

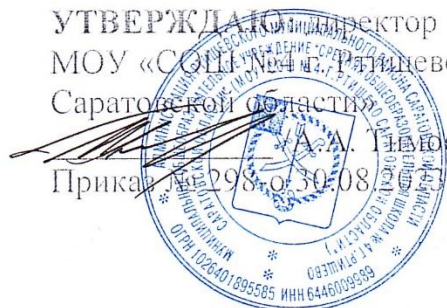
Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №4 г. Ртищево Саратовской  
области»

**ПРИНЯТА**

На заседании педагогического  
совета  
(протокол №1) 30.08.2023 г.

**УТВЕРЖДАЮ** директор  
МОУ «СОШ №4 г. Ртищево  
Саратовской области»

А.А. Гилюфеев/  
Приказ № 298 от 30.08.2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
технической направленности

**МультиМIX**

Возраст обучающихся: 10 – 14 лет  
Срок реализации программы: 9 месяцев

**Автор-составитель:** Ишина Наталья Николаевна,  
педагог дополнительного образования

г. Ртищево Саратовская область, 2023 г.

# 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДООП»

## 1.1. Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с Положением о порядке разработки и утверждения ДОП в МОУ «СОШ №4 г. Ртищево Саратовской области» от 22.06.2023г. № 256-о.

В соответствии с Постановлением администрации Ртищевского муниципального района Саратовской области «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в Ртищевском муниципальном районе в новой редакции» от 29.06.2023 года № 599, п. 3.7., п/п. 3.7.1. «образовательная программа специально разработана в целях сопровождения отдельных категорий обучающихся»; п/п. 3.7.4. «образовательная программа реализуется в целях обеспечения развития детей по обозначенным на уровне Ртищевского муниципального района и (или) Саратовской области приоритетным видам деятельности» данная программа может быть зачислена в реестр значимых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ ПФДО Саратовской области.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МультиМХ» относится к программам технической направленности. Программа ориентирует на одновременное решение задач образования и воспитания. Большую роль для детей 10-14 лет играет уровень развития познавательных процессов: внимание, восприятие, воображение, память, мышление; развитие моторики и зрительно-двигательной координации.

*Актуальность программы* заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация инновационных процессов в образовании. Качественное дополнительное образование рассматривается сегодня как существенный резерв повышения качества и доступности последующих ступеней образования. Данная программа способствует адаптации к быстроменяющемуся миру, формирует творческий мыслительный процесс, умение индивидуальной, оригинальной подачи видения окружающего мира, и пополняет знания в области мультипликации.

«...Занимаясь мультипликацией, ребенок приобретает универсальный опыт в неограниченном числе видов деятельности... Занимаясь мультипликацией, ребенок получает неограниченные возможности для воплощения своего неповторимого опыта, и первых жизненных открытий и впечатлений...» (Ю. Е. Красный и Л. И. Курдюкова «Мультфильмы своими руками»). Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, рисуя песком или красками по стеклу, учащиеся изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Введение в дополнительное образование курса занятий технической направленности имеет цель расширить образовательный процесс и, не отрываясь от проблем обучения и воспитания, развить личностные качества ребенка.

***Отличительные особенности программы.*** В отличие от пособия Ю. Е. Красного и Л. И. Курдюковой «Мультфильм руками детей», в общеразвивающей программе «МультиМІХ» изменены условия, подходы, темы, и формы проведения занятий, как традиционных, так и нетрадиционных, т.к. занятие – сказка, занятие – викторина, занятие – экскурсия, занятие – конкурс, творческие проекты и т.п. дети младшего и среднего возраста легко и быстро будут усваивать материал, который окажет благотворное влияние на развитие личностной сферы.

#### ***Целесообразность программы.***

Программа комплексно выполняет основные функции в области дополнительного образования и педагогики, касающиеся категорий: обучать, развивать, воспитывать.

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

Также вносит в процесс дополнительного образования ребёнка немало специфического мировоззрения:

- мир общения (восприятие, самовыражение, убеждения, поведение, этика, риторика, интеллект, коммуникативность);
  - мир искусства (творчество, эстетика);
  - мир науки, техники и технологии (творчество, логика).
- Творческий процесс имеет возможность объединять:
- детскую и взрослую заинтересованность;
  - логические знания и творческое мышление.

