

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	«Мультистудия»
Ф.И.О педагога	Клюшкина Алёна Алексеевна
Направленность	Техническая
Тип программы	Модифицированная
Уровень освоения	Общекультурный
Форма обучения	Очная
Продолжительность освоения программы	1 год
Возраст обучающихся	5-12 лет

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка.

2. Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы.

3. Содержание программы дополнительного образования обучающихся.

4. Методическое обеспечение программы дополнительного образования обучающихся.

5. Список использованной литературы.

6. Приложение:

- Календарный учебный график
- Текущий контроль
- Промежуточная аттестация
- Оценочные материалы
- Методические материалы
- План воспитательной работы

1. Пояснительная записка

Дополнительная адаптированная общеразвивающая программа «Мультистудия ОБЗ» разработана на основе следующих нормативных документов:

• Закона РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№273 ФЗ от 29.12.2012);

• Приказа Минпросвещения России от 27 июля 2022г., № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

• Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

• Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей».

• Письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).

• Письма КОПО Ленинградской области от 1 апреля 2015 года № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».

• Концепции развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678).

• Положения «О порядке разработки и требований к структуре, содержанию и оформлению дополнительной общеразвивающей программы» (Принято на заседании педагогического совета Протокол № 3 от 12.02.2020 г.; Утверждено Приказом директора МБОУ ДО «РЦДТ» № 50 от 21.02.2020 г.).

• Устава МБОУ ДО «Районный центр детского творчества».

Дополнительная общеразвивающая программа является модифицированной и разработана на основе общеразвивающей дополнительной программы «Мультистудия» (составитель программы Титова М.А.). Уровень освоения – стартовый.

К занятиям привлекаются обучающиеся, не имеющие специальной подготовки.

Направленность программы - техническая.

Программа соответствует стартовому уровню.

Со способностями удивляться, видеть удивительное в обычном, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека,

направлена на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Детство представляет собой важнейший период в становлении личности, который должен освещен творчеством, а следовательно, искусством. Одним из методов способствующих развитию творческого мышления, является мультипликация.

Мультипликация - это новый универсальный многогранный способ развития ребёнка в современном визуальном и информационном мире. Активное внедрение компьютерных технологий является новой ступенью в образовательном процессе. Информатизация образования представляет большой простор для проявления творчества педагога, побуждающий искать новые, нетрадиционные формы и методы взаимодействия с детьми, способствует повышению интереса у детей к обучению, активизирует познавательную активность, развивает ребёнка всесторонне.

Анимация - это важное средство обучения, воспитания и развития детей при помощи движений, слова, музыки, образов и компьютерных программ для анимации. Анимация - оживление, в нашем случае оживление собственных рисунков, аппликаций, пластилиновых персонажей, игрушек...

«Анимация» - в переводе означает «душа». Первоначальное значение слова «анимация» всегда было связано с одушевлением, оживлением.

Актуальность

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

Мультипликация это групповой творческий процесс. Как правило, в взрослой команде мультипликаторов, обучающиеся знакомятся с р

техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

Программа даёт право каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации, предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации обучающихся, их ознакомлению с различными профессиями.

Педагогическая целесообразность

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

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

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

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

Цель программы: развитие творческого потенциала учащихся с ограниченными возможностями здоровья средствами мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить обучающихся с методами, приемами и технологией создания различных видов мультипликации;
- познакомить с профессиями в мультипликации, содержанием их деятельности.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать интерес к экспериментированию, подкрепляя действия преобразованием объектов;
- развивать речевую активность, обогащать словарный запас;
- развивать художественные навыки и умения;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление обучающихся к отражению своих предположений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать нравственные качества у обучающихся посредством мультипликационного фильма, такие, как доброта, милосердие, справедливость и т.д.;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Отличительные особенности программы

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе обучающихся разнообразные виды деятельности обучающихся: двигательную, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательную, исследовательскую, музыкально-художественную, а также художественной литературы.

Сроки реализации образовательной программы

Содержание программы реализуется в течение 1 года (72 часа)

Формы и режим занятий

Форма проведения занятий: аудиторная

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Всего за год 72 академических часа.

В программе «Мультистудия» запланировано каждое занятие подчинить основным принципам:

- **тематический принцип:** реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес обучающихся, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультистудия» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития обучающихся комплексно;
- **принцип от простого к сложному:** от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большого количества кадров;
- **формирование познавательных интересов и познавательных действий обучающегося в различных видах деятельности:** создание мультфильма - это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочку, снежку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

В группу набираются обучающиеся от 5 до 12 лет.

Набор и объединение осуществляется на основании заявления родителей.

Программа предполагает групповое обучение. Минимальный состав группы - 12 обучающихся, максимальный - 12 обучающихся.

При реализации программы используются такие методы работы,

- **словесный метод** - устное изложение, беседа;
- **наглядный метод** - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу;
- **практический метод** - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации;
- **объяснительно-иллюстративный метод** (обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию);
- **репродуктивный метод** обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);

- **частично-поисковый метод** (обучающиеся участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы);
- **исследовательский метод** – овладение обучающимися при выполнении самостоятельной творческой работы.

Процесс создания мультфильма:

1. Подбор материала для сценария.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для пластилина или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бантики и т.д.), или готовые куклы.
4. Съёмка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, вступающее во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает идейном, художественном плане. Здесь обучающиеся проявляют актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты.
6. Монтаж фильма (верстка). Перенести отснятые фотографии на компьютер, разместить снимки, музыкальные композиции, сделать запись в программе для верстки и монтировать фильм.

Используются элементы разноуровневого подхода при создании мультфильма:

Процесс создания мультфильма		мультфильма:	
№		Пачальный уровень	Продвинутый уровень
1	Подбор материала.	Готовый сценарий по мотивам басни, стихотворения, песни, сказки и т.д.	Сценарий придумывается обучающимися
2	Выбор анимационной техники.	Техника выбирается при помощи педагога.	Обучающиеся выбирают технику самостоятельно
3	Изготовление фонов, персонажей.	Использование шаблонов, готовые иллюстрации. Фон неподвижный.	Изготовление фонов, персонажей самостоятельно Фон динамично движется.
4	Съёмка анимационного фильма.	Съёмка проводится при	Обучающиеся снимают

5	Звуковое оформление.	помощи педагога. Голубая запись.	самостоятельно. Озвучивают обучающиеся.
6	Монтаж фильма.	Монтаж производят педагогом.	Монтаж производится обучающимися при помощи педагога.

