

Комитет по делам образования г. Челябинска  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Детско-юношеский центр г. Челябинска»

Принято на заседании  
методического совета  
Протокол № 1 от 29.08.2024



Утверждаю:  
Директор МБУДО «ДЮЦ»  
А.А. Сеницын

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности  
«Дом волшебников»  
Возрастная категория обучающихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:  
Перепелко Наталья Николаевна,  
педагог дополнительного  
образования МБУДО «ДЮЦ»

Челябинск, 2024

## 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

**Направленность программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дом волшебников» имеет художественную направленность, разработана и реализуется с 2018 года. Содержание программы нацелено на обучение детей способам создания мультипликационных фильмов, формирование у детей навыков восприятия экранных произведений, развитие способности адекватно понимать экранный «текст», сопереживать и эмоционально откликаться на элементы, формы и содержание, оценивать эти произведения и аргументировать свою оценку. Программа разработана на основании нормативно-правовых документов:

– Конвенция ООН «О правах ребёнка», одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11 1989г.

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 17.02.2023) (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023).

– Национальный проект «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16) «Успех каждого ребёнка», «Цифровая образовательная среда», «Молодые профессионалы», «Социальная активность»/

– Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

– Приказ Министерства образования и науки Челябинской области от 30.12.2020 № 01/2795 «Об утверждении Концепции развития региональной системы воспитания и социализации обучающихся Челябинской области на 2021–2025 годы».

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02 февраля 2021 № 38 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом

Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 № 467».

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

– Письмо Министерства просвещения России от 30 декабря 2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

– Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

– Закон Челябинской области от 29.08.2013 № 515-30 «Об образовании в Челябинской области».

Документы и локальные акты учреждения:

– Устав МБУДО «ДЮЦ»;

– Программа развития МБУДО «ДЮЦ»;

– Программа воспитания МБУДО «ДЮЦ»;

– Положение МБУДО «ДЮЦ» о дистанционном обучении;

– Положение о системе оценок, форм, порядке и периодичности промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

– Положение о разработке дополнительной общеобразовательной программы в МБУДО «ДЮЦ»

– Положение об организации образовательного процесса в МБУДО «ДЮЦ».

Содержание программы направлено на развитие воображения, творческих способностей воспитанников, овладение элементарными знаниями и умениями, необходимыми в создании мультипликационных сюжетов.

Программа реализуется на бюджетной основе. Обучение проводится на русском языке.

**Актуальность, педагогическая целесообразность программы.** Трудно найти ребенка, который бы не любил мультфильмы. Искусство экрана привлекает детей своей зрелищностью, наглядными, легко воспринимаемыми образами. Оно дает им и героев для подражания, и темы для игр.

Зрительский опыт школьников начинает складываться еще в дошкольном детстве, ведь именно тогда начинается их приобщение к экранным искусствам: телевидению, мультипликационным фильмам, кино, видео... Опыт этот складывается, как правило, под влиянием семьи, где ребенок воспитывается. Но проходят годы, а модель взаимодействия подрастающего человека с экранным творчеством не меняется. Кино по-прежнему остается лишь развлечением, всерьез не воспринимаемым ни семьей, ни школой. Если ребенка и приобщают к искусству, то, как правило, к музыке, изобразительному искусству, танцам. А вот кино остается невостребованным.

Между тем перед экраном телевизора дети проводят большую часть своего свободного времени. Выход из подобной ситуации только один — надо использовать этот большой воспитательный потенциал, которым обладают экранные искусства в художественном развитии и эстетическом воспитании детей. И прежде всего - так любимое детьми мультипликационное творчество, обладающее большими возможностями для детского развития. Воспитательные возможности мультипликации настолько широки, что можно говорить об универсальности этого вида искусства для учреждений дополнительного образования. В отличие от игрового кино мультипликация – искусство условное, оперирующее стилизованной образностью и потому с особой интенсивностью стимулирующее у маленького зрителя работу воображения, фантазии, вовлекающее его в мир обобщенных образных представлений. В результате просмотра возникает особое «эмоциональное поле», создающее ситуацию особых доверительных отношений ребенка и взрослого, педагога и обучающегося.

Эйзенштейн С.М. назвал мультипликацию школой метафорического мышления. Как никакой иной вид искусства мультипликация по своей яркой образной сущности полностью отвечает особенностям детского восприятия, а потому позволяет решать широкий круг образовательных и воспитательных задач.

Мультфильмы помогают детям узнавать мир, развивают воображение, фантазию, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. При этом дети не задумываются об этом - они просто очень любят мультфильмы! Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несет в себе детские мультфильмы, просто бесценно. Детское творчество достойно уважения. Если так огромны открытия детской души в рисунке, то какой мир может открыться в самостоятельных детских фильмах. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего не возможного. Можно совершить любые путешествия, всевозможные превращения, можно стать каким захочешь большим, сильным, богатым, красивым, моряком или летчиком, звездой или собакой. И эта игра позволяет ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром.

Мультипликация – это универсальный, многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире. Выразительные средства мультипликации наиболее естественны для детского возраста стимуляторы творческой активности и раскрепощения мышления.

Мультипликационные фильмы создаются путем покадровой съемки последовательных фаз движения объемных или рисованных образов. Происходит название от латинского слова *multiplikat*io – умножение, увеличение, возрастание, размножение – технические приемы получения движущихся изображений.

Технология мультипликации позволяет не только «оживить», но и «одушевить» героев рассказов, сказок, оригинальных сценариев, её искусству доступно практически все, что доступно человеческой фантазии и может быть выражено визуально. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картинок без разбора и из оценки. Лаконичность выражения мысли, динамичность, короткий метраж, сам принцип создания мультфильма, дающий возможность оживлять практически любой предмет окружающей среды, появление в кино новых компьютерных технологий делают доступным самостоятельное создание мультипликационного фильма, как взрослым, так и детям.

**Отличительные особенности программы.** На занятиях в мультипликационной студии юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных

мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Мультипликация помогает ребятам реализовать свои творческие замыслы, удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, за время создания фильма ребенок может попробовать себя в качестве сочинителя, сценариста, художника, актера, аниматора и даже монтажера. То есть он знакомится с разными видами деятельности, получает много новой необыкновенно интересной информации.

Программа «Дом волшебников» направлена на формирование у детей навыков восприятия экранных произведений, на развитие способности адекватно понимать экранный «текст», сопереживать и эмоционально откликаться на элементы, формы и содержания, уметь оценивать эти произведения и аргументировать свою оценку. Дети получают представление о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства, - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д. Эти знания помогут сделать ребенку шаг к освоению тайн «аудиовизуальной речи» точно так же, как он узнает, что слова состоят из отдельных звуков, а их запись производится с помощью букв. В то же время программа ориентирована на формирование творческого мировоззрения, на развитие творческих способностей, познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся и их технологической грамотности при пользовании современными коммуникационными средствами.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Хороший мультфильм для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому

сделать мультфильм своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

### **Особенности содержания программы**

Реализация программы осуществляется, в соответствии с возрастными особенностями обучающихся:

Изучаются азы мультипликации. Происходит знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации и основными техниками создания мультфильмов. Обучающиеся создают сверхкороткие бессюжетные мультфильмы, в которых происходит только одно какое-то интересное движение. Затем эти мультфильмы собираются в общие «анимационные бусы». Также дети знакомятся с основными компьютерными программами для создания мультфильма. Художественная деятельность детей на занятиях очень разнообразна: изображение на плоскости; эксперименты с красками; декоративная работа; игры с целью изучения и закрепления теоретического материала, игровые упражнения, рассчитанные как на активизацию у обучающихся познавательного процесса, так и на развитие у них интереса к учебному заданию, объекту изображения, знакомство с произведениями искусства (демонстрация слайдов, репродукций, фотографий, иллюстраций); конструирование, наблюдение за различными явлениями природы, поведением людей и животных в различных ситуациях, обсуждение и анализ работ товарищей, результатов собственного и коллективного творчества; прослушивание музыкальных и литературных произведений (классических, народных, современных).

