

Управление образования, молодежной политики и спорта администрации  
Амурского муниципального района Хабаровского края

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
центр творчества «Темп» г. Амурска  
Амурского муниципального района Хабаровского края

ПРИНЯТО  
педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 05 сентября 2022 г.



УТВЕРЖДАЮ:

И.о. директора МБУ «Темп»  
Е.В.Полуянова

Приказ от 05 сентября 2022 г.  
№ 78-Д

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности

## **«Мультстудия «Приключение»**

(вид деятельности – анимация)

Уровень освоения содержания программы:

1-й год – стартовый; 2-й год – базовый

Возраст обучающихся – 7-13 лет

Срок реализации – 2 года

Составитель:  
Карева Светлана Михайловна,  
педагог дополнительного образования

Амурск  
2023

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### Пояснительная записка

В мире современных технологий анимация становится все популярнее. Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии.

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия «Приключение» разработана в соответствии с нормативными документами в области образования РФ:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» от 01.10.2018 г.;
- Приказ об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае от 26.09.2019 г. № 383П;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ «Темп», утвержденное приказом директора от 14.02.2019;
- Устав МБУ «Темп» г. Амурска.

**Направленность программы** – художественная. Вид деятельности - мультипликация

**Новизна заключается:** в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных технологий с созданием героев и декорация в различных техниках, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой, в использовании технологии проектного обучения.

**Актуальность образовательной программы** определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на данную программу, как одну из наиболее интересных для младшего школьного возраста.

Занятия в студии способствуют расширению кругозора детей, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

Актуальность программы обусловлена также тем, что в соответствии с реализацией федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования дает возможность учащимся широко «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных результатов.

Актуальность программы также обусловлена ее технической направленностью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка, проводится монтаж и просмотр.

**Педагогическая целесообразность.** В процессе освоения программы «Мультстудия «Приключение» обучающиеся участвуют и побеждают в конкурсах по анимации и кинофестивалях от районного до международного уровня. Помимо этого, овладение техниками создания мультфильмов, приемами фотосъемки, монтажа, позволяет нестандартно и на более высоком уровне выполнять задачи обучения в школе.

**Отличительные особенности** программы заключаются в организации социально - значимой практической деятельности. Создаваемые в процессе обучения мультфильмы имеют социальный характер. Тематика работ затрагивает моральные аспекты жизни, что помогает сформироваться ценностям и стандартам мышления.

**Образовательный уровень сложности программы.** Программа является разноуровневой по следующим признакам:

1. Наличие в программе матрицы, отражающей содержание разных типов уровней сложности учебного материала и соответствующих им достижений участника программы (Приложение 1);

2. Программа содержит описание способов и методов освоения образовательной программы, средствами которых определяются и присваиваются учащимся те или иные уровни освоения образовательной программы;

3. Предусмотрено и методически описано усложнение и разные степени сложности учебного материала с учётом разновозрастного контингента обучающихся;

4. Организован и обеспечен доступ любого участника программы к стартовому освоению любого из уровней сложности материала посредством прохождения специально организованной педагогической процедуры (Приложение 3);

5. Программа предусматривает методику определения уровня развития обучающегося в процессе освоения им дополнительной общеобразовательной программы (Приложение 2);

6. Программа содержит фонд оценочных средств, дифференцированных по принципу уровневой сложности, заложенных в матрице (Приложение 4).

Это предполагает реализацию параллельных процессов освоения содержания программы на его разных уровнях углублённости, доступности и степени сложности, исходя из диагностики и стартовых возможностей каждого из участников программы.

Содержание программы дифференцировано по двум уровням сложности: «стартовый», «базовый». Так же предусмотрены задания повышенной сложности для одаренных обучающихся и обучающихся с повышенной мотивацией к обучению.

- «Стартовый уровень» - 1-й год; предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

- «Базовый уровень» - 2-й год; предполагает реализацию материала, обеспечивающего освоение специализированных знаний, создающего общую и целостную картину изучаемого предмета в рамках содержательно - тематического направления программы.

Каждый уровень программы является законченным этапом обучения, и в то же время основой для дальнейшего продвижения обучающегося.