Планируемые результаты и способы их проверки

личностные результаты:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- ориентация для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ не успешности учебной деятельности.

метапредметные результаты:

- принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- научиться самостоятельно, учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале;
- научиться договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе, в ситуации столкновения интересов;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоить язык компьютерной анимации и мультипликации;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты;
- осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма,

искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;

- определять последовательность выполнения действий.

предметные результаты:

- создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;
- создавать видеополоски как сообщение в сочетании с собственным речью;
- приобретёт навыки кадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеосюжета, удаление видеосюжета, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

Ожидаемые результаты освоения программы:

(Обучающийся будет знать):

- правила техники безопасности при использовании инструментов;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых при создании персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

(Обучающийся будет уметь):

- видеть идею, передаваемую мультфильмом (или её отсутствие);
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

*Формы подведения итогов реализации адаптированной
дополнительной общеразвивающей программы.*

Виды и формы контроля и аттестации:

Текущий контроль - (осуществляемый в ходе повседневной работы):
 наблюдение за группой и каждым обучающимся в отдельности;

Промежуточная аттестация - (проводится после изучения программы,
 в т.ч.): наблюдение, самостоятельная творческая работа.

2. Учебно-тематический план

Образовательная программа	Год обучения	Количество часов	Форма промежуточной аттестации
«Мультистудия»	1 год	72	Самостоятельная творческая работа.

Учебно-тематический план адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Мультистудия»

№	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»	2	4	6
2.	«Перекладная анимация. Киночные мультики»	2	6	8
3.	«Пластилиновая анимация. Пластилиновые истории»	2	12	14
4.	«Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»	2	8	10
5.	«Сыпучая анимация. Сыпучие истории»	2	4	6
6.	«Рисованная анимация. Подарок маме»	1	3	4
7.	«Рисованная анимация. Космические истории»	2	8	10
8.	«Lego-анимация. История из кубиков»	2	4	6
9.	«Кукольная анимация. Жили-были...»	2	4	6
10.	Итоговое занятие	-	2	2
	ВСЕГО:	17	55	72
	ИТОГО:			72 ч.

3. Содержание программы

I. Раздел: Вводное знакомство. Инструктаж по ТБ. «Всё о мультипликации»	
1. Тема: «Организованное занятие. Инструктаж по ТБ»	
2. Тема: «Путешествие в мир мультипликации»	
Количество часов: 2 часа	
Теория	Практика
Инструктаж, история мультипликации.	
Игры и бумажными мультипликациями.	
План занятия	
<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Игра на знакомство. • Правила группы • Презентация о мультипликации. • Бумажные мультипликации • Лепка – днём творческие объекты на телефон. • Просмотр первых мультипликационных фильмов. • Пропальный кубик – Продолжи фразу. 	
3. Тема: «Шарад жужь профессий»	
4. Тема: «Знакомство с компьютерной программой»	
Количество часов: 2 часа	
Теория	Практика
Знакомство с профессиями оператора, режиссёра, актера, монтажёра, звукорежиссёра. Знакомство с программой по мультипликации.	
Игра крокодил, рисование и чётра. и социальная игра.	
План занятия	
<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Кто работает в студии мультипликации (презентация) • Игра крокодил «Угадай профессию». • Знакомство с программой «Арт-игрушка» • Просмотр мультфильма. • Рисование. • Театральная игра «Мы - мультипликаторы» (распределение ролей). • Пропальный кубик – Продолжи фразу. 	
5. Тема: «Как оживить картинку?»	
6. Тема: «Название студии»	
Количество часов: 2 часа	
Теория	Практика
Знакомство с техниками в мультипликации.	
Д/И, создание анимации и те. перекладка.	
План занятия	
<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Техники в мультипликации. • Д/И «Угадай технику создания мультфильма по картинке» • Мозговой штурм «Названия студии» • Создаём анимацию и тем. перекладка • Пропальный кубик – Продолжи фразу. 	
II. Раздел: «Перекладная анимация. Картонные мультики»	
1. Тема: «История в картинках»	
2. Тема: «Картонные мультики»	

Количество часов: 2 часа

Теория

Знакомство с понятием раскадровка.

Практика

Игра - этапы создания мультфильма, создание раскадровки по сценарию, упрямление по раскадровке по рабочей тетради

План занятия

- Игра на приветствие.
- Что такое раскадровка? Этапы создания мультфильма.
- ДМ «Этапы создания мультфильма».
- Просмотр мультфильма.
- Создаём раскадровку по сценарию.
- Рабочая тетрадь - упрямление по раскадровке.
- Подготовка к созданию мультфильма и технике пересказа
- Простильный кубик - Продолжи фразу

3. Тема: «Формы движения»

4. Тема: «Картонные мультики»

Количество часов: 2 часа

Теория

Техника безопасности работы с фотоаппаратом.

Практика

Игра на внимание, работа над созданием мультфильма.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Знакомство с фотоаппаратом (сутька ТВ)
- Игра «Новый момент» - как движется персонаж?
- Просмотр мультфильма
- Работа над созданием мультфильма.
- Простильный кубик - Продолжи фразу.

5. Тема: «Картонные мультики»

6. Тема: «Я оператор»

Количество часов: 2 часа

Теория

Знакомство с работой оператора.

Практика

Игра - ведущий показывает ребёнку картинку с изображением героя мультфильма, ребёнок называет его. Затем картинка передаётся другому ребёнку. Он должен назвать одно из качеств героя и передать картинку следующему. Нужно помнить как можно больше прищавов и не повторяться. Работа над мультфильмом.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Игра «Щётки»
- Просмотр мультфильма.
- Работа над мультфильмом
- Работа оператора
- Съёмка мультфильма

7. Тема: «Сюж! Снято!»

8. Тема: «Маленький мультфильм»

9. Простильный кубик - Продолжи фразу.