Содержание занятий программы определяется восьмью сквозными направлениями: литературное творчество, изобразительная деятельность, азбука звука, киноведение, азбука актерского мастерства, анимация, основы режиссуры, видеомонтаж. Для наиболее успешного выполнения поставленных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий. Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, коллективных обсуждений, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

**Литературное творчество:** сочиняют загадки, считалки, стихи, сказки и т.п.; создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др..

**Изобразительная деятельность:** выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные

материалы, рисуют декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

**Азбука звука:** поют, развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др..

**Киноведение:**учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.

**Азбука актерского мастерства:**постигают азбуку движения, учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.

**Анимация:**работают на мультстанке, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

**Основы режиссуры:** знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т. д..

**Видеомонтаж:**делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями. Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины. Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

### **Новизна программы.**

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы.



Новизна программы «Дом волшебников» выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма – рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, – собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества.

в-четвертых: все созданные в рамках мастерской «Дом волшебников» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях в контакте "<https://vk.com/club167581680> Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

Программа «Дом волшебников» создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видеостудий, и поэтому в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) может считаться программой модернизационного формата.

**Адресат программы:** Посещать занятия могут дети 7-14 лет с разным уровнем развития (в процессе занятий на основе индивидуальных способностей каждый ребенок станет активным в выборе содержания деятельности - ФГОС п.1.4.)

### **Возрастные особенности детей, участвующих в реализации программы**

При создании программы особое внимание уделено анализу и учету возрастных психофизических особенностей детей младшего школьного возраста.

**Младший школьный возраст** характеризуется доверием к взрослым, главным образом учителям, педагогам, подчинение и подражание им. Дети этого возраста полностью признают авторитет взрослого человека, почти

безоговорочно принимают его оценки. Даже характеризуя себя как личность, младший школьник в основном лишь повторяет то, что о нем говорит взрослый. Это напрямую касается такого важного личностного образования, закрепляющего в данном возрасте, как самооценка. Она непосредственно зависит от характера оценок, даваемых взрослым ребенку и его успехам в различных видах деятельности.

Качество личности формируется из опыта коллективной жизни, появляется способность к самоорганизации своей деятельности, развивается образное мышление и потребность в активной деятельности.

При проведении занятий четко планируется, каким образом учесть данные возрастные особенности:

- Ведущая деятельность детей - учебная. Через учебную деятельность осуществляется основное отношение ребенка с обществом, а также осуществляется формирование основных психических качеств ребенка. Отсюда, основные формы работы: познавательно – интеллектуальные игры, игровые тренинги, проекты, праздники, выставки и т. п.
- Образное восприятие детьми мира и явлений.
- Открытость детей к восприятию нового, неизвестного.
- Умение удивляться обычным (с точки зрения взрослого человека) фактам и событиям.
- Самооценка ребенка зависит от оценивания его окружающими детьми.
- Уровень притязаний ребенка складывается под влиянием успехов и неуспехов в предшествующей деятельности.
- Мотивация ребенка формируется в учебно-воспитательном процессе.
- Индивидуальная работа детей менее продуктивна, чем работа в парах.
- Работа в партнёрстве более продуктивна, чем соперничество
- Дети принимают социально одобряемые формы поведения,
- Самыми авторитетными людьми являются родители и учителя.

Важно в сложном технологическом процессе создания мультфильма явно обозначить значимость и незаменимость каждого этапа работы, научить детей алгоритмически мыслить, владеть началами анализа и синтеза. Для этого необходимы специально организованные, целенаправленные и систематические действия ребёнка, а также взаимодействие со взрослыми: как с педагогом, так и с родителями, что и предполагает реализация данной программы.

**Объем программы:** Общее количество учебных часов по программе составляет 288 часов.

1 год обучения -144.

2 год обучения -144

## **Формы организации образовательного процесса и виды занятий:**

Индивидуальные, групповые, фронтальные.

1. Занятия-игры, занятия-импровизации (взрослый – ведущий проблемно-игровой ситуации).
2. Занятия - беседа + практические и индивидуальные занятия (взрослый – ведущий организатор проблемной ситуации или ведущий диалога).
3. Проведение детских художественных советов.
4. Выставки работ студии.
5. Видео-монтаж.
6. Видео – занятия.
7. Мультпрезентации.

В зависимости от содержания занятия используются следующие формы работы с детьми:

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок.
- Изготовление героев картины или другого материала.
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.
- Съёмки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.
- Подбор музыкального оформления.
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается
- компьютерный монтаж.
- Размещение готового мультфильма .
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определенной сцены.
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

**Срок освоения программы:** 2 года

**Условия набора и режим занятий:** в творческое объединение принимаются все дети в возрасте 7-14 лет, проявляющие интерес к данному виду деятельности по заявлению родителей (законных представителей). Занятия во всех группах проводятся из расчёта 36 учебных недель 2 раза в неделю по 2 часа с 10-минутным перерывом, согласно Сан ПиН. В случаях

возникновения непредвиденных ситуаций,- отмены занятий по причине неблагоприятных погодных или санитарно-эпидемиологических условий, осуществляется обучение с применением дистанционных технологий.

К плюсам дистанционного образования можно отнести:

- Доступность - независимость от географического и временного положения обучающегося и образовательного учреждения позволяет не ограничивать себя в образовательных потребностях.
- Мобильность - эффективная реализация обратной связи между преподавателем и обучаемым является одним из основных требований и оснований успешности процесса обучения.
- Технологичность - использование в образовательном процессе новейших достижений информационных и телекоммуникационных технологий.
- Социальное равноправие - равные возможности получения образования независимо от места проживания, состояния здоровья, элитарности и материальной обеспеченности обучаемого.

Очевидные минусы дистанционного обучения:

- Отсутствие очного общения между обучающимися и преподавателем. То есть все моменты, связанные с индивидуальным подходом и воспитанием, исключаются. А когда рядом нет человека, который мог бы эмоционально окрасить знания, это значительный минус.
- Необходимость наличия целого ряда индивидуально-психологических условий. Для дистанционного обучения необходима жесткая самодисциплина, а его результат напрямую зависит от самостоятельности и сознательности учащегося.
- Необходимость постоянного доступа к источникам информации. Нужна хорошая техническая оснащенность: компьютер и выход в Интернет.
- Как правило, обучающиеся ощущают недостаток практических занятий.
- Отсутствует постоянный контроль над обучающимися, который является мощным побудительным стимулом.

**Цель программы** обучение детей способам создания мультипликационных фильмов, формирование у детей навыков восприятия экранных произведений, развитие способности адекватно понимать экранный «текст», сопереживать и эмоционально откликаться на элементы, формы и содержание, оценивать эти произведения и аргументировать свою оценку.

**Задачи обучения:**

- познакомить детей с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, а также основные техники создания мультфильмов;
- познакомить детей с шедеврами мировой мультипликации;

- познакомить с особенностями передачи в рисунках формы, пропорции, объема, перспективы, светотени, графической и текстовой композиции, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной деятельности;
- познакомить с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- обучить некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах;
- знакомить детей в процессе работы над мультфильмом с иерархией жизненных ценностей:

Я и родители    Я и студия    Я и окружающий мир

Я и друзья       Я и педагог    Я и Творец

- расширить понимание детей о возможностях медийного пространства при создании мультфильмов.

#### **Задачи развития:**

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям.
- развивать мелкую моторику рук, глазомер;

#### **Задачи воспитания:**

- воспитывать общую художественную и экранную культуру, интерес к мировым художественным ценностям;
- воспитывать культуру зрительского восприятия, эстетический вкус детей;
- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов (мультфильмов);
- способствовать духовно-нравственному становлению личности, формированию духовной культуры и потребности общения с искусством, нравственно-эмоциональной отзывчивости на прекрасное и безобразное в окружающей действительности.

