм)**

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

**9. Три кота (студия Метрафильмс)**

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

**10. Крокодил Гена (советский мультфильм)**

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

**11. Скажи, в каком мультфильме встречаются эти герои:**



12. Скажи, какие герои мультфильмов произносят это фразы:

- «Спокойствие, \_\_\_\_\_ только \_\_\_\_\_ спокойствие!»

---

- «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!» \_\_\_\_\_
- «Мы с тобой одной крови – ты и я» \_\_\_\_\_
- «Ребята, давайте жить дружно!» \_\_\_\_\_
- «Ну, заяц, погоди!» \_\_\_\_\_
- «Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!» \_\_\_\_\_
- «Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем» \_\_\_\_\_
- «- А где моя котлета?! -Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Вот здесь, в животике!» \_\_\_\_\_
- «Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится» \_\_\_\_\_
- «Живу я, как поганка. А мне летать охота!» \_\_\_\_\_

### Анкета «Мои успехи»

Фамилия, Имя \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1. Скажи, какие техники создания мультфильма ты знаешь?
2. Скажи, в какой технике выполнены эти мультфильмы (показ отрывков мультфильмов, выполненных в технике перекадка и пластилиновая анимация).
3. Знакомство с техникой «передкадка».

Понравилась ли тебе техника?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Знакомство с техникой «пластилиновая анимация».

Понравилась ли тебе техника?

---

---

---

4. Расскажи, какие шаги нужно сделать, чтобы создать мультфильм? Разложи картинки в правильной последовательности. (На картинках изображены этапы создания мультфильма).

5. Расскажи о своих успехах? Что тебе больше всего понравилось?

**Рефлексивный лист участника проекта**

Ура! Мы завершили проект! Давай оценим свою работу по проекту.

Фамилия,

Имя

Возраст \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

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

Минусы работы	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Пожелания себе при создании следующего проекта	

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

№ п/п	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1	Выполнение персонажей, декораций	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	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>20</b>	
7	Нужно ли доработать мультпроект? Твои предложения автору		

### Оценочная шкала

<i>Количество баллов</i>	<i>Оценка мультфильма</i>
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?

## Итоговый лист «Чему я научился за год»

ФИ обучающегося: \_\_\_\_\_

Дата проведения \_\_\_\_\_

<b>Критерии</b>	<b>Уровень</b>
<b>Обучающие:</b>	
- соблюдение ТБ при работе с оборудованием, материалами	
- соблюдение правил поведения на занятиях, переменах	
- владение специальной терминологией (знание и использование изученных понятий, терминов, определений)	
- соблюдение правил просмотра мультфильма	
- знание, узнавание произведений мультипликационного искусства отечественных и зарубежных мультипликаторов	
- знание специального оборудования, использованного для создания мультфильма	
- умение пользоваться стеклой, ножницами, кистями и др. материалами	
- уровень владения изобразительным, декоративно-прикладным творчеством	
Технология создания мультфильма в технике «перекладка»:	
- создание сценария	
- создание простейшего эскиза	
- создание фона, декораций, персонажей	
- выполнение простейшей раскадровки	
-покадровая съемка мультфильма	
- озвучивание	
<b>Развивающие:</b>	
- творческая активность	
- фантазия, воображение, художественно-эстетический вкус	
- уровень развития глазомера, мелкой моторики рук	
- коммуникативные навыки	
- умение планирования деятельности	
- оценка, самооценка и взаимооценка	
<b>Воспитательные:</b>	
- уровень взаимоотношений в коллективе, готовность к сотрудничеству	
- интерес к процессу создания мультфильма	
- интерес к занятиям	
- общая культура поведения	

1 балл – низкий уровень

2 балла – ниже среднего

3 балла- средний уровень

4 балла – выше среднего

5 баллов – высокий уровень



## **Анкета для родителей**

### **Уважаемые родители!**

Для изучения Вашей и Вашего ребенка удовлетворенности занятиями в анимационной студии «Мультстудия» просим Вас ответить на следующие вопросы:

**1. Что, на Ваш взгляд, привело Вас и Вашего ребенка заниматься в анимационную студию.**

*Укажите нужные варианты*

- надежда заняться любимым делом;
- желание узнать что-то новое, интересное;
- надежда найти новых друзей;
- потребность в духовно-нравственном развитии;
- надежда укрепить здоровье;
- надежда на то, что занятия помогут ребенку лучше понять самого себя;
- потребность развивать самостоятельность;
- желание провести свободное время с пользой.
- другое \_\_\_\_\_

**2. Удовлетворяет ли Вас и Вашего ребенка материально-техническое оснащение кабинета?**

*Поставьте галочку напротив нужного ответа*

- да
- нет
- в какой-то степени
- затрудняюсь ответить

**3. Удовлетворены ли Вы качеством предоставляемых дополнительных образовательных услуг Вашему ребенку?**

*Поставьте галочку напротив нужного ответа*

- да
- нет
- в какой-то степени
- затрудняюсь ответить

**4. Знакомы ли Вы с программой, по которой занимается Ваш ребенок в анимационной студии «Мультстудия»?**

*Поставьте галочку напротив нужного ответа*

- да
- нет
- в какой-то степени
- затрудняюсь ответить

**5. С большим ли интересом Ваш ребенок идет заниматься в анимационную студию «Мультстудия»?**

*Поставьте галочку напротив нужного ответа*

- всегда;
- иногда;
- нет.

**Спасибо за сотрудничество!**

## **7.Методические материалы.**

Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия.

### ***Организационно-методические материалы:***

- 1) Календарно-тематическое планирование на учебный год;
- 2) Инструкции по охране труда и технике безопасности.

### ***Диагностический инструментарий:***

- 1) Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:
  - Анкета для вводного контроля «Что я знаю о мультфильмах».
  - Анкета «Мои успехи» для промежуточного контроля.
  - Итоговый лист «Чему я научился за год».
  - Рефлексивный лист участника мультпроекта.
  - Зрительские карты для оценки, взаимооценки, самооценки просмотренных мультфильмов.
  - Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».

## **8.Условия реализации программы.**

### **Материально-техническое обеспечение программы**

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- 1.компьютер (ноутбук);
- 2.видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- 3.доступ в интернет;
- 4.фотоаппарат;
- 5.стол со штативом;
- 6.набор осветительных приборов;
- 7.наушники с микрофоном;
- 8.звуковые колонки;
- 9.набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)

### **Программные средства:**

1. операционная система MS Windows XP;
2. программа-архиватор WinRaR;
3. MS Office 2003/2007;
4. звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker, «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15» «Киностудия Windows Live»;
5. графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
6. мультимедиа проигрыватель Windows Media;

## 9.Список литературы.

### 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) Больгергт, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгергт, С.Г. Больгергт. - 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) Кино: Энциклопедический словарь. /Гл.ред. С.И. Юткевич. - М. : Советская энциклопедия, 1987. – 838 с.
- 15) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.
- 16) Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. - 118 с.

### 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>.

## 10. Приложение.

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. 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.