Количество часов: 1 часа

Теория

Знакомство с понятием титры, работа

Практика

Мотивной игрой, игра - повтори

	звукорежиссёра.	фразу, запись звука, игра – с комиксами/ОНТ.
	План занятия	
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Что такое титры? • Мозговой штурм «Заставка к мультфильму» • Приемник мультфильма. • Работа звукорежиссёра. • Игра «Повтори фразу» - с разной интонацией. • Записываем звук. • Монтаж, демонстрация. • Игра «Скажи комплимент» • Прощальный кубик – <u>Продолжи фразу</u> 	
III.	Раздел: «Пластичная анимация. Пластичные истории»	
	1. Тема: «Защитительные истории»	
	2. Тема: «Пластичные истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Разбираем главные моменты в спецроле, этапы создания доброго анимега.	Игра с комиксами, игра – про фразу, мозговой штурм, рисунок главного героя.
	План занятия	
	<ul style="list-style-type: none"> • Как придумать интересный сценарий? • Игра «Лазерный герой – он какой?» работа с комиксами. • Просмотр мультфильма в пластичной технике. • Игра «Продолжи фразу» • Мозговой штурм «Новогодняя история» • Создаём главного героя – рисунок. • Прощальный кубик – <u>Продолжи фразу</u>. 	
	3. Тема: «Забывайте смайлики»	
	4. Тема: «Пластичная история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с эмоциями в кадре, выделяем важные моменты создания эмоций у персонажа.	Игра манипуляционная, работа над мультфильмом, театризованные игры.
	План занятия	
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • О чем говорят эмоции? • Игра манипуляционная «Угадай эмоцию» • Как поместить эмоции в кадре? • Просмотр мультфильма. • Работа над мультфильмом, раскадровка, подготовка материалов. • Театризованная игра «Мультфильм в движении» • Прощальный кубик – <u>Продолжи фразу</u>. 	
	5. Тема: «Я художник»	
	6. Тема: «Пластичные истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с работой художника, узнаём про планы, декорации, фона.	Рисуем, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Знакомство с работой художника. 	

- Знакомство с планами теоретических (защиты, сведений, чередный) рабочей тетради.
- Рисуем декоративный на 44 «Новогодний лес»
- Просмотр мультфильма.
- Работа над мультфильмом.
- Прощальный кубик – Продолжи фразу.

7. Тема: «Фазы движения»

8. Тема: «Пластинчатые истории»

Количество часов: 2 часа

Теория

Знакомимся с фазами последовательности перемещения объекта

Практика

Игра, рисуем фазы движения, создаем анимацию, работа над мультфильмом.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Фазы, – олд макне? фазы последовательности перемещения объекта, рабочая тетрадь.
- Игра «Лови моменты» (делаем зарядку)
- Просмотр мультфильма.
- Рисуем фазы движения.
- Анимация – персонажи делают зарядку.
- Работа над пластинчатым мультфильмом.
- Прощальный кубик – Продолжи фразу

9. Тема: «Монтаж»

10. Тема: «Пластинчатые истории»

Количество часов: 2 часа

Теория

Каждую сцену можно разбить на несколько кадров, где герои будут показаны с разной степенью приближения. Эти кадры в мультфильме называются монтажными планами!

Практика

Игра, рисование персонажей, работа над мультфильмом

План занятия

- Игра на приветствие.
- Монтажные планы – разбиваем теорию.
- Игра – «Распределит монтажные планы»
- Рисуем персонажи в крупном плане, вытеки важный момент.
- Просмотр мультфильма
- Работаем над мультфильмом.
- Прощальный кубик – Продолжи фразу.

11. Тема: «Пластинчатые истории»

12. Тема: «Пластинчатые истории»

Количество часов: 2 часа

Теория

Практика

Сочиняем историю от лица предмета, представляем подборку нового звука, изображаем звуки самостоятельно, работаем над мультфильмом.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Игра «Предумай историю от лица предмета»
- Просмотр мультфильма.
- Работаем над мультфильмом.
- Подборка новогодних звуков.
- Игра «Изобрази звуки».

- Работаем над мультфильмом.
- Прощальный кубик - Продолжи фразу

13. Тема: «Шансалические истории»

14. Тема: «Стоп! Снято!»

Количество часов: 2 часа

Теория

Рассказать детям, что такое метафорические карты.

Практика

Обсуждение по метафорическим картам, работаем над мультфильмом выполняем монтаж, играем в перформанс.

Цели занятия

- Игра на приветствие.
- Метафорические карты.
- Просмотр мультфильма
- Работа над мультфильмом.
- Монтаж и звукозапись.
- Игра «Передай комплимент».
- Прощальный кубик - Продолжи фразу.

IV. Раздел: «Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»

1. Тема: «Оживи предмет»

2. Тема: «Игра со светом»

Количество часов: 2 часа

Теория

Как свет влияет на съемку.

Практика

Придумываем историю с предметом, делаем предметную анимацию, рисуем

Цели занятия

- Игра на приветствие.
- Игра «Оживи предмет» - продолжи фразу.
- Просмотр мультфильма.
- Влияние света на съемку
- Оживи предмет в кадре, если за кадром.
- Мозговой штурм «Придумываем историю»
- Создай комикс на тему...
- Прощальный кубик - Продолжи фразу.

3. Тема: «Вкусный мультик»

4. Тема: «Стоп! Снято!»

Количество часов: 2 часа

Теория

Предметная анимация, - она какая?

Практика

Сделаем предметную анимацию

Цели занятия

- Игра на приветствие
- Какие предметы могут использоваться в анимации.
- Сделаем предметную анимацию
- Монтаж, накладываем мелодию.
- Демонстрация мультфильма.
- Игра «Передай комплимент».
- Прощальный кубик - Продолжи фразу.

5. Тема: «Мозговой штурм»

6. Тема: «Мы мультипликаторы»

Количество часов: 2 часа

Теория

Какие приемы используются при создании анимации.

Практика

Работаем над мультфильмом

План занятия

- Игра на приветствие.
- 12 принципов анимации.
- Мозговой штурм «Сценарий мультфильма до Дня рождения освященного Келлиграта от фанатской блогады»
- Просмотр мультфильма.
- Работаем над мультфильмом: выбор персонажей, создаём декорации.
- Промысловый кубик - Продолжи фразу.

7. Тема: «Мы мультипликаторы»

8. Тема: «Мы мультипликаторы»

Количество часов: 2 часа

Теория

Знакомимся с одним из принципов анимации - движение по дуге.

Практика

Ребята пробуют описать картинку, работаем над мультфильмом.

План занятия

- Игра на дружество.
- Принцип анимации: «Движение по дуге»
- Игра «Опиши картинку»
- Просмотр мультфильма.
- Создаём декорации, съёмка.
- Промысловый кубик - Продолжи фразу.