#### **Методологические особенности реализации программы**

**Педагогические принципы**, на которых строится программа, обоснованы педагогической целесообразностью применительно именно к этому виду деятельности, а также особенностями данной программы и признаны обеспечить построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению творческого результата:

1. Принцип природосообразности предполагает учёт возрастных особенностей детей младшего школьного возраста.
2. Принцип от простого к сложному: каждая тема основывается на использовании знаний, полученных на предыдущих занятиях, постоянно происходит постепенное усложнение материала как в ходе каждого занятия, так и в процессе реализации программы в целом.
3. Научность в сочетании с доступностью. Принцип чрезвычайно важен в работе с детьми. Все основные понятия даются строго в соответствии с научными знаниями с учетом возрастных особенностей детей.
4. Целостность и непрерывность. Принцип, который означает, что каждая  
  1. ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки, осуществляется опора на полученные ранее знания, как по общешкольным предметам, так и через дополнительное образование. Важную роль играет интеграция учебной и практической деятельности.
  2. Принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для каждого ребенка совершается какое-то открытие. Обеспечивается взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей. Предусматривается чередование темпоритмов работы детей во время занятий.
  3. Принцип педагогического сотрудничества, сотворчества педагога и ребенка наиболее важен при организации творческой деятельности детей. Создается творческая среда и благоприятный микроклимат, получается уникальный результат, когда педагоги и дети творят вместе.
  4. Принцип креативности и продуктивности образовательного проса.

**Педагогические технологии**, используемые при реализации программы:

1. Технология системно – деятельностного подхода. Предполагает организацию учебного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности обучающегося. Еще Сократ говорил о том, что научиться играть на флейте можно только, играя самому. Точно также деятельностные способности детей формируются лишь тогда, когда они не

пассивно усваивают новые знания, а включены в самостоятельную учебно-познавательную деятельность.

2. Игровая технология. Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития детей, что необходимо при создании мультфильмов.

3. Технология развивающего обучения. Предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

4. Проектная технология. Позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует развитию у детей способностей:

- исследовательских (генерировать идеи, выбрать лучшее решение);
- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочных (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационных (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационных (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы);

- использовать различные средства наглядности;
- демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивных (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерских (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение;
- распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

5. Личностно-ориентированная технология. Главная ценность образовательного процесса - это сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование -это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе ребенок постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

6. Технология коллективного взаимодействия. Выражается в:

- делении группы на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп меняются;
- специально создаются ситуации, когда дети самостоятельно принимают решение о помощи своим товарищам.

7. Информационные технологии с применением компьютеров для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставляются возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах.



## Учебный план 1 год обучения

№	Наименование разделов и тем	Всего	Теория	практика	Прогнозируемый результат
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Знать правила поведения и техники безопасности на занятиях. Правила эвакуации из здания.
<b>3.</b>	<b>Мультипликация как вид искусства.</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
2.1	Откуда взялись мультфильмы?	2	1	1	Знать историю возникновения анимации, первые иллюзии движения, воспроизводившиеся в древнем Египте и древней Греции, китайский театр теней. Знать роль изобразительного искусства и его разнообразие в создании мультфильма. Уметь определять материалы используемые в анимации.
3.2	История появления первого мультфильма.	2	1	1	Знать об истории создания первых мультфильмов - Александра Ширяева, Владислава Старевича. («О, прекрасная Люканида или борьба усачей и рогачей»). Знать графические средства изобразительного искусства и его свойствами (карандаш, мел, уголь)
3.3	Кто делает мультфильмы? Знакомство с профессиями, работающими над созданием мультфильма.	2	1	1	Иметь первоначальное представление о профессиях, работающими над созданием мультфильма: сценарист, режиссёр, художник, мультипликатор, оператор, монтажёр, звукооператор, актёр. Знать понятия «Пятно», «Силуэт»
3.4	У нас в гостях кинорежиссёр Сергей Серёгин.	2	1	1	Иметь представление о работе студии «Союз мультфильм» . Знать автобиографические данные и творческие работы режиссера Сергея Серегина. Уметь самостоятельно передать в рисунке основные характеристики персонажа мультфильма.
3.5	Экскурсия по студии «Пилот».	2	1	1	Иметь представление о работе студии «Союз мультфильм» . Знать автобиографические данные и творческие работы режиссера Сергея Серегина. Уметь самостоятельно передать в рисунке основные характеристики персонажа мультфильма.
3.6	Ролевая игра «Мы идём на киностудию».	2	-	2	Знать основные этапы работы над мультфильмом в условиях мультстудии.
<b>6</b>	<b>Волшебные краски чудесной</b>	<b>56</b>	<b>17</b>	<b>39</b>	

	<b>страны.</b>				
6.1	Графические материалы.	2	1	1	Знать графические материалы и их свойства. Владеть основными графическими техниками: штриховка, заливка цветом, тонирование.
6.2	«Сказка про Карандаш». Техника работы карандашом.	4	2	2	Знать основные средства выразительности графики (линия, штрих, пятно). Владеть техникой работы карандашом. Уметь создать иллюстрацию к известным мультфильмам с помощью карандаша.
6.3	У нас в гостях Леонид Викторович Носырев.	6	2	4	Знать автобиографические данные и творческие работы режиссера Леонида Викторовича Носырева, художницы Веры Кудрявцевой.
6.4	Линия и ее возможности.	4	1	3	Знать эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Уметь выполнять упражнения по проведению линий разной толщины, с разным нажимом, разными инструментами и материалами.
6.5	Линия и воображение.	2	-	2	Уметь с помощью линии изображать героев сказки, выдуманного героя или героя мультфильма сказки с помощью выразительной линии.
6.6	Форма предметов: круг, треугольник, квадрат.	4	1	3	Знать базовые геометрические формы, используемые при рисовании мультипликационных объектов. Уметь создать собственного мульт. героя, используя базовые геометрические фигуры.
6.7	Знакомство с правилами работы акварелью	4	1	3	Знать понятие акварель, ее характеристики и особенности, основные инструменты и материалы для рисования Уметь смешивать три основных цвета, овладеть техникой работы кистью по сырому и по сухому.
6.8	Цветовой круг. Цветик-семицветик.	4	1	3	Знать основные и дополнительные цвета. Знать понятие - цветовой круг.
6.9	Эмоции.	4	1	3	Знать понятие «эмоции». Уметь соотносить четыре основных эмоции с цветами.
6.10	Цвет и эмоции.	4	1	3	Знать понятия «Портрет» «автопортрет». Уметь с помощью художественных свойств живописи выразить эмоциональное состояние.
6.11	Тёплые и холодные цвета.	4	2	2	Знать понятие тёплые и холодные цвета. Уметь уместно применять теплые и холодные цвета в создании мультфильма
6.12	Цвет и характер героев. Герой добрый и злой.	4	1	3	Знать понятия хроматические и ахроматические цвета. Уметь соотносить цвета и характера героя используя возможности цвета (выбеливание, насыщение цвета, размывание цвета и т.д.).
6.13	Композиция кадра.	4	1	3	Знать понятия «композиция», «кадр». Уметь составлять композицию одного кадра в прямоугольнике.
6.14	Титры, шрифты.	6	2	4	Знать понятие «Титры», основы начертания букв, знаков, символов.