#### ***Адресат программы.***

Возраст детей, участвующих в реализации данной общеразвивающей программы дополнительного образования, от 10 до 14 лет.

#### ***Психологические особенности детей среднего возраста.***

Средний возраст детей является наиболее ответственным этапом жизни ребёнка. Высокая сензитивность этого возрастного периода определяет потенциальные возможности разностороннего развития ребенка.

Знание и учет психологических особенностей детей позволяют нам правильно выстроить нашу работу.

Особенности возраста:

- дальнейшее физическое и психофизиологическое развитие ребенка, обеспечивающее возможность систематического обучения;
- энергичность, настойчивость, инициативность;
- развитие познавательных потребностей, готовность к обсуждению и отстаиванию своей точки зрения;
- потребность в самосовершенствовании и самовоспитании;
- развитие словесно-логического, рассуждающего мышления, концентрированность;
- нервно-психическая ранимость (боязнь поражения, чувствительны к критике);
- изменение способности к произвольной регуляции поведения.

Как правило, к 12-летнему возрасту завершается физиологическое созревание основных мозговых структур. Таким образом, именно на этом этапе у подростков начинается формироваться мировоззрение, как основной мотив и регулятор поведения, а в процессе усвоения знаний способствует развитию внимания, восприятия, памяти, мышления, воображения и другие психических процессов, которые всё больше приобретают черты произвольности.

Данная программа предполагает универсальную доступность для детей с любым видом и типом психофизических особенностей. Использование в заданиях максимально разнообразного материала, относящегося к разным областям знаний.

#### ***Режим занятий:***

Разновозрастные группы формируются с учетом имеющихся у обучающихся теоретических знаний и умений. Занятия проводятся по 1 академическому часу (40-45 мин.) в неделю, общее количество занятий составляет 36 часов. Наполняемость одной группы – 15 человек.

#### ***Формы проведения занятий:***

- формы занятий: традиционные и нетрадиционные, например, занятие – игра, занятие – викторина, занятие – сказка, занятие - КВН, экскурсии, походы в парки, интерактивная игра и т.п.

- форма организации: коллективная или фронтальная, парная, индивидуальная.

### **1.2. Цель и задачи программы.**

**Цель** развитие личности обучающегося средствами искусства, через приобщение к миру мультипликации и овладение основами создания анимационных фильмов.

#### **Задачи:**

##### ***Обучающие:***

- углубление и расширение знаний по истории мультипликации;

- овладение основными техниками и способами создания мультфильмов (установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео и звукорядов и т.д.);
- способствовать созданию разработок и изготовлению персонажей, фонов и декораций.

***Развивающие:***

- развитие логического мышления;
- развитие внимания (устойчивость, концентрация, расширение объема, переключение с одной задачи на другую, и т.д.); развитие памяти (формирование навыков запоминания, устойчивости);
- развитие речи и словарного запаса;
- развитие дисциплинированности.

***Воспитательные:***

- формирование интереса к процессу познания в области мультипликации;
- формирование духовно-нравственных ценностей через мультипликационные фильмы;
- формирование навыков коммуникативных качеств: сотрудничества, общительности, культуры, взаимоуважения.

### **1.3. Планируемые результаты**

В результате освоения данной программы, обучающиеся приобретают следующие умения и навыки:

**Предметные результаты:**

- будут знать виды мультфильмов (по жанру, по монтажу, по технике исполнения); этапы создания мультфильма; названия и назначение инструментов и материалов, используемых при создании мультфильмов;
- будут применять различные виды изобразительного и декоративного творчества в анимации;
- сформируются навыки раскадровки, озвучивания и пользование монтажной программой.

**Метапредметные результаты:**

- будут уметь определять порядок действий и планировать этапы своей работы;
- повысят уровень креативного мышления, зрительно-моторной координации, уровень внимания, памяти;
- будут развиты лексические речевые навыки;
- будут уметь работать в паре, в группе и индивидуально.

**Личностные результаты**

- будут проявлять заботу о ближнем при групповом взаимодействии;
- будут знать и применять в социальной жизни правила общения, культуры, сотрудничества, взаимоуважения;
- будут правильно относиться к собственным ошибкам, к успеху, неудачам;

- будут проявлять настойчивость в достижении цели, налаживать контакт со сверстниками и людьми старшего возраста, правильно взаимодействовать с партнерами в художественно-творческой и игровой деятельности.