9. Тема: «Мы мультипликаторы»

10. Тема: «Стоп! Съёмка!»

Количество часов: 2 часа

Теория

Практика

Ребята угадывают персонажей мультфильмов по описанию, работаем над мультфильмом.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Игра «Угадай персонажа по описанию»
- Просмотр мультфильма.
- Съёмка, монтаж
- Промысловый кубик - Продолжи фразу.

4. Раздел: «Сыпучая анимация. Сыпучие истории»

1. Тема: «Игра с песком»

2. Тема: «Мозговой штурм»

Количество часов: 2 часа

Теория

Знакомимся с сыпучей анимацией. Узнаем, почему в кадре червяки и гусеницы.

Практика

Игра на движение - покажи, как движется то или иное животное, играем с песком, рисуем

План занятия

- Игра на приветствие.
- Игра на движение «Как кто движется?»
- Сыпучая анимация - что?
- Игра с песком «Продолжи рисунок»
- Просмотр экологического мультфильма (Соспарники)
- Рисунки на экологическую тему.
- Мозговой штурм «Сценарий мультфильма на экологическую тему»
- Царапка Движение червяка и гусеницы.
- Эксперименты с сыпучим материалом.
- Промысловый кубик - Продолжи фразу.

3. Тема: «Сыпучая история»

4. Тема: «Сыпучая история»	Количество часов: 2 часа	Теория	Практика
		Игра – угадай, кто позвал. работаем над мультфильмом	
План занятия			
<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Игра «Угадай по голосу» • Работаем над мультфильмом • Рисунок:образи себя в виде растения • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • <u>Прощальный кубик</u> – Продолжи фразу 			
5. Тема: «Мелодия мультфильма»			
6. Тема: «Я – монтажер»			
Количество часов: 2 часа			
		Теория	Практика
Напоминание о профессии монтажёра, знакомство с программой Adobe Premiere Pro		Игра, – какие эмоции вызывает мелодия? Рисуем. Работаем над монтажом мультфильма.	
План занятия			
<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Игра с музыкой. Какие эмоции вызывает музыка? • Нарисуем мелодию. • Выбираем мелодию для мультфильма. • Кто такой монтажер? Работаем над монтажом мультфильма, знакомство программой Adobe Premiere Pro • <u>Прощальный кубик</u> Продолжи фразу. 			
VI. Раздел: «Рисованная анимация. Подарок маме»			
1. Тема: «Анимированный рисунок»			
2. Тема: «Мама – первое слово»			
Количество часов: 3 часа			
		Теория	Практика
Познакомить обучающихся с рисованной анимацией		Рисуем шесток по этапам, вопросы от лица предмета, слова мама.	
План занятия			
<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Как создается рисованная анимация? • Анимированный рисунок – рисующийся листок. • Игра: ответ на вопросы от лица предмета. Как тебя зовут? Где ты находишься? Что произошло? • Просмотр мультфильма. • Игра – Добрые слова маме • Мотивационная игра «Анимационная открытка ко Дню 8 марта» • <u>Прощальный кубик</u> Продолжи фразу. 			
3. Тема: «Подарок маме»			
4. Тема: «Подарок маме»			
Количество часов: 3 часа			
		Теория	Практика
Узнаём, как движется предметы (например, мяч) в кадре, движемся по дуге, наносим траекторию в программе AnimaShooter.		Работаем над анимационной открыткой.	
План занятия			

- Игра на привлекательность.
- Движение по дуге.
- Просмотр мультфильма.
- Создаём анимационную открытку.
- Выбравшая методично.
- Делаем монтаж.
- Пропальный кубик - Продолжи фразу.

Раздел: «Рисование и анимация. Космические истории»

1. Тема: «Космический рисунок»

2. Тема: «Викторина»

Количество часов: 2 часа

Теория

Практика

Один обучающийся отвечает на вопросы на тему: Я лечу в космос. Создаём комикс, проводим викторину.

План занятия

- Игра на привлекательность.
- Игра – викторина. Я космонавт
- Просмотр мультфильма.
- Создай комикс на тему: Я полетел в космос.
- Викторина «Космос»
- Игра с мячом - Пропавшие на космическом.
- Пропальный кубик - Продолжи фразу

3. Тема: «Движение по инерции»

4. Тема: «Космические истории»

Количество часов: 2 часа

Теория

Практика

Угадай что такое движение по инерции в заданной ситуации?

Работа с карточками, анимированный рисунок

План занятия

- Игра на привлекательность.
- Движение по инерции.
- Придумай сценарий про космос, работаем с карточками.
- Просмотр мультфильма.
- Мозговой штурм «Мультфильм про космос в технике рисованной анимации»
- Анимированные рисунки - Космический персонаж.
- Пропальный кубик - Продолжи фразу.

5. Тема: «Смысловое завершение»

6. Тема: «Космические истории»

Количество часов: 2 часа

Теория

Практика

Угадай о чём идёт речь «Смысловое и завершённое» и анимация.

Работаем над мультфильмом.

План занятия

- Игра на привлекательность.
- Смысловое и завершённое – один из принципов анимации.
- Просмотр мультфильма
- Работаем над мультфильмом.
- Пропальный кубик - Продолжи фразу.

7. Тема: «Космические истории»

8. Тема: «Студия звукозаписи»