**Адресат программы.** Программа рассчитана на детей с 7 до 13 лет. Для этого возраста характерны высокая активность и повышенная утомляемость, поэтому занятия строятся на постоянной смене деятельности. (40 минут – максимум времени концентрации внимания). При выполнении любого вида деятельности цель обозначается с самого начала, после происходит дробление цели на задачи и конкретные операции. Большое значение имеют творческие задания: сочинение сценария мультфильма, создание героев, анимация.

**Объем и срок освоения программы.** Программа рассчитана на 2 года обучения, 432 часа.

- 1 год – 216 часов (6 часов в неделю);
- 2 год – 216 часов (6 часов в неделю).

На первом году происходит введение в мультипликацию, знакомство с её историей, видами анимации, спецификой техник анимации.

Второй год посвящен освоению различных техник создания мультфильмов: пластилиновая, плоскостная, объемная, комбинированная мультипликации, анимация в техниках перекладки и рисования, легио-анимация

**Форма обучения** – очная.

**Виды занятий** лекции, демонстрация-объяснение, практические занятия, фотосъёмки персонажей с декорацией, экскурсии. Занятия проводятся в группах. Допускается деление групп на подгруппы для реализации учебных целей и личностно-ориентированного подхода.

В качестве основной *формы организации учебных занятий* используется творческая мастерская по созданию героев и декораций, анимации героев и монтаж. Роль педагога состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании обучающихся в процессе выполнения ими практической работы. Обучающиеся учатся создавать сначала маленькие фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения.

Кроме разработки проектов под руководством педагога, обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.**

Год обучения	Кол-во часов в неделю	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятия
1-й год	6 часов	2	3 часа
2-й год	6 часов	2	3 часа

Продолжительность академического часа занятия – 45 минут, перерыв между занятиями– 15 минут. Во время занятий организуется физкультминутка.

## Цель и задачи программы

**Цель программы:** Формирование художественного мышления через обучение технологии создания мультфильмов

Стартовый	Базовый
Цель	
Формирование основных представлений о мультипликации	Формирование базовых умений и навыков создания фильма
Задачи	
- Формировать познавательный интерес к мультипликации	- Способствовать формированию устойчивого интереса к созданию мультфильмов
- Расширить информированность в области анимации	- Расширить спектр специальных знаний в области анимации
- Познакомить с элементарными понятиями	- Сформировать умения создания

в области сценарного и операторского мастерства, фотосъёмки и видеомонтажа, -познакомить с техниками создания анимации	мультфильмов в различных техниках
- Учить правилам сотрудничества	- Развивать коммуникативные умения для коллективного взаимодействия

### **В процессе обучения обучающиеся:**

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство;
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучивание;
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать);
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель).

## **Содержание программы**

### **Организация образовательной деятельности**

Образовательная программа состоит из тематических блоков с максимальной практической составляющей и формирующих именно те компетенции, которые действительно необходимы обучающимся.

Основной деятельностью является создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

### **Учебный план**

#### **1-й год обучения – «стартовый уровень»**

№	Наименование раздела, темы	Всего	Из них:		Формы аттестации/контроля
			теория	практика	
1.	История анимации и мультипликации	6	4	2	Опрос, тестирование
2.	Оптические игрушки	6	2	4	Наблюдение
3.	Предметная анимация. Технология визуализации появления и перемещения объектов	15	4	11	Опрос Коллективная оценка работ Наблюдение
4.	Техника перекладки. Создание марионетки. Технология визуализации движения персонажа.	35	5	30	
5.	Пластилинография. Технология визуализации видоизменения объектов.	24	4	20	Тестирование Педагогическая диагностика

					Коллективная оценка работ Наблюдение
6.	Плоскостная пластилиновая анимация. Технология визуализации эмоций персонажа.	24	4	20	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
7.	Объемная пластилиновая анимация. Технология визуализации движения персонажа	24	4	20	Опрос Групповая оценка работ
8.	Идея мультфильма и сценарий	15	4	11	Опрос
9.	Герой мультфильма	21	4	17	Опрос Групповая оценка работ
10.	Раскадровка	6	2	4	Опрос Групповая оценка работ
11.	Декорации и фон	15	4	11	Опрос Групповая оценка работ
12.	Съемка и монтаж	15	4	11	Опрос Групповая оценка работ
13.	Озвучивание	6	1	5	Опрос Групповая оценка работ
14.	Презентация мультфильма	3	0	3	Презентация
15.	Воспитательные часы	1	0	1	Тестирование
	Итого часов:	216	46	170	

### **Содержание программы**

#### **1. История анимации и мультипликации**

Теория: Знакомство с историей мультипликации. Зарождение анимации, зарубежная анимация, советская мультипликация, первые мультфильмы, профессия мультипликатора..  
Виды анимации.