## 1.4. Содержание программы

### 1.4.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

РАЗДЕЛЫ и ТЕМЫ занятий	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
	Общее кол-во часов	Теория	Практика	
<b>Раздел №1 «Вводное занятие» - 1 час</b>				
1.1. Инструктаж по технике безопасности, знакомство с программой обучения, мониторинг.	1	0,5	0,5	Входной контроль Анкетирование/Тестирование
<b>Раздел №2 «Анимация как вид художественного творчества» - 3 часа</b>				
2.1. Композиция. Сюжет и персонажи. Виды и жанры мультфильмов.	1	0,5	0,5	Текущий контроль Опрос/Беседа
2.2. Шедевры рисованной анимации.	1	0,5	0,5	Текущий контроль Обсуждение
2.3. Наследие отечественной и мировой мультипликации.	1	0,5	0,5	Текущий контроль Опрос/Беседа
<b>Раздел №3 «Технологии создания мультфильма» - 21 час</b>				
3.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера. Уроки стоп-моушен.	3	1	2	Текущий контроль Контрольное задание
3.2. Элементарные движения персонажа и способы их создания.	2	0,5	1,5	Самооценка обучающихся
3.3. «Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала.	2	0,5	1,5	Текущий контроль Игра/Самооценка обучающихся
3.4. Освоение программы для создания мультфильмов «ToonJoy Animatics»	3	1	2	Текущий контроль/Контрольное задание
3.5. Освоение программы для создания мультфильмов «Photodex ProShow Producer»	5	2	3	Текущий контроль/Контрольное задание

3.6. Живая линия (графика)	2	0,5	1,5	Текущий контроль Игра/Самооценка обучающихся
3.7. Работы с сыпучим материалом. Пальчиковые способы рисования.	1	0,5	0,5	Текущий контроль/Контрольн ое задание
3.8. Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки)	3	1	2	Текущий контроль Игра/Самооценка обучающихся
<b>Раздел №4 «Мультпроекты» - 10 часов</b>				
4.1. Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (предметный)	3	0,5	2,5	Текущий контроль Результат выполненных работ
4.2. Проект мультфильма «Зимний праздник» (рисованный)	4	0,5	3,5	Текущий контроль Результат выполненных работ/Самооценка обучающихся
4.3. Проект мультфильма «Полёт шмеля» в программе «ToonJoy Animatics»	3	0,5	2,5	Контрольное задание
<b>Раздел №5 «Итоговая диагностика и тестирование» - 1 час</b>				
1. Итоговая диагностика. Итоговое занятие.	1	0,5	0,5	Итоговый контроль Тестирование/Анкет ирование
<b>Итого:</b>	<b>36</b>	<b>11</b>	<b>25</b>	

#### 1.4.2. 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. 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 1.1.** Анкетирование/тестирование первоначальных знаний об окружающем мире и мультипликации. 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. Motion capture). Технологии производства мультфильмов.

**Практика 2.1.** Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съёмке 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. Съёмка, 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. Съёмка 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.** Освоение программы для создания мультфильмов «ToonJoy Animatics». Изучение функциональных кнопок: добавление и удаление картинок, управление движениями картинок, сборка марионетки, центры и уровни, масштабирование элемента/группы, управление камерой, обзор, блокировка, пуск/стоп анимации и др.

**Практика 3.4.** Отработка навыков использования технических функций для сборки и создания мультфильмов. Анимация «Воробей».

**Теория 3.5.** Освоение программы для создания мультфильмов «Photodex ProShow Producer» Изучение функциональных возможностей программы «Photodex ProShow Producer»: создание слайдов, слоёв, фонов, текстов, эффектов, звукового сопровождения, наложение звуковых дорожек.

**Практика 3.5.** Создание короткометражного мультфильма «Снеговик».

**Теория 3.6.** 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 3.6.** Коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

**Теория 3.7.** Работы с сыпучим материалом. Пальчиковые способы рисования. Знакомство с песочной анимацией.

**Практика 3.7.** 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 ладонками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

**Теория 3.8.** 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 «вживить» в пластилин.

**Практика 3.8.** 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). Создание рабочей группы. Подбор материала для мультфильма.

Разработка сюжета мультфильма «Осенний пейзаж» в технике перекладки.  
Подбор звукового оформления фильма.