<b>5</b>	<b>Сказка как способ познания окружающего мира.</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	
5.1	К.И. Чуковский «Муха-Цокотуха».	2	1	1	Знать автобиографические данные и творчество К.И. Чуковского. Уметь передавать характер известных героев с помощью художественных и театральных средств выражения.
5.2	Летающие насекомые (мухи, комары, жуки, бабочки).	4	2	2	Владеть техникой «Пятнография» Уметь преобразовывать цветные пятна в графические образы.
5.3	У нас в гостях Борис Степанцев. Съёмка этюда «Летающие букашки и коварный паук».	4	1	3	Знать творчество Бориса Степанцева . Уметь изображать на мульт- станке летающих героев.
5.4	«Немая сказка».	4	2	2	Знать понятия «экспозиция», «кульминация», «эпилог». Уметь анализировать литературное произведение по ориентировочной схеме.
<b>7.</b>	<b>Воображаемое «Его величество этюд».</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	
7.1	Театральное искусство как основная составляющая мультфильма:	2	1	1	Знать понятие «театральное искусство». Значение театрального искусства в создании мультфильма
7.2	Я актёр и ты актёр.	6	2	4	Уметь с помощью театральных средств выражения искать и передавать характер мультипликационного героя.
7.3	Пластика движения героя.	4	2	2	Знать понятие «Пластика движения», способы передачи пластичных движений героев в мультипликационных фильмах.
<b>8.</b>	<b>Ожившие картинки или как мы создаём анимацию.</b>	<b>22</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	
8.1	Анимация. Виды анимации. Стоп-кадровая анимация.	4	2	2	Знать понятие «Анимация», «Стоп-кадровая анимация». Принципы стоп-кадровой съёмки.
8.2	У нас в гостях Юрий Норштейн	4	2	2	Знать автобиографические данные и творчество Юрия Норштейна. Владеть нетрадиционными техниками рисования «оттиск», «набрызг», «печать».
8.3	Планы в мультфильмах.	4	2	2	<del>Знать понятие и виды планов, используемых в мультипликации. Уметь рисовать планы с учётом их выразительности.</del>
8.4	Персонажи моей сказки.	4	2	2	Уметь создать цветное пятно и графически дорисовать определенного героя.
8.5	Движение. Съёмка этюда «Теремок, теремок, кто в теремочке живёт?».	6	2	4	Знать основные фазы движения героя в мультфильме. Уметь передать все фазы движения на мульт-станке.
<b>9.</b>	<b>На берегу прекрасных звуков в стране скрипичного ключа.</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	

9.1	Шумы и звуки в мультфильме. Говорящие картинки.	2	1	1	Знать понятие шум и звук в мультфильме. Уметь создавать определенные шумы и звуки озвучение элементарных немых фрагментов мультфильма.
9.2	Волшебный микрофон.	2	1	1	Знать устройством микрофона. И правила работы с ним. Овладение элементарными навыками работы с микрофоном.
9.3	Сценическая речь.	2	1	1	Первичное овладение навыками сценической речи, правилами поведения в звуковой студии.
<b>10.</b>	<b>Путь от замысла к мультфильму.</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	
10.1	Как мы делаем мультфильм?	2	1	1	Знать этапы создания мультфильма. Уметь работать на мультстанке.
10.2	В чёрной комнате творятся чудеса.	6	2	4	Уметь самостоятельно работать над цельным мультипликационным производением
10.3	Монтаж.	6	-	6	Создание готового мультипликационного фильма.
<b>12.</b>	<b>Итоговое занятие «Мультипликационные бусы».</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>Демонстрация приобретенных в течение года знаний умений и навыков.</b>
<b>11.</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>53</b>	<b>91</b>	

### Календарный учебный план 1 год обучения.

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Содержание	Форма контроля
1	Сентябрь	2		игровая познавательная	2	Вводное занятие	Знать правила поведения и техники безопасности на занятиях. Правила эвакуации из здания.	Беседа Опрос
2	Сентябрь	4		игровая познавательная трудовая	2	Откуда взялись мультфильмы?	Что такое мультфильм? Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся ещё в древнем Египте и древней Греции. Создание фенакистископа, тауматроп.	Беседа Опрос
3	Сентябрь	9		игровая познавательная трудовая	2	Устройство «волшебного фонаря»	Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинке	Беседа
4	Сентябрь	11		игровая познавательная трудовая	2	Мультипликация как вид искусства	Понятие мультипликации и анимации. Чем анимация отличается от мультипликации. Видео-урок «В мире мультипликации». Знакомство с графическими средствами изобразительного искусства и его свойствами (карандаш, мел, уголь). Составление монотонного силуэта героев мультфильма из готовых частей, тонирование персонажа с использованием графических средств по выбору педагога (уголь, карандаш, мел).	Беседа Дискуссия

5	Сентябрь	16		игровая познавательная трудовая	2	История появления первого мультфильма.	Первые мультфильмы - Александр Ширяев, Владислав Старевич. Просмотр первого мультфильма Владислава Старевича «О, прекрасная Люканида или борьба усачей и рогачей», созданного в 1912г. . Обсуждение. Составление монотонного силуэта героев мультфильма из готовых частей, тонирование персонажа с использованием графических средств по выбору педагога (уголь, карандаш, мел).	Беседа Дискуссия
6	Сентябрь	18		игровая познавательная трудовая	2	Кто делает мультфильмы? Знакомство с профессиями, работающими над созданием мультфильма.	Знакомство с профессиями, работающими над созданием мультфильма: сценарист, режиссёр, художник, мультипликатор, оператор, монтажёр, звукооператор, актёр. Загадки о профессиях. Демонстрация видео-урока «День рождения мультфильма». Обсуждение. Практика: Изготовление силуэтов из цветной бумаги, отражающих профессии с помощью шаблонов. Составление коллективной композиции «Мастера мультипликации».	Беседа Дискуссия
7	Сентябрь	23		игровая познавательная трудовая	2	У нас в гостях кинорежиссёр Сергей Серёгин.	Знакомство с творчеством кинорежиссёра Сергея Серёгина. Демонстрация мультфильма «День рождения Алисы». Обсуждение. Практика: Создание персонажа мультфильма «День рождения Алисы» по собственному выбору используя любые художественные средства для	Беседа Дискуссия

							изо. деятельности .	
8	Сентябрь	25		игровая познавательная трудовая	2	Экскурсия по студии «Пилот».	Видео-экскурсия по студии «Пилот». Знакомство со студией, создающих пластилиновые и рисованную анимацию. Знакомство со свойствами пластилина его видами и техническими возможностями. Просмотр мультфильма «Жихарка». Обсуждение. Практика: Лепка главного героя мультфильма «Жихарка» используя простейшие приёмы работы с пластилином: • раскатывать «колбаски» и «шарики», • сплющивать «лепешки», • вытягивать пластилин, • слеплять детали друг с другом.	Беседа Дискуссия
9	Сентябрь	30		игровая познавательная	2	Ролевая игра «Мы идём на киностудии».	Практика: Ролевая игра «Мы идём на киностудию».	Педагогическое наблюдение
10	Октябрь	2		игровая познавательная трудовая	2	Графические материалы.	Графические материалы их свойства и художественные возможности (цветные мелки, цветные карандаши, масляные мелки и т.д. Техники работы графическими материалами. Практика: Графические упражнения в техниках (штриховка, заливка цветом, тонирование героев мультфильма и т.д.)	Беседа Педагогическое наблюдение
11	Октябрь	7		игровая познавательная трудовая	2	Техника работы карандашом.	Техника работы карандашом. Основные средства выразительности графики (линия, штрих, пятно). Просмотр мультфильма «Карандаш» обсуждение мультфильма. Практика. Рисуем карандашом сказку	Педагогическое наблюдение
12	Октябрь	9		игровая	2	«Сказка про Карандаш».	Основные средства выразительности	Педагогическое

				познавательная трудовая			графики (линия, штрих, пятно). Практика. Создание иллюстраций к известным эпизодам сказок Андерсена, братьев Grimm, Гауфа, Перро, Дж. Родари, Ершова, Козлова, Носова,, Льюиса Кэрролла.	е наблюдение
13	Октябрь	14		игровая познавательная	2	У нас в гостях Леонид Викторович Носырев. Знакомство с творчеством	Знакомство с творчеством Леонида Викторовича Носырева. Его работа в студии «Союзмультфильм».	Беседа
14	Октябрь	16		игровая познавательная трудовая	2	У нас в гостях Леонид Викторович Носырев. Просмотр мультфильмов	Просмотр мультфильмов Л.В. Носырева «Волшебное кольцо», «Поморские были», «Рыжий, рыжий, конопатый». Зарисовка понравившегося эпизода мультфильма.	Беседа
15	Октябрь	21		игровая познавательная трудовая	2	У нас в гостях Леонид Викторович Носырев. Выставка работ воспитанников.	Просмотр мультфильмов «Два весёлых гуся», «Вершки корешки», «Тигрёнок на подсолнухе», «Жил у бабушки козёл». Работы художницы Веры Кудрявцевой, ответы на вопросы по содержанию, эмоциональному настроению фильма, характеристики героев и художественное решение фильма. Зарисовка понравившегося эпизода мультфильма. Выставка работ воспитанников.	Беседа Презентация творческих работ
16	Октябрь	23		игровая познавательная трудовая	2	Линия и ее возможности.	Линия – след движения. Линия и ее возможности. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая, волнистая, зигзаг, замкнутая и пр. Практика: Выполнение упражнений по проведению линий разной толщины, с разным нажимом, разными инструментами и материалами. Игра-эстафета «Рисуем линию на доске». Игра «Рисуем героя».	Педагогическое наблюдение