Количество часов: 2 часа

Теория

Практика

			Рисуем, работаем над мультифильмом.
		План занятия	
		<ul style="list-style-type: none"> Игра на приветствие. Создаём персонажа по описанию, рисуем. Просмотр мультифильма. Работаем над мультифильмом. Космическая мелодия, прослушиваем музыку. Записываем звуки Прощальный кубик – Продолжи фразу 	
		9. Тема: «Космические истории»	
		10. Тема: «Стоп! Свят!»	
		Количество часов: 2 часа	
		Теория	Практика
			Игра с масками, делаем свою маску, работаем над мультифильмом.
		План занятия	
		<ul style="list-style-type: none"> Игра на приветствие. О чем говорят маски? Рассказки про эмоции (используя старые деревянные маски). Лепка маски. Просмотр мультифильма. Работаем над мультифильмом. Монтаж. Прощальный кубик – Продолжи фразу 	
VIII.		Раздел: «Lego –анимация. История из кубиков»	
		1. Тема: «Пистрой историю»	
		2. Тема: «История из кубиков»	
		Количество часов: 2 часа	
		Теория	Практика
		Знакомимся с Lego –анимацией	Разбираем наборы Lego, делаем декорации.
		План занятия	
		<ul style="list-style-type: none"> Игра на приветствие. «Lego –анимация». Выбор темы «Энергоэффективность или ЦД (Д)» (просмотр мультифильма в 3D). Разбираем Lego –наборы Мозговой штурм «Придумываем сюжет» Создаём декорации. Прощальный кубик – Продолжи фразу. 	
		3. Тема: «Движение Lego –человечков»	
		4. Тема: «История из кубиков»	
		Количество часов: 2 часа	
		Теория	Практика
			Рисуем, фотографируем.
		План занятия	
		<ul style="list-style-type: none"> Игра на приветствие Мой Lego –человек, рисуем Просмотр мультифильма. Анимированные Lego –человечки (фотографируем на телефоне в программе motion) Работаем над мультифильмом. Прощальный кубик – Продолжи фразу 	
		5. Тема: «История из кубиков»	
		6. Тема: «Стоп! Свят!»	
		Количество часов: 2 часа	

Теория**Практика**

Определяем монтажный план по картинкам, работаем над мультфильмом.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Игра – вспоминаем монтажные планы, определяем план по картинке.
- Просмотр мультфильма.
- Работаем над мультфильмом.
- Накладываем звук, делаем монтаж.
- Прощальный кубик – Продолжи фразу.

Раздел: «Кукольная анимация. Жили-были...»

1. Тема: «Жили-были...»

2. Тема: «Кукольная история»

Количество часов: 2 часа

Теория**Практика**

Знакомимся с кукольной анимацией

Рассказываем кадры по порядку, отрываем на вопросы, рисуем

План занятия

- Игра на приветствие.
- Кукольная анимация – это?
- Игра – рассказываем кадры по порядку
- Просмотр мультфильма Варенька.
- Игра – сказка, отвечаем на вопросы.
- Мотивной штурм (Сказкой к кукольному мультфильму).
- Мой любимый дятелок (рисунок)
- Прощальный кубик – Продолжи фразу.

3. Тема: «Кукольная история»

4. Тема: «Кукольная история»

Количество часов: 2 часа

Теория**Практика**

Ищем, работаем над мультфильмом, создаем декорации.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Игра – и какой техникой сделан мультфильм?
- Просмотр мультфильма.
- Работаем над мультфильмом
- Прощальный кубик – Продолжи фразу.

5. Тема: «Кукольная история»

6. Тема: «Кукольная история»

Количество часов: 2 часа

Теория**Практика**

Игра с мячом, работаем над мультфильмом, записываем звук, делаем монтаж.

План занятия

- Игра на приветствие.
- Игра с мячом. – Какой твой сосед?
- Просмотр мультфильма.
- Работаем над мультфильмом.
- Накладываем звук, монтаж.
- Прощальный кубик – Продолжи фразу.

Раздел: «Итоговые занятия»

7. Тема: «Воспоминание»		
8. Тема: «Прощание»		
Количество часов: 2 часа		
	Теория	Практика
		Играем, просмотр видео, с небольшой анимацией.
	Цели занятия	
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра на приветствие. • Игра, - За что ты можешь себя похвалить? • Просмотр видео: «Спустя год» • Просмотр картик мультфильмов. • Прощальная анимация «Оставь частичку себя». 	

4. Методическое обеспечение

№	Раздел, тема	Форма занятий	Методы и технологии	Дидактический материал, ТСО	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультимедиа»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный метод/ энергоэкономичные	Проектор/ ноутбук/ фотоаппарат/ лестнич/ телефон/ программа STOP Motion	
2.	«Персональная анимация. Картонные мультфильмы»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/ репродуктивный/ проектные/ здоровьесберегающие/ личностно-ориентированные	Микрофон/ ноутбук/ фотоаппарат/ палатки/ картон/ клей/ ножницы/ карандаш/ программа ART- игрушка/ затман	пра дея
3.	«Пластилиновая анимация. Пластелиновые герои»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/ репродуктивный/ проектные/ здоровьесберегающие/ личностно-ориентированные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ затман/ товарищи/ программа ART- игрушка/	пра дея
4.	«Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/ репродуктивный/ проектные/ здоровьесберегающие/ личностно-ориентированные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ картон/ ножницы/ клей/ предметы/ программа ART-	пра дея

учебное занятие	репродуктивный, проектный; здоровьесберегающие; личностно-ориентированные	Микрофон/ веб-камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ световой стол/ песок/ крупа/ программа ART-палочка/	анализ практической деятельности.
учебное занятие	объяснительно-иллюстративный; репродуктивный; проектные; здоровьесберегающие; личностно-ориентированные	Микрофон/ веб-камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа ART-палочка/	анализ практической деятельности
учебное занятие	репродуктивный; проектные.	Микрофон/ веб-камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа ART-палочка/	анализ практической деятельности
учебное занятие	репродуктивный, проектные; здоровьесберегающие; личностно-ориентированные	Микрофон/ веб-камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа ART-палочка/ Lego-наборчик.	анализ практической деятельности.
учебное занятие	репродуктивный	Микрофон/ веб-камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/	коллективная творческая работа

10.	Итоговое занятие	учебное занятие	репродуктивный	программа АРТ-игрушка/ куклы.	демонстрация мультфильма
				Микрофон/ веб-камера/ фонари/ парашют/ ноутбук/ проектор/ карандаш/ картон/ фломастеры/ программа АРТ-игрушка/ куклы.	

5. Материально-техническое обеспечение для реализации дополнительной образовательной программы

«Мультистудия»

Средства, необходимые для реализации программы:

- видеокамера с функцией кадровой съемки, веб-камера;
- штатив, на который крепится видеокамера, напольный и настольный;
- настольная лампа и напольная;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (использовались в программе Adobe Premiere Pro и программа АРТ-игрушка, Stop motion, AnimaShooter Junior);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключаемый к компьютеру для записи звука (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и др.);
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов;
- проектор с экраном или монитор компьютера;
- рабочее пространство/ станок для кукольной анимации, станок для перекладной анимации.

Для работы требуется кабинет, имеющий мебель:
 столы: 6 штук; стулья: 12 штук.