**Практика 4.1.** Создание фона. Установка освещения. Установка съемочного 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 праздник». 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 «Полёт шмеля». Обсуждение и разработка сюжета в программе «ToonJoy Animatics». Подготовка инструментов и материалов для создания фона, персонажей.

**Практика 4.3.** Контрольное задание: составить проект мультфильма «Полёт шмеля». Изготовление фона и рисование персонажа на бумаге. Управление движений шмеля, фона. Создание 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.

## **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».

### **1.5. Формы подведения итогов реализации программы**

Формы отслеживания и фиксации результатов осуществляется в виде входного, текущего и итогового контроля, в форме аттестации.

**Форма аттестации:** опрос, анкетирования, тестирования, анализ готовых продуктов, презентация творческих проектов и т.п.

**Входной контроль,** осуществляется вначале учебного года, проводится в форме собеседования и рисунка на свободную тему.

**Текущий контроль** и аттестация учащихся осуществляется на каждом занятии.

**Итоговый контроль,** осуществляется в конце учебного года для определения освоения общеразвивающей программы, проводится в форме анализа готовых работ, анкетирования-рефлексии, презентации творческих проектов или показов коллективных мультфильмов. Основным критерием в

оценке знаний и умений, является призовое место в конкурсе и качество выполненного творческого или контрольного задания. Оценка результатов заключается в анализе детских работ педагогом вместе с детьми. В процессе анализа работ особое внимание уделяется положительной динамике. Критика работ не допускается. Приветствуется обмен мнениями обучающихся о выполненных работах.

Также контроль за эффективностью проведения занятий ведется в ходе индивидуального подхода, систематической организации конкурсов, игр внутри группы. Проводятся открытые занятия, как для родителей, так и для сотрудников. Частью диагностики является участие обучающихся в конкурсах регионального, Всероссийского и Международного уровня. Представленная диагностика анализа продукта деятельности позволяет определить уровни овладения умений и навыков технической деятельности, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач на уровне предложенной программы.

**Форма проверки результатов освоения программы при дистанционной форме проведения занятий:**

- анализ выполненных работ обучающихся, творческих проектов;
- контрольно-тестовые задания; индивидуальные web-консультации.

## **2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»**

### **2.1. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

Материал каждого занятия рассчитан на 40-45 минут.

***Технологии, используемые на занятиях:***

- *Технология группового обучения* – это такая технология обучения, при которой ведущей формой учебно-познавательной деятельности является работа в группах.
- *Технология развивающего обучения* – это форма организации учебного процесса, при которой происходит взаимодействие педагога и учащихся на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения учебных задач.
- *Технология игровой деятельности* – это такая форма организации обучения, при которой освоение нового материала, его закрепление и отработка происходит во время игры.
- *Технологии дифференцированного обучения* – это обучение, учитывающее индивидуальные особенности, возможности и способности детей.
- *Здоровьесберегающая технология* – это целостная система воспитательно-оздоровительных, коррекционных и профилактических мероприятий, которые осуществляются в процессе взаимодействия ребенка и педагога.

На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания, и тренировочные упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы,

кроссворды и т.д., что привлекательно для детей. Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. На занятиях проводятся коллективное обсуждение решения задачи определенного вида, и после самостоятельной работы проводится коллективная проверка решения задач.

В курсе используются задачи разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно). Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение урока.

В системе заданий реализован принцип «спирали», то есть возвращение к одному и тому же заданию, но на более высоком уровне трудности. Задачи по каждой из тем могут быть включены в любые занятия другой темы в качестве закрепления

С целью непрерывного процесса работы объединения в случае возникновения чрезвычайных ситуаций (карантин) программа может быть реализована в дистанционной форме (платформы для обучения Сферум (площадка ВКонтакте)), позволяющая снабжать обучающихся учебным материалом.

**Рекомендуемая непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взора на экране монитора не должна превышать:**

для детей 10 – 12 лет – 15 мин;

для детей 12 – 14 лет- 20 мин.

**Формы проведения дистанционных занятий:**

- онлайн-занятие, офлайн-занятие, форум-занятие.

**Формы и методы обучения.**

**В процессе занятий используются различные формы:**

Традиционные и нетрадиционные, например, дискуссии, игры, конкурсные задания, соревнования, викторины, сказки, просмотр презентаций, игровые ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки) и т.п.