17	Октябрь	28		игровая познавательная трудовая	2	Съёмка этюда «Кто живёт в траве!».	Рисуем букашек, с помощью разных линий. Анализ работы. Вырезаем своих букашек. Движение. Анализ движения. Работа на мультстанке Съёмка этюда «Кто живёт в траве!».	Педагогическое наблюдение
18	Октябрь	30		игровая познавательная трудовая	2	Линия и воображение.	Практика. Игры с линией («зверь на острове», «слепой дождик», «лесная тропинка»). Рисунок с дорисовкой линии, проведённой соседом. Изображение героев сказки с помощью выразительной линии (по выбору). Просмотр мультфильма «Конь».	Педагогическое наблюдение
19	Ноябрь	6		игровая познавательная трудовая	2	Форма предметов: круг, треугольник, квадрат.	Базовые геометрические формы (круг, треугольник, квадрат). Соотношение формы предметов с геометрической формой животных, выполнять разбивку сложного предмета используя круг (овал), квадрат, треугольник. Практика: Создаём героя из геометрических фигур из цветной бумаги. Движение. Анализ движения.	Педагогическое наблюдение
20	Ноябрь	11		игровая познавательная трудовая	2	Работа на мультстанке Съёмка этюда «Круглый!»	Создаём героя из геометрических фигур из цветной бумаги. Движение. Анализ движения. Работа на мультстанке Съёмка этюда «Круглый!»	Педагогическое наблюдение
21	Ноябрь	13		игровая познавательная трудовая	2	Знакомство с правилами работы акварелью.	Основные свойства акварели. Три основных цвета (жёлтый, синий, красный). Техника работы кистью. Художественные инструменты и материалы для рисования (палитра, планшет). Практика: Разводим и смешиваем три основных цвета на палитре; правильно работаем кистью по сырому, по	Педагогическое наблюдение

							сухому.	
22	Ноябрь	18		игровая познавательная трудовая	2	Съёмка этюда «Мыльные пузыри».	Выполнение задания «Мыльные пузыри». Движение. Анализ движения. Работа на мультстанке. Съёмка этюда «Мыльные пузыри».	Педагогическое наблюдение
23	Ноябрь	20		игровая познавательная трудовая	2	Цветовой круг.	Основные и дополнительные цвета: цветовой круг. Работа с цветом. Просмотр мультфильма «Семь разноцветных феечек»	Педагогическое наблюдение
24	Ноябрь	25		игровая познавательная трудовая	2	Цветик-семицветик	Создание своего цветового круга в виде «Цветика-семицветика» с использованием основных цветов.	Педагогическое наблюдение
25	Ноябрь	27		игровая познавательная трудовая	2	Эмоции.	Понятие эмоции. 4 эмоции: радость, грусть, злость, спокойствие. Эмоции в мультфильме. Практика: Рисуем эмоцию своему «Цветику-семицветику». Обсуждение. Движение. Анализ движения.	Дискуссия Педагогическое наблюдение
26	Декабрь	2		игровая познавательная трудовая	2	Работа на мультстанке.	Съёмка этюда «У меня в саду растут цветочки».	Педагогическое наблюдение
27	Декабрь	4		игровая познавательная трудовая	2	Цвет и эмоции.	Эмоция – цвет (радость, грусть, злость, спокойствие). Понятие портрет и автопортрет. Практика: Рисуем свой портрет в разном эмоциональном состоянии (радость, грусть, злость, спокойствие). Обсуждение. Анализ цветового решения.	Педагогическое наблюдение Беседа
28	Декабрь	9		игровая познавательная трудовая	2	Работа на мультстанке. Съёмка.	Съёмка этюда «Это Я».	Педагогическое наблюдение
29	Декабрь	11		игровая познавательная	2	Тёплые цвета.	Понятие тёплые и холодные цвета. Знакомство с тёплыми (красный,	Беседа

				трудова			жёлтый, оранжевый, охровый) Подбираем оттенки с помощью смешения цвета к разному времени суток. Рисуем разное время суток (Утро, Вечер)	
30	Декабрь	16		игровая познавательная трудовая	2	Холодные цвета.	Знакомство с холодными цветами (синий, фиолетовый, голубой). Создание фона (Утро, Вечер).	Беседа
31	Декабрь	18		игровая познавательная	2	Цвет и характер героев.	Понятия хроматические и ахроматические цвета. Соотношение цвета и характера героя используя возможности цвета (выбеливание, насыщение цвета, размывание цвета и т.д.). Просмотр мультфильма «Злобро». Обсуждение. Анализ цветового решения героя	Беседа Дискуссия
32	Декабрь	23		игровая познавательная	2	Герой добрый и злой.	Выполняем растяжку цвета от чёрного к белому, раскрашиваем одного героя в двух вариантах. Один добрый, другой злой.	Педагогическое наблюдение
33	Декабрь	25		игровая познавательная	2	Композиция кадра. Понятие композиция.	Понятие композиция. Понятие Кадр. Композиция кадра. Особенности составления композиции в прямоугольнике.	Беседа Педагогическое наблюдение
34	Декабрь	30		игровая познавательная трудовая	2	Композиция кадра. Составление композиции	Составление композиции из цветной бумаги.	Педагогическое наблюдение
35	Январь	13		игровая познавательная трудовая	2	Титры, шрифты. Основы начертания букв	Основы начертания букв, знаков, символов Практика. Иллюстрация сказок.	Педагогическое наблюдение
36	Январь	15		игровая познавательная трудовая	2	Титры, шрифты. Понятие титр в мультфильме	Понятие титр в мультфильме. Заглавные, конечные субтитры Практика. Работа над иллюстрацией вступления сказки П.П.	Педагогическое наблюдение

							Ершов «Конёк-Горбунок».	
37	Январь	20		игровая познавательная трудовая	2	Работа на мультстанке. Создание собственных титров	Практика. Создание собственных титров. Съёмка титров.	Педагогическое наблюдение
38	Январь	22		игровая познавательная трудовая	2	К.И. Чуковский «Муха-Цокотуха».	Знакомство с произведением К.И. Чуковского «Муха-Цокотуха». Прослушивание аудио-версии произведения Изготовление атрибутов для спектакля. Коллективный театр-экспромт «Муха-Цокотуха». Анализ героев (добрый и злой).	Дискуссия Беседа
39	Январь	27		игровая познавательная трудовая	2	Летающие насекомые (мухи, комары, жуки, бабочки). Смещение цветов	Смещение цветов. Пятнография. Повторение пройденного материала. Практика: Создание цветowego пятна с использованием цветowego круга.	Педагогическое наблюдение
40	Январь	29		игровая познавательная трудовая	2	Летающие насекомые (мухи, комары, жуки, бабочки). Графическая дорисовка образа	Графическая дорисовка образа своей «букашки» (по выбору).	Педагогическое наблюдение
41	февраль	3		игровая познавательная трудовая	2	У нас в гостях Борис Степанцев. Творчество Бориса Степанцева	Творчество Бориса Степанцева «Муха-Цокотуха». Просмотр мультфильма «Муха-Цокотуха». Обсуждение.	Беседа Дискуссия
42	февраль	5		игровая познавательная трудовая	2	Съёмка этюда «Летающие букашки и коварный паук»	Работа на мультстанке. Съёмка этюда «Летающие букашки и коварный паук».	Педагогическое наблюдение
43	Февраль	10		игровая познавательная	2	«Немая сказка» Знакомство с новыми терминами	Знакомство с новыми терминами: экспозиция, кульминация, эпилог. Анализ композиции по усложнённой схеме (экспозиция – завязка - развитие действия - кульминация - развязка - эпилог). Практика: Работа текстом.	Беседа Дискуссия
44	Февраль	12		игровая познавательная	2	«Немая сказка» Анализ сказки по схеме	Игра «Собери сказку». Анализ сказки по схеме.	Беседа Дискуссия