6. Список литературы для педагога

1. Ануфриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации // **Свое** пособие. Детская киностудия «Шоиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
2. Гуричева В.С., Нагибина М.И. Сказку одеваем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль, 2008.
3. Зубкова С.А., Степашова С.В. Создание мультфильмов с детьми // **Современное образование. Теория и практика.** - 2013. №5. - С.54-59.
4. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным // В.Д. Иткин // **Искусство в школе.** - 2006. - № 1. - с.52-53.
5. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки / В.В. Кудрявцева // **Искусство в школе.** - 2006. - №. 3. - с. 23-24.
6. Куприянов, П.П. Занятия анимацией - «витамины игры» / Н.Н. Куприянов // **Искусство в школе.** - 2007. - №. 4. - с.15-16.
7. Казакова Р. Г. Мультипликация как вид кинематографического искусства и влияние на развитие детей / Р. Г. Казакова, Ж. В. Машкевич. - 2012. - № 12. - С. [26-40].
8. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // **Обруч.** - 2002. - № 1. - с.51-53.
9. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // **Обруч.** - 2002. - № 1. - с.51-53.
10. Машкевич Ж. Детское изобразительное творчество и мультипликационное кино / Ж. Машкевич // - 2009. - № 10. - С. 68-70
11. Тимофеева Л.Л. «Мультфильм своими руками». - СПб.: Детство - Пресс, 2011.

Список литературы для обучающихся

1. Красный Ю.Б. Мультфильм руками детей / Ю.Б. Красный, Л.И. Курдюкова. - М., 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. - М., 2008.
3. Летомина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика». - Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Шоиск»/Велицкий Д.В., - Новосибирск, 2004 г.
5. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. - Минск, 2000г.
6. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. - Минск, 2000г.
7. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования.пейзаж. - Минск, 2000г
8. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие - Волгоград, 2002г.
9. Хавкин Чаварна, Ручная лепка. - М., 2003

Календарный учебный график ДОИ «Мультистудия» на 2024-2025 учебный год

Педагог: Ключикова Алёна Алексеевна

Режим занятий: 1 занятие в неделю по 2 часа;

Форма проведения занятий - аудиторная;

Форма организации занятий - групповая.

Форма обучения - очная.

Формой подведения итогов демонстрация мультфильмов.

Формы промежуточной аттестации: самостоятельная творческая работа.

Сроки проведения промежуточной аттестации: май 2025г.

Дата начала занятий: 1 сентября 2024г.

Дата окончания занятий: 31 мая 2025г.

Праздничные дни:

4 ноября 2024г. - День народного единства

31 декабря 2024г. - праздничный выходной день (перенос с воскресенья января)

1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января 2025г. - Новогодние каникулы;

7 января 2025г. - Рождество Христово;

23 февраля 2025г. - День защитника Отечества;

8 марта 2025г. - Международный женский день;

1 мая 2025г. - Праздник Весны и Труда;

8 мая 2025г. - праздничный выходной день (перенос с воскресенья 23 февраля);

9 мая 2025г. - День Победы.

Результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы

«Мультистудия»

Текущий контроль.

№	Разделы программы	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
		чел	%	чел	%	чел	%
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»						
2	«Перекладная анимация. Картонные мультики»						
3	«Пластининовая анимация. Целевые листовые истории»						
4	«Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»						
5	«Сыпучая анимация. Сыпучие истории»						
6	«Рисованная анимация. Подарок маме»						
7	«Рисованная анимация. Космические истории»						
8	«Lego-анимация. История из кубиков»						
9	«Кукольная анимация. Жили-были...»						
10	Итоговое занятие						

Низкий уровень:

- ✓ Не умеет и не хочет имитировать характерные движения персонажа
- ✓ Слабо владеет действиями с театральными куклами;
- ✓ Создает движение в мультфильме только по образцу.

Средний уровень:

- ✓ Имитирует действия, характерные для персонажа только с помощью взрослого;
- ✓ Владеет действиями с театральными куклами с помощью педагога
- ✓ Требуется помощь, с вопросами к взрослым обращается редко.

Высокий уровень:

- ✓ движение передано четко, использует правяльные движения обр. процессе съемки мультфильма;
- ✓ выполняет задания самостоятельно, творчески, без помощи педагога, случае необходимости обращается с вопросами;
- ✓ стремится к наиболее полному раскрытию замысла.

Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительному образованию на основании образовательной программы

ФНО педагога дополнительного образования Климова Алла Александровна магистранты
 Дополнительная образовательная программа технология для обучающихся
 (наименование дополнительной образовательной программы)

Срок реализации дополнительной образовательной программы 1 год 1 группа 1 год обучения 1
 Форма проведения промежуточной аттестации самостоятельная творческая работа Дата проведения аттестации май 2025г.

№ п/п	Фамилия, имя, отчество обучающегося	1. Предметные знания и умения			2. Метапредметные умения и навыки			3. Личностные результаты		
		высокий	средний	низкий	высокий	средний	низкий	высокий	средний	низкий
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
12										
13										
14										
15										

Всего аттестовано обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации

ЮБИЛ

ОБЩИЕ ВЫВОДЫ:

Предметные знания и умения:

высокий уровень ____ чел. ____ %

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки:

высокий уровень ____ чел., ____ %;

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

Личностные результаты:

высокий уровень ____ чел., ____ %;

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

ИТОГО аттестованных (сумма по всем показателям)

высокий уровень ____ чел., ____ %;

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

Методик дополнительного образования

Клюшнина Алёна Алексеевна

ПОДПИСЬ

Критерии к промежуточной аттестации.

Предметные знания и умения

Критерий	Средний	Низкий
демонстрирует полученные умения и навыки, применяет в практической деятельности алгоритмы действий при выполнении практических заданий самостоятельно	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет их в практической деятельности. Алгоритмы действий при выполнении практических заданий составляет при помощи педагога	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, но не применяет их в практической деятельности. Алгоритмы действий при выполнении практических заданий не составляет

Междисциплинарные (общеучебные) умения и навыки

Критерий	Средний	Низкий
работает в группе с небольшими затруднениями. Учащийся иногда не соблюдает технику безопасности, но подолживает ее в замечаниях. Учащийся создает анимацию с небольшими затруднениями.	Учащийся работает в группе с небольшими затруднениями. Учащийся иногда не соблюдает технику безопасности, но подолживает ее в замечаниях. Учащийся создает анимацию с небольшими затруднениями.	Учащийся испытывает серьезные затруднения при работе в группе. Учащийся иногда не соблюдает технику безопасности, не прислушивается к замечаниям. Учащийся не может создать анимацию.