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

- словесный (беседа, рассказ, устное изложение и т.д.);
- наглядный (мультимедийные ресурсы, иллюстрации, наблюдение, работа по образцу;
- практический.

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

- объяснительно-иллюстративный метод;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельное решение творческих замыслов,
- игровой метод – набор игровых методик, развивающих социальную, коммуникативную, творческую деятельность детей, художественно – эстетический вкус, экологическую культуру.

***Методы, в основе которых лежит форма организации учебной деятельности:***

- индивидуальная (обучающемуся дается самостоятельное задание с учетом его возможностей);
- коллективная или фронтальная (работа со всеми одновременно, например, при объяснении нового материала);
- парная или групповая (разделение обучающихся на пары или группы для выполнения определенной работы).

## **2.2 Условия реализации программы**

### ***Санитарно-гигиенические требования***

Занятия проводятся в просторном помещении, соответствующем требованиям техники безопасности, противопожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет хорошо освещается и периодически проветривается.

При организации дистанционного обучения учитываются гигиенические требования к режиму деятельности (СП 2.4.3648-20 («Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»)).

### ***Материально-техническое обеспечение:***

#### **Оборудование:**

- столы, стулья, шкафы и стеллажи для методического пособия и учебных материалов;
- демонстрационная доска, ноутбук, телевизор, цифровой фотоаппарат, штатив, диктофон, микрофон, настольная лампа.

#### **Материалы и инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:**

- инструкционные карты, дидактический материал, диагностические карты для оценивания обучающихся;
- пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др.), салфетки и бумажные полотенца.

- стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, стаканчик, палитра клейкая бумажная лента, скотч.
- ручки, простые и цветные карандаши, маркеры, фломастеры, мел, ластик корректоры; альбом, блокноты, тетради, офисная бумага, линейки, циркули, клей ПВА, ножницы, степлеры; файлы, папки.

### **2.3 Список литературы для педагога:**

1. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 2010. – 176с.: ил.
2. 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.
3. Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л.: Искусство. Ленингр. отделение, 2008. - 211 с.
4. Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М.: Искусство, 2005. - 315 с.
5. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М.: Искусство, 2004. - 114 с.
6. Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М.: Искусство, 2001. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
7. Больгер, Н. Мультстудия «Пластелин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М.: Робинс, 2012. – 66с.
8. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
9. Гинзбург, С.С. Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М.: Искусство, 2007. - 286 с.
10. Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб.: Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
11. Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
12. Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
13. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 2004. - 118 с.
14. Курчевский, В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В.Курчевский. – М.: Педагогика, 2010. – 144с.

15. Курчевский, В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. / В.В. Курчевский. – М.: ВГИК, 2008. - 54 с.
16. Пашаев З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с. – Режим доступа: files.lbz.ru>pdf/cC1091-3-ch.pdf .
17. Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М.: Прогресс, 2008. – 240 с.
18. Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
19. Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
20. Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы. / Н.В. Халатов- М.: Молодая гвардия, 2009. - 144 с. - (Мир твоих увлечений).

***Литература для учащихся:***

1. Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М.: Искусство, 2004. - 287 с.
2. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов) - М.: Пассим, 2005. - 80 с.
3. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М.: Пассим, 2005. - 80 с.
4. Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М.: Госкиноиздат, 2010. – Режим доступа: <http://risfilm.narod.> 6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М.: Искусство, 2001. - 175 с.

## 2.4. Календарный учебный график 9 месяцев обучения

Количество часов по программе: 36 часов

Количество рабочих групп: 1 группа

Режим работы: 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

№ п/п	Дата		Форма занятия	Кол-во	Тема занятия	Место занятия	Форма контроля/ аттестации
	По плану	По факту					
<b>Раздел №1 Вводные занятия – 1 час</b>							
1			Традиционное /Игра–путешествие	1	Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой и обучением. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»	СОШ №4 (каб.305)	Входной контроль Тестирование/ Беседа
<b>Раздел №2 «Анимация как вид художественного творчества» - 3 часа</b>							
2			Дидактическая игра /Видео-викторина	1	<b>Композиция. Сюжет и персонажи. Виды и жанры мультфильмов.</b>	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Наблюдение
3			Занятие – игра	1	<b>Шедевры рисованной анимации.</b> Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. Создание простейшей анимации на стекле или бумаге.	СОШ №4 (каб.305)	Выставка рисунков/само оценка обучающихся
4			Традиционное	1	<b>Наследие отечественной и мировой мультипликации.</b>	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Обсуждение
<b>Раздел №3 «Технологии создания мультфильма» - 21 час</b>							
5			Традицион	1	<b>Материалы и инструменты для создания</b>	СОШ №4	Текущий