							Просмотр мультфильма «Козья хатка» с выключенным звуком. Коллективное воссоздание сюжета мультфильма с озвучиванием. Повторный просмотр мультфильма «Козья хатка» с озвучением.	Педагогическое наблюдение
45	Февраль	17		игровая познавательная трудовая	2	Театральное искусство как основная составляющая мультфильма.	Понятие театральное искусство. Знакомство с киностудией Уолта Диснея. Практика: Актёрские тренинги: «Дни железных дровосеков».	Беседа Педагогическое наблюдение
46	Февраль	19		игровая познавательная трудовая	2	Я актёр и ты актёр. Просмотр мультфильмов	Просмотр мультфильмов «Белоснежка и семь гномов», . Анализ движения героев. Практика: Зарисовка героев в движении из мультфильма. «Бросаем невидимые предметы», «Фиксация позиция со стулом», игра «Самолёт», игра «Сыщик».	Беседа Дискуссия Педагогическое наблюдение
47	Февраль	26		игровая познавательная трудовая	2	Я актёр и ты актёр. Анализ движения героев.	Просмотр мультфильма «Пиноккио». Анализ движения героев. Практика: Зарисовка героев в движении из мультфильма.	Педагогическое наблюдение
48	Март	2		игровая познавательная	2	Я актёр и ты актёр. Актёрские тренинги	«Зеркало», «Ожившая тень», «Осваиваем мы различные походки: Клоун, старик, малыш и Карлсон, Буратино, Баба-Яга, Кошей Бессмертный», «Поднимаем невидимые тяжести», «Бросаем невидимые предметы», «Фиксация позиция со стулом», игра «Самолёт», игра «Сыщик».	Педагогическое наблюдение
49	Март	4		игровая познавательная трудовая	2	Пластика движения героя.	Знакомимся с пластикой движения героя. Позы. Работа с разным материалом	Беседа Педагогическое наблюдение

							(пластилин, камни, ткань, нити, вата, песок). Создаём героя из материалов разных материалов.	
50	Март	10		игровая познавательная трудовая	2	Работа на мультстанке.	Съёмка этюда пластика героя с учётом физических свойств предмета	Педагогическое наблюдение
51	Март	16		игровая познавательная трудовая Креативная	2	Анимация. Виды анимации	Понятие «Анимация». Чем анимация отличается от мультипликации? Практика. Съёмка этюда «Что у меня в кармане?»	Дискуссия Педагогическое наблюдение
52	Март	18		игровая познавательная трудовая	2	Стоп-кадровая анимация.	Знакомство со «Стоп-кадровой анимацией». Принципы стоп-кадровой съёмки. Повторение пройденного материала. Практика. Съёмка этюда «Что у меня в кармане?»	Беседа Педагогическое наблюдение
53	Март	23		игровая познавательная трудовая	2	У нас в гостях Юрий Норштейн.	Знакомство с творчеством Ю. Норштейна «Ёжик в тумане», «Лиса и заяц», «Цапля и журавль». Знакомство с нетрадиционными техниками рисования.	Беседа
54	Март	25		игровая познавательная трудовая Креативная	2	У нас в гостях Юрий Норштейн. Использование нетрадиционных техник рисования.	Просмотр мультфильма «Ёжик в тумане», зарисовка понравившегося фрагмента мультфильма с использованием нетрадиционных техник рисования «набрызг», «оттиск», «печатание».	Педагогическое наблюдение
55	Март	30		игровая познавательная трудовая	2	Планы в мультфильмах (дальний, общий)	Характеристика планов. Дальний, общий. Чтение фрагментов сказки с игрой «Угадай план?».	Беседа Педагогическое наблюдение
56	Апрель	1		игровая познавательная трудовая	2	Планы в мультфильмах (средний, крупный)	Характеристика планов., средний, крупный. Коллективно-	Беседа Дискуссия Педагогическое наблюдение

							индивидуальная работа рисуем сказку «Теремок» (каждый выполняет одну сцену с учетом крупности). Анализ результатов. Игры с рамкой: условная «раскадровка».	е наблюдение
57	Апрель	6		игровая познавательная трудовая	2	Персонажи моей сказки	Придумываем героя, живущего в теремке по мотивам сказки «Теремок». Практика: Игра «Теремок, теремок, кто в теремочке живёт?».	Педагогическое наблюдение
58	Апрель	8		игровая познавательная трудовая Креативная	2	Придумываем героя	Создание цветового пятна, с графической дорисовкой персонажа.	Педагогическое наблюдение
59	Апрель	13		игровая познавательная трудовая	2	Движение.	Анализ движения героев. Съёмка этюда	Педагогическое наблюдение Беседа дискуссия
60	Апрель	15		игровая познавательная трудовая креативная	2	Съёмка этюда «Теремок, теремок, кто в теремочке живёт?».	Фазы движения. Работа на мультстанке	Педагогическое наблюдение
61	Апрель	20		игровая познавательная трудовая	2	Тайминг.	Понятие тайминг. Расчёт движения во времени и пространстве. Практика: Работа на мультстанке. Съёмка этюда «Мотылёк»	Беседа Педагогическое наблюдение
62	Апрель	22		игровая познавательная	2	Шумы и звуки в мультфильме. Говорящие картинки.	Понятие шум и звук в мультфильме. Практика: Создание шумов и звуков, озвучение немых фрагментов мультфильма «Шум дождя», «Шум моря», «Звук жужжания пчёл », «Звук музыкального оркестра», «Звук прибытия и отправления поезда». Анализ работы.	Беседа Дискуссия Педагогическое наблюдение
63	Апрель	27		игровая	2	Волшебный микрофон.	Знакомство с устройством микрофона.	Беседа

				познавательная			Практика: Совершенствование речи. Упражнения, направленные на развитие речи («Зайка», «Мишка», «Веселое путешествие», «Бим - бом – бо!», «Лопаточка», «Стрелочка»).	Педагогическое наблюдение
64	Апрель	29		игровая познавательная	2	Сценическая речь.	Совершенствование речи. Упражнения, направленные на развитие речи («Кто заблудился?», «Кого можно гладить»). Практика: Работа в звукоцехе. Черновое озвучение отснятого материала (отснятых этюдов в течение года).	Педагогическое наблюдение Дискуссия
65	Май	4		игровая познавательная трудовая	2	Как мы делаем мультфильм?	Знакомство с этапами создания мультфильма. Практика: Работа на мультстанке «Оживи героя». Конкурсно-игровая программа «Как мы делаем мультфильм». Игра «Соедини слова в историю». Игра «Фоторобот героя мультфильма?». Игра «Как двигается герой?» Игра «Говорящие картинки».	Беседа
66	Май	6		игровая познавательная креативная	2	В чёрной комнате творятся чудеса.	Работа на мультстанке. Съёмки – съёмочки (съёмки мультипликационных «бусинок» для итогового мультфильма).	
67	Май	11		игровая познавательная трудовая креативная	2	(Съёмки – съёмочки)	Работа на мультстанке. Съёмки – съёмочки (съёмки мультипликационных «бусинок» для итогового мультфильма).	Педагогическое наблюдение
68	Май	13		игровая	2	Съёмки мультфильма	Работа на мультстанке. Съёмки –	Педагогическое