Личностные результаты

Критерий	Средний	Низкий
организуется рабочее место с небольшими затруднениями, аккуратно. Учащийся работает активно, но отвлекается. Учащийся не задает вопросы, не усваивает основы художественного творчества. Учащийся доводит проекты до конца, неконструктивно критикует чужие работы.	Учащийся организует рабочее место с небольшими затруднениями, аккуратно. Учащийся работает активно, но отвлекается. Учащийся не задает вопросы, не усваивает основы художественного творчества. Учащийся доводит проекты до конца, неконструктивно критикует чужие работы.	Учащийся не может организовать свое рабочее место, неаккуратен. Учащийся не задает вопросы и не усваивает основы художественного творчества. Учащийся не доводит проекты до конца, неконструктивно критикует чужие работы.

Оценочный материал.

**Диагностика развития творческих способностей обучающихся.
Критерии «Создание рисованных мультфильмов»**

Цель:

- Выявить уровень обучающегося.

Низкий уровень:

- ✓ Отдельные элементы не соответствуют образцу;
- ✓ Нарушена последовательность действий, элементы не выполнены до конца;
- ✓ Только с помощью педагога составляет композицию по замыслу;
- ✓ Не может передавать илллюзию движения героев.

Средний уровень:

- ✓ Выполняет композицию по образцу самостоятельно, иногда требуется незначительная помощь;
- ✓ Работа выполнена с небольшими замечаниями, которые легко исправить;
- ✓ Передает илллюзию движения героев только по образцу.

Высокий уровень:

- ✓ Композиция по собственному замыслу хорошо сбалансирована, прослеживается четкая последовательность выполнения;
- ✓ Есть творческая находка, оригинальность изображения;
- ✓ Привносит в движения героев творческий замысел.

Формы диагностики:

Коллективные работы на заданные темы, использование нетрадиционных техник рисования.

Критерии «Создание кукольных мультфильмов»

Цель:

- Выявить уровень обучающегося.

Низкий уровень:

не умеет и не хочет имитировать характерные движения персонажа;
играется действиями с театральными куклами;
делает движения в мультфильме только по образцу.

1 уровень:

имитирует действия, характерные для персонажа только с помощью взрослого;
играется действиями с театральными куклами с помощью педагога;
требуется помощь, с вопросами к взрослым обращается редко.

2 уровень:

делает движения персонажа четко, использует правильные движения объекта в процессе съемки мультфильма;
получает задания самостоятельно, творчески, без помощи педагога, в случае необходимости обращается с вопросами;
стремится к наиболее полному раскрытию замысла.

3 диагностики:

создание сказок, постановка кукольных мультфильмов.

Критерии «Озвучка мультфильма»

1 уровень:

2 уровень:

может показать эмоцию, повторить её за другими;
ребенок запинаясь при чтении стихотворения; нет выразительности, слышно, тихо;

3 уровень:

передает эмоциональное состояние персонажа по образцу взрослого;
передает стихотворение четко, тихо.

4 уровень:

ребенок сам может с помощью мимики и жеста передать эмоциональное состояние героя, импровизирует;
ребенок самостоятельно, с выражением читает стихотворение.

5 диагностики: разучивание стихов, скороговорок, инсценировки и чтение этюдов на выражение эмоций.

Критерии «Создание пластилиновых мультфильмов»

Цель:

- Выявить уровень обучающегося.

Низкий уровень:

- ✓ пропорции предмета переданы неверно.
- ✓ движение передано неопределенно, неумело;
- ✓ необходима поддержка и стимуляция деятельности со стороны взрослых, сам с вопросами к взрослым не обращается.
- ✓ Создает движение в мультфильме только по образцу.

Средний уровень:

- ✓ есть незначительные искажения в пропорциях предмета
- ✓ изображение статичное;
- ✓ требуется помощь, с вопросами к взрослым обращается редко.

Высокий уровень:

- ✓ соблюдает пропорциональность в издании разных предметов, добавляет творческий замысел;
- ✓ движение передано четко, использует правильные движения объекта в процессе съемки мультфильма;
- ✓ выполняет задания самостоятельно, творчески, без помощи педагога, в случае необходимости обращается к вопросам;
- ✓ стремится к наиболее полному раскрытию замысла.

Формы диагностики:

Коллективные работы, пластинография, съемка этюдов с пластилиновыми героями.

Тест-анкета по теме мультипликация

ФИ _____

дата _____

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?

А) Да

Б) Нет

В) Безразличен

думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или камеру?

а) камера

б) камера

напишите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) новый _____; б) рисованный _____



напишите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) старый _____; б) песочный _____



напишите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) компьютерный _____; б) перекладной _____



напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

думаете мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

8. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»:

Напишите других героев по памяти:



9. Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»:

Напишите имена других героев по памяти:



10. Выберите героя, который не имеет отношения к мультфильму про Карлсона:

Напишите имена всех героев по памяти:



11. Напишите имя своего любимого персонажа _____

12. Про кого вы бы хотели снять мультфильм?

Методические материалы

Игры для занятия по ДОО «Му, плетундун»

«Превращение карандаша»

Педагог: Я сейчас дам любому из вас карандаш, а он должен превратить его в другой предмет, но чтоб мы помели в какой.

Нужно проделать ряд логических действий, свойственный этому предмету. Например ученик держит карандаш и пытается вдевать палец в острый кончик и шпатель. Ученик выполняет задание передает карандаш другому ученику. Повторяется игра.

«Печенье картинку»

Педагог печенье делая иллюстрацию крупного формата, чтобы они могли хорошо рассмотреть. Важно, чтоб на иллюстрации было много мелких деталей. Дети должны запомнить и картинку целиком (как фотографировать), и как можно больше деталей, пока я считую до 10. Дети закрывают картинку и просят перечислить, что было изображено.

«Станшарат»

Дети в палатке. Одни из них, стоя перед палаткой, фотографируют детей. А затем выходит за дверь. Во время короткой паузы дети пересаживаются на другие места. Можно звать «фотограф».

Как раньше сидели дети?

Игра обезьяшки.

История движения (эмоции).

Игра фразу с разной интонацией.