Практика: творческие упражнения, мультипликационный этюд

## **2. Оптические игрушки**

Теория: Оптические игрушки - первые шаги анимации, история оптической игрушки, создатели, синематограф, фенактископ, мультблокнот, тауматроп, и т.д.

Практика: изготовление оптических игрушек (тауматроп, мультблокнот) и дополнений к ним (зоотроп, фенакстископ).

## **3. Предметная анимация. Технология визуализации появления и перемещения объектов.**

Теория: Основы композиции, технология визуализации появления и перемещения объектов. Монтаж мультфильма.

Практика: композиционный рисунок (расположение предметов, цвет и размер в композиции, цвет и свет). Съёмка ролика с появлением и перемещением предметов. Монтаж ролика

## **4. Техника перекладки. Технология визуализации движения персонажа. Технология визуализации эмоций персонажа.**

Теория: Мультфильмы в технике перекладки, материалы и инструменты перекладной анимации, знакомство с оборудованием

Практика: Создание марионетки. Анимация движения марионетки. Монтаж

## **5. Пластилинография. Технология визуализации видоизменения объектов.**

Теория: Приёмы пластилинографии. Технология визуализации видоизменения объектов

Практика: Лепка героев в технике пластилинографии. Съёмка процесса видоизменения объектов. Монтаж ролика

## **6. Плоскостная пластилиновая анимация. Технология визуализации эмоций персонажа.**

Теория: Приёмы лепки в технике плоскостной анимации. Эмоции. Технология визуализации эмоций персонажа. Метод дубликатов в анимации эмоций

Практика: Рисунки эмоций. Лепка лица крупным планом и дубликатов. Съёмка улыбки персонажа. Монтаж

## **7. Объемная пластилиновая анимация. Технология визуализации движения персонажа**

Теория: Этапы создания человека. Правила пользования дополнительными инструментами и материалами (провода, зубочистки). Этапы ходьбы человека. Технология визуализации движения персонажа

Практика: Рисунки этапов ходьбы человека. Лепка человека. Съёмка ходьбы. Монтаж.

## **8. Идея мультфильма и сценарий**

Теория: Идея-основа творчества, сценарий мультфильма (виды, алгоритм), профессия-сценарист, знакомство с готовыми сценариями. Сюжет. Элементы сюжета

Практика: оформление идеи, практическая работа "придумай сценарий" (работа в группах)

## **9. Герой мультфильма**

Теория: Главный герой мультфильма, его внешний вид, характер( другие персонажи мультфильма, способы выражения, мимика, движение, техника "оживления" героя)

Практика: изготовление героев и персонажей мультфильма

## **10. Раскадровка**

Теория: Кадрирование сценария, последовательность и этапы раскадровки, виды раскадровки, масштаб, упрощение

Практика: создание раскадровки мультфильма согласно сценарию, изготовление рабочих эскизов.

### 11. Декорации и фон

Теория: Значимость декораций в мультипликации, виды декораций, материалы и инструменты, гармония в искусстве, цвет фона и декораций.

Практика: изготовление декораций для мультфильма в выбранной технике (коллективная работа).

### 12. Съёмка и монтаж

Теория: Искусство съёмки, возможности камеры, знакомство с основными программами видеомонтажа, последовательность съёмки, важность работы в команде, профессии оператора и монтажера, искусство оживления.