				познавательная трудовая			съёмочки (съёмки мультипликационных «бусинок» для итогового мультфильма).	е наблюдение
69	Май	18		игровая познавательная трудовая	2	Монтаж	Монтаж мультфильма по итогам года. Подготовка к творческому отчёту	Выпуск мультфильмов
70	Май	20		игровая познавательная трудовая	2	Монтаж мультфильма по итогам года	Монтаж мультфильма по итогам года. Подготовка к творческому отчёту.	Выпуск мультфильмов
71	Май	25		игровая познавательная трудовая	2	Подготовка к творческому отчёту.	Монтаж мультфильма по итогам года. Подготовка к творческому отчёту.	Выпуск мультфильмов
72	Май	27		игровая познавательная трудовая	2	Итоговое занятие «Мультипликационные бусы».	Конкурсно-игровая программа «День мультфильма». Демонстрация мультипликационных бусинок, сделанных за весь учебный год. Коллективный (семейный) просмотр этюдов, выполненных в течение года:	Презентация творческих работ

## Учебный план 2 год обучения

№	Наименование разделов и тем	Всего	Теория	практика	Прогнозируемый результат
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Знать правила поведения и техники безопасности на занятиях. Правила эвакуации из здания.</b>
<b>2.</b>	<b>Мультипликация как вид искусства.</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
2.1	Удивительный мир мультипликации	4	1	3	Знать основные виды мультипликации: традиционная (плоская, объёмная, рельефная), компьютерная (2-мерная, 3- мерная), экзотическая (покадровая съёмка живых персонажей). Уметь определять, в каком виде мультипликации снят тот или иной мультфильм.
<b>3.</b>	<b>Сказка как способ познания окружающего мира.</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
3.1	Сюжет.	4	1	3	Знать Понятие сюжет, сюжетная линия, завязка, кульминация и развязка. Уметь составлять собственные сюжетные линии, определять композиционные узлы сюжета.
3.2	Композиция сказки.	4	1	3	Знать понятие композиция. Уметь выделять композиционные узлы произведения.
3.3	Сценарий собственного фильма.	4	1	3	Знать понятие «сценарий» и виды сценариев: литературный и режиссёрский. Уметь составлять режиссерский сценарий на основе литературного.
<b>4</b>	<b>Волшебные краски чудесной страны.</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
4.1	Линия.	2	1	1	Уметь рисовать персонажи мультфильмов с помощью линии без отрыва руки.
4.2	Фактура – язык художественной выразительности.	2	1	1	Знать понятие фактура. Уметь создавать фактуру персонажей с помощью линии и штриховки, используя материалы – цветные акварельные карандаши, восковые мелки.
4.3	Штриховка.	2	1	1	Знать понятие штриховка. Овладение техникой штриховки, используя цветной карандаш.

4.4	Фактура и герой мультфильма	4	2	2	Уметь применять линии и штриховки для создания фактуры при рисовании героев.
4.5	Светотень	6	2	4	Знать понятие светотень. Уметь создавать светотень с помощью штриховки на элементарных геометрических фигурах.
4.6	Знакомство с правилами работы гуашью.	2	1	1	Знать основные свойства гуаши. Художественные инструменты и материалы для рисования (палитра, планшет, гуашь и кисть). Овладение техникой работы жёсткой кистью.
4.7	Растяжка цвета. «Радуга».	6	2	4	Уметь делать растяжку цвета используя один цвет
<b>5.</b>	<b>Воображаемое «Его величество этюд».</b>	<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	
5.1	Движение в сказке	4	1	3	Знать фазы движения и способы передачи выразительности движения.
5.2	Смена планов и ракурсов.	4	1	3	Знать понятие «ракурс». Уметь изображать разные виды планов с помощью художественных средств.
5.3	Театр-экспромт.	2	1	1	Уметь разбавлять уже готовые литературные произведения собственными сюжетными, находками и героями
5.4	Изображение пространства.	6	2	4	Знать понятие «пейзаж». Виды пейзажа. Умения рисовать правильно выстроенные фоны – пейзажи для мультфильмов.
<b>6.</b>	<b>Ожившие картинки или как мы создаём анимацию.</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
6.1	У нас в гостях шведская писательница Астрид Линдгрен.	6	2	4	Знать автобиографию и творчество шведской писательницы Астрид Линдгрен.
6.2	У нас в гостях Борис Степанцев	2	1	1	Знать автобиографию и творчество Бориса Степанцева. Овладение техникой рисования на песке.
6.3	Эмоции.	4	2	2	Знать понятие «эмоции». Уметь изобразить четыре основных эмоции с помощью художественных средств.
6.4	Анимация. Комбинированные съёмки.	4	2	2	Знать условия использования комбинированных съёмок в мультфильме. Уметь создавать собственного героя с помощью комбинирования разных материалов.

6.5	Живописная анимация.	2	1	1	Знать творчество художника-режиссёра Александра Петрова. Уметь изображать с помощью красок, акварели, гуаши и туши определенные рисунки на стекле.
6.6	Сердечная анимация.	2	-	2	Уметь самостоятельно выбрать технику изображения и сюжет передачи определенного движения (стук сердца)
<b>7.</b>	<b>На берегу прекрасных звуков в стране скрипичного ключа.</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	
7.1	Говорящие картины.	6	2	4	Уметь составить сюжета по картинам известных русских художников и презентовать свою работу.
7.2	Волшебный микрофон.	2	1	1	Знать устройством микрофона. И правила работы с ним. Овладение элементарными навыками работы с микрофоном.
7.3	Сценическая речь.	2	1	1	Отработка навыков сценической речи.
<b>8.</b>	<b>Киноведенье.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
8.1	С чего начинается кино?	2	1	1	Знать историю кинематографа. Уметь различать четыре вида кино: игровое, документальное, научно-популярное и мультипликационное.
8.2	Шедевры немого кино.	2	1	1	Уметь анализировать сюжетную линию кино
<b>9.</b>	<b>Азбука актерского мастерства.</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
9.1	Я актёр и ты актёр.	4	2	2	Отработка навыков актерского мастерства
9.2	Как улететь в страну Вообразулю?	4	2	2	Развитие творческого воображения детей. Передача собственного воображаемого мира с помощью художественных и театральных средств.
<b>10.</b>	<b>Путь от замысла к мультфильму.</b>	<b>38</b>	<b>9</b>	<b>29</b>	
10.1	Сочинялки	4	2	2	Совершенствование навыков сочинительства

10.2	Открытки-анимашки.	8	2	6	Умение создавать сверх-короткие анимационные формы с применением основ кинодраматургии.
10.3	Пасхальный мульт-фестиваль	6	2	4	Знание христианских мотивов в мировой и мировой анимации. Знакомство с историей и традициями Пасхи.
10.4	Дорогой Великой Победы.	6	2	4	Знание истории ВОВ Создание коллективного мультфильма к Дню Победы.
10.5	Как мы делаем мультфильм?	2	1	1	Знать этапы создания мультфильма. Уметь работать на мультстанке.
10.6	В чёрной комнате творятся чудеса.	6	-	6	Уметь самостоятельно работать над цельным мультипликационным производением
10.7	Монтаж	6	-	6	Создание готового мультипликационного фильма.
<b>11.</b>	<b>Творческий отчет</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
11.1	В мире русских-народных сказок.	2		2	Демонстрация приобретенных в течение года знаний умений и навыков.
<b>12.</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>51</b>	<b>93</b>	

## Календарный учебный план 2 год обучения.

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Содержание	Форма контроля
<b>Вводное занятие – 2 ч.</b>								
1	Сентябрь			игровая познавательная	2	Вводное занятие	Знать правила поведения и техники безопасности на занятиях. Правила эвакуации из здания.	Беседа Опрос
<b>Мультпликация как вид искусства – 4 ч.</b>								
2	Сентябрь			игровая познавательная трудовая	2	Удивительный мир мультпликации	Знакомство с видами мультпликации. Традиционная (плоская, объёмная, рельефная), компьютерная (2-мерная, 3-мерная), экзотическая (покадровая съёмка живых персонажей).	Беседа Опрос
3	Сентябрь			игровая познавательная трудовая	2	Удивительный мир мультпликации	Просмотр фрагмента мультфильмов, представляющих разные виды мультпликации. Мультфильмы студии «Союзмультфильм» «Ну, погоди!», «Вовка в тридевятом царстве», студия «Пилот» «Следствие ведут колобки», «Падал прошлогодний снег», «Если видишь на картине», «Смешарики» (2-мерная, 3-мерная версия), «Alice in wonderland». Анализ и обсуждение мультфильма. Викторина «Определи вид мультпликации!».	Беседа
<b>Сказка как способ познания окружающего мира – 12 ч.</b>								
4	Сентябрь			игровая познавательная	2	Сюжет.	Понятие сюжет. Сюжетная линия. Завязка, кульминация и развязка	Беседа Дискуссия