«Словечка»

Игра с детьми выделять признаки объектов.

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий показывает ребёнку картинку с изображением героя мультфильма, ребёнок называет его. Затем картинка передается другому ребёнку. Он должен назвать одно из качеств героя и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повторяться.

7. «Угадай по описанию»

Цель: учить детей по описанию определять объект.

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий показывает картинку с изображенным героем мультфильма только одному из детей. Ребенок описывает объект (называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о ком идет речь (описывать героя, следует от общего к частному).

8. «Узнай сказку по герою»

Цель: закрепить знания детей о героях мультфильмов.

Ход игры: ребёнок вытягивает карточку с мультгероем и должен ответить, из какого мультфильма данный персонаж.

9. «Что (кто) делает так же?»

Цель: учить детей давать оценку поведению и поступкам (других и собственных).

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий называет героя мультфильма. Дети вспоминают действия, поступки. Предлагается перечислить других героев сказок, мультфильмов, у которых названное действие ярко выражено.

Пример: - Колобок что делает? Какие поступки совершает? - Убежал от бабушки и дедушки. - а вы знаете, кто еще так поступал? - Мама послушалась бабушку и заблудилась в лесу. - Скажите, а можно убежать от родных? Почему? и т. д.

10. «Дополни имя»

Цель: закрепить знания детей о мультгероях.

Ход игры: у некоторых сказочных героев двойные имена. Ведущий называет первую часть имени, а дети называют вторую.

- Барон (Мюнхгаузен)
- Старуха (Щапокык)
- Вишня (Цук)
- Соловей (Разбойник)
- Дед (Мороз)

Старик (Хоттабыч)
 Доктор (Айболит)
 Сестрица (Аленушка)
 Домовенок (Кузя)
 Феникс (Ясный Сокол)
 Дядя (Степа, Федор)
 Черепаха (Тортила)
 Елена (Прекрасная)
 Красная (Шапочка)
 Железный (Дровосек)
 Манюшка (Дуршток)
 Змей (Горыныч)
 Крошечка (Хаврошечка)
 Маан (Царевич)
 Кощей (Бессмертный)
 Кот (Леопольд, Матроскин)
 Крокодил (Гена)
 Муха (Цокотуха)
 Папа (Карло)
 Почтальон (Печкин)
 Мама (Муromen)
 Василиса (Премудрая)
 Сажок (Гербунок)
 Баба (Яна)

«Что делают эти люди?»

Цель: закрепить название профессий и их деятельность в мультипликации.

Оборудование: мяч

Ход игры: ведущий бросает ребёнку мяч и называет профессию в мультипликации, а ребёнок кидая мяч обратно говорит, что делает человек этой профессии при создании мультфильма.

- **Режиссёр** - придумывает, пишет, сочиняет.
- **Художники** - лепят, рисуют, шьют.
- **Аниматор** - передвигает, двигает.
- **Оператор** - фотографирует, снимает.
- **Композитор** – пишет.

- **Актёр** - озвучивает.
- **Монтажёр** - собирает мультфильм на компьютере.

12. «Добрые и злые герои в мультфильмах»

Цель: закрепить у детей понятия добра и зла.

Ход игры: ведущий называет сказочных героев, если это добрый, дети хлопают, а если злой – топчут.

- Я скакала-скакала и Мальвину, повстречала!
- Я скакала-скакала серого волка, повстречала!
- Я скакала-скакала Карсона, повстречала!
- Я скакала-скакала Бабу-Ягу, повстречала!
- Я скакала-скакала Золушку, повстречала!
- Я скакала-скакала Кощей Бессмертного, повстречала!
- Я скакала-скакала Белоснежку, повстречала!
- Я скакала-скакала Шапокляк, повстречала!
- Я скакала-скакала Доктора Айболита, повстречала!
- Я скакала-скакала Чиполино, повстречала!

13. Рассказ

Игра рассчитана как на индивидуальное использование, так и на коллективное.

Вариант 1:

Ребенку предлагается от 2 до 4 картинок с сюжетным изображением.

Задание: Разложи картинки по порядку и придумай по ним рассказ.

Усложнение: Использование приема «Выход за картину».

Вариант 2:

В игре принимают участие столько человек сколько картинок.

Коллективно принимают решение о порядке сюжетной линии,

договариваются кто какую картинку будет рассказывать.









Рабочая тетрадь по мультипликации



<https://disk.yandex.ru/i/RaLJ8bZVeDZ18g>

Направление воспитательной работы	Содержание	Мероприятия	Дата проведения
1. Патриотическое воспитание	воспитание любви к родному краю, патриотических и гражданских чувств	Создание мультфильмов на тему: День заштытка Отечества, Космос, День Победы.	ноябрь 2024 февраль 2025 апрель 2025 май 2025 июль 2025
2. Нравственно-духовное воспитание, воспитание семейных ценностей	предлагает образованию и воспитание личности обучающимся, организация работы с семьей, изучение семейных традиций	Мастер-классы для родителей с детьми.	В течение года
3. Воспитание экологического отношения к труду и творчеству	сознание труда, трудового воспитания, организации трудовой и профориентационной деятельности обучаемых, воспитание трудолюбия, культуры труда.	Привлечение обучающихся к трудовым поручениям, проведение порядка на рабочем месте Субботники.	В течение года
4. Здоровьесберегающее воспитание	сохранение и укрепление нравственного, психического и физического здоровья, формирование основ безопасности, воспитание гармонично развитой личности	Беседы, посвященные здоровью образу жизни Создание мультфильма посвященного спорту	В течение года
5. Культурологическое и эстетическое воспитание	формирование способности восприятия и понимания прекрасного, обогащение духовного мира обучающихся средствами искусства и непосредственного участия в творческой деятельности	Участие в конкурсах. Фотоотчет	В течение года

6	Правовое воспитание и культура безопасности учащихся	соответствует правовому воспитанию и направлено на развитие навыков безопасности и формирование безопасной среды в школе, в быту, на отдыхе	Инструктаж по Технике безопасности в охране труда	сентябрь 2024г. январь 2025г.
7	Экологическое воспитание	соответствует экологическому воспитанию учащихся и предполагает организацию образовательной деятельности	Участие в конкурсах рисунков по экологическому воспитанию, создание мультфильма на экологическую тематику. Беседы по энергосбережению (экономия ресурсов)	В течение года
			Субботники	