Практика: пошаговая съёмка мультфильма, коррекция сценария в процессе съёмки, импровизация в процессе съёмки (коллективная работа), оформление идеи, предварительный просмотр

### 13. Озвучивание

Теория: Искусство озвучивания. Работа с голосом. Работа с микрофоном

Практика: скороговорение, выбор музыки и озвучивание мультфильма, предварительный просмотр со звуком

### 14. Презентация мультфильма

Практика: презентация мультфильма для детей, родителей, педагогов

Итоговый контроль: презентация готового продукта

### 15. Воспитательные часы.

## Учебный план 2-й год обучения – «базовый уровень»

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Всё о мультипликации	2	2	0	
2	Виды мультипликации. Техники создания мультфильмов	4	0	4	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
3	Мультфильм в технике предметной анимации	30	4	26	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
4	Мультфильм в технике плоскостной пластилиновой анимации	30	4	26	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
5	Мультфильм в технике	30	4	26	Тестирование



	объёмной пластилиновой анимации				Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
6	Мультфильм в технике художественной анимации	30	4	26	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
7	Мультфильм в комбинированной технике	30	4	26	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
8	Мультфильм из бросового материала (картон, пластик..)	30	4	26	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
9	Мультфильм в технике объёмной анимации (оригами, вязание, папье-маше..)	30	4	26	Тестирование Педагогическая диагностика Коллективная оценка работ Наблюдение
<b>Итого:</b>		<b>216</b>	<b>30</b>	<b>186</b>	

### Содержание программы

**1. Вводное занятие.** Всё о мультипликации «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парад мультпрофессий: какие специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

**2. Виды мультипликации. Техники создания мультфильмов.** Тематические кроссворды, тесты

Практика: Тестирование

**3. Мультфильмы в технике предметной анимации.** Принципы техники. Обсуждение сценария. Обсуждение главных героев. Световое и звуковое сопровождение. Индивидуальные проекты. Мультфестиваль.

Практика: Написание сценария. Раскадровка. Создание декораций. Съёмка и монтаж. Оформление титров. Коллективный просмотр. Анализ и подведение итогов по проекту

**4. Мультфильмы в технике плоскостной пластилиновой анимации.** Принципы техники. Плоский персонаж. Принцип Анимация эмоций персонажей.

Практика: Написание сценария. Раскадровка. Изготовление плоских персонажей. Анимация предметов и эмоций Съёмка и монтаж. Оформление титров. Коллективный просмотр.

**5. Мультфильмы в технике объёмной пластилиновой анимации.** Принципы объёмной анимации. Обсуждение сценария. Обсуждение главных героев. Световое и звуковое сопровождение. Индивидуальные проекты. Мультфестиваль.

Практика: Написание сценария. Раскадровка. Создание героев декораций. Съёмка и монтаж. Оформление титров. Коллективный просмотр. Анализ и подведение итогов по проекту

**6. Мультфильмы в технике художественной анимации.** Принципы техники. Рисованный персонаж. Принципы крепления частей тела

Практика: Написание сценария. Раскадровка. Изготовление персонажей и декораций. Анимация персонажей и эмоций. Съёмка и монтаж. Оформление титров. Коллективный просмотр.

**7. Мультфильмы в комбинированной технике.** Принципы техники. Обсуждение сценария. Обсуждение главных героев. Световое и звуковое сопровождение. Индивидуальные проекты. Мультфестиваль.

Практика: Написание сценария. Раскадровка. Создание декораций. Съёмка и монтаж. Оформление титров. Коллективный просмотр. Анализ и подведение итогов по проекту

**8. Мультфильмы в технике легио-анимации.** Знакомство с примерами легио-анимации. Различия предметной анимации и легио-анимации.

Практика: Написание сценария. Звуковое сопровождение. Съёмка и монтаж. Коллективный просмотр. Анализ и подведение итогов по проекту.

**9. Мультфильмы в технике объёмной анимации (оригами, вязание, папье-маше..)** Принципы объёмной анимации. Обсуждение сценария. Обсуждение главных героев. Световое и звуковое сопровождение. Индивидуальные проекты. Мультфестиваль.

Практика: Написание сценария. Раскадровка. Создание декораций. Съёмка и монтаж. Оформление титров. Коллективный просмотр. Анализ и подведение итогов по проекту

## Планируемые результаты

### Обучающие компетенции:

#### **1 Знание основ создания мультфильма:**

##### Стартовый уровень:

- знает некоторые этапы создания мультфильма (написание сценария, съёмка, монтаж);
- владеет навыками работы с техническими средствами (мультстанок и компьютер).

##### Базовый уровень:

- знает основные этапы создания мультфильма, их последовательность и особенности (написание сценария, съёмка, монтаж, озвучивание, раскадровка);
- владеет навыками работы с техническими средствами (мультстанок, компьютер, фотоаппарат, микрофон, штатив).