			ное		<b>мультфильма.</b>	(каб.305)	контроль Опрос
6			Видео- занятие	1	<b>Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.</b>	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ
7			Работа по образцу	1	<b>Уроки стоп-моушен.</b>	СОШ №4 (каб.305)	Контрольное задание
8			Занятие – игра	1	<b>Элементарные движение персонажа и способы их создания.</b> Создание простейшего эффекта движения на бумаге.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Обсуждение
9			Ситуация- проблема	1	<b>Элементарные движение персонажа и способы их создания.</b> Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ
10			Традицион ное	1	<b>«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала.</b> Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра. Покадровое движение малых предметов на столе.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Наблюдение/ Обсуждение
11			Традицион ное	1	<b>«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала.</b> Покадровое движение малых предметов на столе. Монтаж. Просмотр результата выполненной работы.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Обсуждение
12			Традицион ное	1	<b>Освоение программы для создания мультфильмов «ToonJoy Animatics».</b> Изучение функциональных кнопок: добавление и удаление картинок, управление движениями картинок, сборка марионетки, центры и уровни, масштабирование элемента/группы, управление камерой, обзор, блокировка, пуск/стоп анимации и др.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Обсуждение

13			Занятие-игра	1	<b>Освоение программы для создания мультфильмов «ToonJoy Animatics».</b> Отработка навыков использования технических функций для сборки и создания мультфильмов. Анимация «Воробей» в программе «ToonJoy Animatics».	СОШ №4 (каб.305)	Опрос/Контрольное задание
14			Традиционное	1	<b>Освоение программы для создания мультфильмов «ToonJoy Animatics».</b> Анимация «Воробей» в программе «ToonJoy Animatics».	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ/Самооценка обучающихся
15			Традиционное	1	<b>Освоение программы для создания мультфильмов «Photodex ProShow Producer»</b> Изучение функциональных возможностей программы «Photodex ProShow Producer».	СОШ №4 (каб.305)	Наблюдение
16			Ситуация-проблема	1	<b>Освоение программы для создания мультфильмов «Photodex ProShow Producer»</b> Изучение функциональных возможностей программы «Photodex ProShow Producer».	СОШ №4 (каб.305)	Опрос/Наблюдение
17			Занятие-игра	1	<b>Освоение программы для создания мультфильмов «Photodex ProShow Producer».</b> Создание короткометражного мультфильма «Снеговик». Сборка. Создание слайдов, добавление слоёв, фона, текстов.	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ/Самооценка обучающихся
18			Традиционное	1	<b>Освоение программы для создания мультфильмов «Photodex ProShow Producer».</b> Создание короткометражного мультфильма «Снеговик». Сборка. Создание эффектов, подбор звукового сопровождения.	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ/Самооценка обучающихся
19			Традицион	1	<b>Освоение программы для создания</b>	СОШ №4	Результат

			ное		<b>мультфильмов «Photodex ProShow Producer».</b> Создание короткометражного мультфильма «Снеговик». Сведение звуковых дорожек. Создание видеоряда. Заключительный этап работы.	(каб.305)	выполненных работ/Самооценка обучающихся
20			Видео-урок	1	<b>Живая линия (графика).</b> Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сценического движения, виды линий в природе и технике (Точка. Линия. Пятно).	СОШ №4 (каб.305)	Промежуточный контроль Диагностика работ
21			Традиционное	1	<b>Живая линия (графика).</b> Коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Результат выполненных работ
22			Занятие – игра	1	<b>Работы с сыпучим материалом.</b> Знакомство с песочной анимацией. Пальчиковые способы рисования. Коллективная работа: короткометражный мультфильм из сыпучего материала.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Опрос
23			Работа по образцу	1	<b>Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки).</b> Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Результат выполненных работ
24			Занятие – игра	1	<b>Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки).</b> Создание сюжета. Изготовление персонажей. Покадровая съёмка.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Обсуждение
25			Традиционное	1	<b>Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки).</b> Покадровая съёмка. Монтаж, просмотр	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ

					полученного результата.		работ/ Самооценка обучающихся
<b>Раздел №4 «Мультпроекты» - 10 часов</b>							
26			Ситуация/ проблема	1	<b>Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (из природного материала).</b> Разработка сюжета мультфильма «Осенний пейзаж» в технике перекладки. Создание сюжета, фона. Подбор материала.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Обсуждение/Самооценка обучающихся
27			Традиционное	1	<b>Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (из природного материала).</b> Покадровая съёмка в соответствии с раскадровкой. Монтаж мультфильма.	СОШ №4 (каб.305)	Опрос/Наблюдение
28			Традиционное	1	<b>Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (из природного материала).</b> Озвучивание. Сборка. Просмотр и обсуждение результата выполненных работ.	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ/ Самооценка обучающихся
29			Занятие – игра	1	<b>Проект мультфильма «Зимний праздник».</b> Обсуждение и разработка сюжета в технике рисования. Подготовка инструментов и материалов для рисования.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Обсуждение/Самооценка обучающихся
30			Традиционное	1	<b>Проект мультфильма «Зимний праздник».</b> Рисование персонажей, фона.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль/Наблюдение
31			Традиционное	1	<b>Проект мультфильма «Зимний праздник».</b> Рисование персонажей, фона. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ/Обсужд

							ение
32			Ситуация – оценка	1	<b>Проект мультфильма «Зимний праздник».</b> Монтаж мультфильма. Сборка. Просмотр и коллективное обсуждение итогов проекта.	СОШ №4 (каб.305)	Обсуждение/ Самооценка обучающихся
33			Занятие – сказка	1	<b>Проект мультфильма «Полёт шмеля» в программе «ToonJoy Animatics».</b> Обсуждение и разработка сюжета мультфильма «Полёт шмеля». Подготовка инструментов и материалов для создания фона, персонажей. Изготовление фона и рисование персонажа на бумаге.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль Контрольное задание/ Обсуждение
34			Традиционное	1	<b>Проект мультфильма «Полёт шмеля» в программе «ToonJoy Animatics».</b> Управление движений шмеля, фона. Создание мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Озвучивание.	СОШ №4 (каб.305)	Текущий контроль/ Обсуждение
35			Ситуация – оценка	1	<b>Проект мультфильма «Полёт шмеля» в программе «ToonJoy Animatics».</b> Монтаж мультфильма. Сведение звуковой дорожки и видеоряда. Просмотр и коллективное обсуждение итогов проекта.	СОШ №4 (каб.305)	Результат выполненных работ/ Самооценка обучающихся
<b>Раздел №5 «Итоговая диагностика и тестирование» - 1 час</b>							
36			Презентация	1	<b>Итоговая диагностика.</b> Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».	СОШ №4 (каб.305)	Итоговый контроль/ Тестирование

## 2.5. Оценочные материалы

Бал- лы	Критерии
1	стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается в форме аттестации
2	требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко
3	выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами

1 балл – в стадии формирования;

2 балла – частично сформирован;

3 балла – сформирован.

Диагностические таблицы позволяют проследить у детей развитие интеллектуальных способностей, проанализировать уровень сформированности навыков и умений социально-гуманитарной направленности.

### Приложение 1.

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

Ф.И. \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Назови свои любимые мультфильмы:

---

---

---

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

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

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

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

г) **Гора самоцветов (серия мультфильмов):** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

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

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

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

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

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

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

2. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:

### 3. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) Спокойствие, только спокойствие! \_\_\_\_\_
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! \_\_\_\_\_
- В) Мы с тобой одной крови – ты и я. \_\_\_\_\_
- Г) Ребята, давайте жить дружно! \_\_\_\_\_
- Д) Ну, заяц, погоди! \_\_\_\_\_
- Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!  
\_\_\_\_\_
- Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем \_\_\_\_\_
- З) — А где моя котлета?!  
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! \_\_\_\_\_
- И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится \_\_\_\_\_
- К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

### 2) Рефлексивный лист участника проекта

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

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

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



**Диагностическая карта  
оценивания изобразительных и анимационных умений, обучающихся  
в Объединении «МультиМІХ»**

№ п/п	Ф.И. учащегося	Технические навыки			Точность изображения движений, мимики, характера героя			Средства выразительности (цвет, форма, композиция и др.)			Наличие фантазии, воображения			Проявление самостоятельности			Умение осознанно работать в коллективе.		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			