#### **2 Владение первичными изобразительными умениями для создания мультфильма:**

##### Стартовый уровень:

- владеет простейшими практическими навыками (обводка, раскрашивание) в соответствии с пошаговыми инструкциями педагога.

##### Базовый уровень:

- способен самостоятельно выполнять работу в полном соответствии с оговоренными требованиями (обводка, раскрашивание, перерисовка, рисование по замыслу);
- способен выполнять практические задания с элементами творчества, креативности.

### **Развивающие компетенции:**

#### **1 Способность формировать эмоционально-психологическое отношение к результатам собственной деятельности:**

##### **Стартовый уровень:**

- Владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своего творчества (уровень-нравится/не нравится).

##### **Базовый уровень:**

- Владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своего творчества (способен выявить достоинства и недостатки своей работы);

- Способен проявлять художественный вкус через субъективный анализ результата своего творчества (уровень объяснения: почему нравится/не нравится; красиво/некрасиво, может объяснить, какие исправления нужно внести для получения работы более высокого уровня).

#### **2 Готовность работать в команде:**

##### **Стартовый уровень:**

- способен принимать участие в работе команды на уровне разработки продукта по инициативе педагога;

- способен договариваться о распределении функций и ролей в процессе совместной деятельности под контролем педагога.

##### **Базовый уровень:**

- способен принимать активное участие в работе команды на уровне разработки продукта и его презентации;

- способен договариваться о распределении функций и ролей в процессе совместной деятельности, уважительно относясь к чужому мнению, и находить компромисс при необходимости;

- готов к доброжелательному общению с товарищами по команде и педагогами, открыт к творческому взаимодействию.

### **Воспитательные компетенции:**

#### **1 Готовность к формированию положительного отношения к труду и творчеству:**

##### **Стартовый уровень:**

- знает технику безопасности при работе с разными материалами и инструментами;

- способен проявлять навыки трудолюбия, терпения, бережного отношения к используемым материалам под контролем педагога;

- владеет навыками применения полученных знаний и умений для организации индивидуального содержательного досуга.

##### **Базовый уровень:**

- знает технику безопасности при работе с разными материалами и инструментами;

- готов проявлять устойчивые навыки трудолюбия, усидчивости, терпения, бережного отношения к используемым материалам;

- способен оказать помощь другим при выполнении совместной работы, умеет ценить свой труд и труд окружающих;

- владеет навыками применения полученных знаний и умений для организации содержательного досуга (индивидуального, группового, семейного).

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

### Календарный учебный график

	Период	Сроки	Кол-во недель
	Продолжительность учебного года		36 недель
годов	Начало учебного года		
	- для групп второго и последующих годов обучения	01.09	
	- для групп первого года обучения	15.09	
полугодие	Период образовательной деятельности	01.09 – 31.12	17 недель
	Новогодние каникулы	01 января – 08 января	
полугодие	Период образовательной деятельности		19 недель
	Конец учебного года	31.05.	
	Продолжительность учебного года	01.09. - 31.05.	36 недель
	Текущий контроль	В течение года	После освоения каждой темы программы
	Входящая диагностика	Сентябрь	
	Промежуточная диагностика	Декабрь	
	Итоговая диагностика	Май	

Календарный учебный график составляется более подробно ежегодно на каждый учебный год и на каждую учебную группу и является **Приложением** к дополнительной общеобразовательной программе «Мультстудия «Приключение».

### Условия реализации программы

#### Материально-техническое обеспечение:

№ п/п	Наименование (вид) материального запаса/основного средства	Нормативное количество ресурса материального запаса/основного средства (шт)	Нормативное количество одновременно оказываемых услуг
1	2	3	4

#### *Материальные запасы/основные средства, потребляемые в процессе оказания государственной (муниципальной) услуги*

<i>основной инвентарь</i>			
1	аудиторные стулья	15	15
2	мультимедийное оборудование (компьютер)	1	15
3	аудиторные столы	8	15
4	цифровые фотоаппараты	4	15
5	штативы	4	15
<i>дополнительный инвентарь</i>			

6	Станок для перекладной анимации	1	15
	<i>инвентарь, выдаваемый в индивидуальное пользование</i>		
7	листы для рисования, формат А3 (набор)	1	1
8	карандаши простые	1	1
9	карандаши цветные (набор)	1	1
10	мелкие восковые (набор)	1	1
11	ножницы	1	1
12	ластик	4	1
13	Пластилин (набор)	1	3
14	Доска для лепки	1	1

### **Программное обеспечение:**

1. Операционная система Windows XP.
2. Видеоредакторы «Sony Vegas», «Мовави».
3. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.).

### **Информационное обеспечение**

В качестве дополнительных источников информации по программе рекомендуются справочники, дополнительная литература с описанием новых программных средств (меняется ежегодно), а также разделы “Справка” в изучаемых компьютерных программах. Выработка навыка самостоятельного изучения программных средств позволит обучающимся самостоятельно продолжать образование после освоения содержания данной программы.

**Кадровое обеспечение.** Реализацию программы «Мультстудия «Приключение» осуществляет педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику образовательной деятельности дополнительного образования, имеющий практические навыки.

## **Формы аттестации**

- Текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающегося;
- беседа; презентация
- наблюдение; опрос; тестирование
- анализ практических и самостоятельных работ;
- коллективный разбор ошибок в работах.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты проектов.

### **План анализа результатов:**

1. Степень активности обучающихся в группах.
2. Уровень знаний, умений, показанных обучающимися в работе.
3. Рекомендации к совершенствованию.
4. Оценивание работы каждого с помощью детей, выполняющих функции главных редакторов.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, перечень готовых работ

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** мониторинг результативности, демонстрация фильмов, защита творческих работ, конкурсы и фестивали, открытое занятие, Портфолио.

**Итог программы** – групповой проект «Коллекция мультиков».

## **Оценочные материалы**

**(Приложение 2)**

### **Методические материалы**

#### **Наглядные пособия:**

- стенды;
- таблицы.

#### **Видео-, аудиоматериалы:**

- коллекция музыкальных композиций для сопровождения творческих мастерских, фотосессий, защиты проектов;
- демонстрационные видеоработы;
- видеозанятия.

#### **Методические материалы:**

- конспекты и методические разработки занятий; сценарии воспитательных мероприятий.

#### **Дидактические материалы:**

- компьютерная программа «Как сделать видеофильм... на компьютере»;
- компьютерная программа «Adobe Photoshop»;
- компьютерная программа «Обучение Pinnacle Studio».

### 3. Список литературы

#### Нормативно-правовая база:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» от 01.10.2018 г.;
- Приказ об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае от 26.09.2019 г. № 383П;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ «Темп», утвержденное приказом директора от 14.02.2019;
- Устав МБУ «Темп» г. Амурска.

#### Список литературы для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Больгергт Н., Больгергт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
8. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
9. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
11. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
12. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
13. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008

14. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;

#### **Список литературы для обучающихся и родителей**

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
12. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
13. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

#### **Информационные источники**

1. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ программа «Мультстудия».
2. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
3. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
7. <http://ru.wikipedia.org>
8. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
9. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
10. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;

#### **Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):**

- Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- Алдашин М. – «Рождество»;
- Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;



- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

**Методика определения уровня развития обучающегося в процессе освоения им дополнительной общеобразовательной программы**

№	Ф.И	Теоретическая подготовка %			Практическая подготовка %			Уровень развит коммуникативных способностей %		Результат %			Общий результат %
		Сценарное мастерство	Основы фотосъемки	Видеомонтаж	Сценарное мастерство	Основы фотосъемки	Видеомонтаж	Способность выражать мысли	Способность к сотрудничеству	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Коммуникативность	
1													
<b>Качество реализации программы</b>													

## Фонд оценочных средств

### Вопросы к теоретической части

Инструкция: тест выполняется на отдельном листе. В его верхнем правом углу напишите свою фамилию и имя. Далее, согласно номеру вопроса, поставьте цифру и из предложенных вариантов ответа выберите только один правильный.

Пожалуйста, пишите разборчиво! Желаем успехов!

1. Вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов, называется...
  - а) Мультипликация
  - б) Фотосессия
  - в) Киносъёмка
2. Сколько кадров в секунду мы должны снять для того, чтобы персонаж плавно изменял формы и движения?
  - а) 36
  - б) 25
  - в) 24
3. Какие технические средства помогают обеспечить надёжную фиксацию фотокамеры при съёмки мультфильмов?
  - а) штангенциркуль
  - б) штатив
  - в) фотозакрепитель
4. Выберите мультфильм, снятый УОЛТОМ ДИСНЕЕМ
  - а) Ну, погоди!
  - б) Микки Маус
  - в) Винни Пух
5. Назовите как называется оптическая игрушка-предшественник мультипликации?
  - а) Таумотроп
  - б) Калейдоскоп
  - в) Микроскоп
6. Содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей ( рассказ, сказка, стихотворение) –это...
  - а) Сценарий
  - б) Программа
  - в) Журнал
7. Кто производит съёмку фильма?
  - а) Оператор
  - б) режиссер
  - в) художник-мультипликатор
8. Чем занимается художник-мультипликатор?
  - а) рисует портреты
  - б) рисует на бумаге героя и каждое его движение
  - в) озвучивает мультфильм
9. . Что такое раскадровка?
  - а) комиксы , нарисованные после просмотра фильма

- б) раскраски для мультипликаторов  
 в) серия рисунков всего сюжета будущего фильма
10. Выбери, что относится к видам компьютерной анимации.  
 а) бумажная анимация  
 б) Пикселяция  
 в) flash - анимация
11. Как называют освещение, если используют настольную лампу?  
 а) естественным  
 б) искусственным  
 в) смешанным
12. Какие инструменты и материалы используются в пластилиновой анимации?  
 а) песок, формочки  
 б) глина, гончарный круг  
 в) пластилин, доска и пластилиновые формы
13. Кого по праву можно назвать пионером русской мультипликации?  
 а) В.А. Старевич  
 б) С.М. Эйзенштейн  
 в) У.Дисней
14. Выберите логотип программы, в которой мы снимаем мультфильм?



а) Киностудия Windows Life.



б) Bayerische Motoren Werke



в) Adobe Acrobat Reader

15. (видео вопрос). Посмотрите предложенный фрагмент и определите  
 Какая из техник анимации была Вам представлена?

- а) рисованная анимация  
 б) объемная (предметная) анимация  
 в) компьютерная анимация

#### Ключ к тесту

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Вариант ответа	а	в	б	б	а	а	а	б	в	в	б	в	а	а	б

#### Отслеживание результативности выполнения тестового задания.

Тест состоит из 15 вопросов. За каждый правильный ответ выставляется один балл.  
 Максимально возможное количество баллов – 15.

**Низкий уровень** (0 – 5 баллов): обучающийся обладает недостаточным уровнем знаний, допускает значительные ошибки, путается в терминологии.

**Средний уровень** (6 – 11 баллов): обучающийся проявляет поверхностные знания по отдельным темам программы, знает основные термины и понятия.

**Высокий уровень** (12 – 15 балла): обучающийся свободно владеет теоретическим материалом по программе, допускает незначительные ошибки, либо не допускает вообще.

### Практическое задание

Для отслеживания уровня владения практическими умениями и навыками обучающимся предлагается снять анимационный фрагмент, используя готовых персонажей, фон. Тема выбирается педагогом: «Школьный автобус», «Волшебные превращения», «Сахарный монстр на прогулке», «Встреча двух предметов», «Ожившая буква» и др..

**Инструкция:** Вам необходимо «оживить героя». Задание можно выполнять в паре или индивидуально.

#### Этапы работы:

1. Установить оборудование, настроить его
2. Продумать движения героя и сделать раскадровку (на 6-8 кадров)
3. Съемка фрагмента

### Отслеживание результативности выполнения практического задания

			Ф.И. обучающихся											
№	Критерии оценки	Уровни в баллах												
1	Умение грамотно организовать место, работа с оборудованием и материалами	Не соответствует – 0												
		Соответствует не полностью – 1												
		Умелое использование – 3												
2	Уровень творчества	Репродуктивный – 1												

		Репродуктивно-творческий – 2													
		Творческий – 3													
3	Уровень владения приемами получения движущихся объектов	При постоянной помощи педагога – 1													
		С частичной помощью педагога - 2													
		Самостоятельно – 3													
<b>Итого: 9</b>															

За выполненное задание возможно набрать от 0 до 9 баллов.

**Низкий уровень** (0 – 3 балла): не владеет приемами получения движущихся объектов, (этапы работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность).

**Средний уровень** (4-6 баллов): обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога. Уровень творчества - средний.

**Высокий уровень** (7-9 баллов): обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами. Применяет различные приемы получения движущихся