				трудова				
5	Сентябрь			игровая познавательная трудовая	2	Сюжет.	Составление собственной сюжетной линии. Определение композиционных узлов сюжета сказки «Куйгорош». Просмотр мультфильма «Куйгорош». Анализ и обсуждение	Беседа Дискуссия
6	Сентябрь			игровая познавательная трудовая	2	Композиция сказки.	Понятие композиция	Беседа Дискуссия
7	Сентябрь			игровая познавательная трудовая	2	Композиция сказки.	Чтение и анализ сказки с помощью бумажной полоски по упрощенной схеме (завязка-кульминация-развязка). Закрепление понятия «композиция» на материале сказки, сочиненной накануне (с применением театрализации). Просмотр мультфильмов («Крошечка-Хаврошечка», «Егорий Храбрый», «Умная дочка») с угадыванием композиционных узлов. Анализ работы.	Беседа Дискуссия
8	Сентябрь			игровая познавательная трудовая	2	Сценарий собственного фильма.	Понятие сценарий. Знакомство с литературным и режиссёрским сценарием. Составление сценария собственного фильма.	Беседа Дискуссия
9	Сентябрь			игровая познавательная	2	Сценарий собственного фильма.	Составление режиссёрского сценария на основе литературного на примере потешки «Сорока-ворона». Придумываем разные повороты сюжета (завязка-кульминация-развязка). Презентация своих авторских сценариев. Обсуждение.	Педагогическое наблюдение

### Волшебные краски чудесной страны - 24 ч.

10	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Линия.	Линия и её возможности. Эмоциональные характеристики линии. Материал (восковые мелки). Создание персонажей с помощью линии без отрыва руки. Игра «Дорисуй за меня!». Придумываем свою характеристику линии.	Беседа Педагогическое наблюдение
11	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Фактура - язык художественной выразительности.	Понятие фактура. Создание фактуры с помощью линии и штриховки. Материал (цветные акварельные карандаши, восковые мелки). Рисуем барашка с помощью линий. Даём характеристику линии, придумываем название. Просмотр мультфильма «Про барана и козла».	Педагогическое наблюдение
12	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Штриховка.	Понятие штриховка. Упражнения по динамике. Отработка штрихов. Материал (цветные карандаши). Зарисовки, эскизы к композициям «Водоросли», «Травушка - муравушка». Просмотр мультфильма «Приключения муравья».	Педагогическое наблюдение
13	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Фактура и герой мультфильма	Создание фактуры с помощью линии и штриховки. Материал (простые карандаши разной мягкости).	Беседа
14	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Фактура и герой мультфильма	Рисуем волка с помощью линий и штриховки. Даём характеристику линии, придумываем название. Рисуем зайца с помощью линий и штриховки. Даём характеристику линии, придумываем название. Сравнительный анализ героев (волка и зайца) и характеристика линий и	Беседа



							выбранной штриховки. Просмотр мультфильма «Снежные зайцы». Обсуждение.	
15	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Светотень.	Понятие светотень. Светотень и простые геометрические предметы. Круг. Материал (простые и цветные карандаши).	Беседа Презентация творческих работ
16	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Светотень.	Создание светотени с помощью штриховки. Просмотр мультфильма о философии жизни поросёнка «Моя жизнь».	Педагогическое наблюдение
17	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Светотень.	Съёмка этюда «Поросёнок».	Педагогическое наблюдение
18	Октябрь			игровая познавательная трудовая	2	Знакомство с правилами работы гуашью.	Основные свойства гуаши. Покрывательная способность гуаши. Техника работы жёсткой кистью. Художественные инструменты и материалы для рисования (палитра, планшет, гуашь и кисть). Практика: Разводим и смешиваем цвета на палитре; правильно работаем кистью по сырому, по сухому. Выполнение задания «Треугольник». Смешиваем основные цвета в треугольниках, получаем дополнительные.	Педагогическое наблюдение
19	Ноябрь			игровая познавательная трудовая	2	Растяжка цвета. «Радуга»	Как правильно сделать растяжку цвета используя один цвет. Художественные инструменты и материалы для рисования (палитра, планшет).	Педагогическое наблюдение
20	Ноябрь			игровая познавательная трудовая	2	Растяжка цвета. «Радуга»	Смешиваем цвет с белилами и делаем растяжку от тёмного к светлому оттенку. Выполнение задания	Педагогическое наблюдение

							«Радуга». Создаём розовую, голубую, лиловую радугу.	
21	Ноябрь			игровая познавательная трудовая	2	Растяжка цвета. «Радуга»	Сочиняем историю про необычную радугу. Обсуждаем.	Педагогическое наблюдение
<b>Воображаемое «Его величество этюд» - 16 ч.</b>								
22	Ноябрь			игровая познавательная трудовая	2	Движение в сказке.	Анализ движения людей и животных на доске (коллективная работа). Фазы движения. Выразительность движения.	Педагогическое наблюдение
23	Ноябрь			игровая познавательная трудовая	2	Движение в сказке.	Вырезание силуэтов из цветной бумаги, аппликация. Сочиняем истории с силуэтами. Игра «Немые сцены из своих сказок».	Педагогическое наблюдение
24	Ноябрь			игровая познавательная трудовая	2	Смена планов и ракурсов.	Смена крупностей планов. Пять рисунков из сказки «Жила-была Баба Яга». План: дальний, общий, средний, крупный и детальный. Понятие ракурс.	Педагогическое наблюдение
25	Ноябрь			игровая познавательная трудовая	2	Смена планов и ракурсов.	Игра «Где находится художник?». Рисуем и сочиняем сказку. Пять рисунков из сказки «Жила-была Баба Яга».	Дискуссия Педагогическое наблюдение
26	Декабрь			игровая познавательная трудовая	2	Театр-экспромт.	Практика: Театрализованная постановка сказки собственного сочинения «Жила-была Баба-Яга». Добавляем своих героев в сказку (барашка, волка, зайца, поросёнка). Насыщаем сказку необычными ситуациями.	Педагогическое наблюдение
27	Декабрь			игровая познавательная трудовая	2	Изображение пространства.	Понятие пейзаж. Виды пейзажа. Пространственные изменения. Дальний и ближний планы. Точка схода. Пейзаж в мультфильме это фон.	Педагогическое наблюдение Беседа

28	Декабрь			игровая познавательная трудовая	2	Изображение пространства.	Рисуем фон для мультфильма «Жила-была Баба Яга» (коллективная работа). Определяем дальний. Определяем всё, что будет на ближнем плане.	Педагогическое наблюдение
29	Декабрь			игровая познавательная трудовая	2	Изображение пространства.	Рисуем предметы и декорации к фону для Бабы Яги.	Беседа
<b>Ожившие картинки или как мы создаём анимацию - 20 ч.</b> <b>Промежуточная аттестация – 2 ч.</b>								
30	Декабрь			игровая познавательная трудовая	2	<b>Промежуточная аттестация</b>		Беседа
31	Декабрь			игровая познавательная	2	У нас в гостях шведская писательница Астрид Линдгрен.	Знакомство с творчеством шведской писательницы Астрид Линдгрен. Интересный факт из биографии писательницы. Игра-обсуждение «Какая шляпа должна быть у детских писателей?».	Беседа Дискуссия
32	Декабрь	23		игровая познавательная	2	У нас в гостях шведская писательница Астрид Линдгрен.	Рисуем волшебную полную идей и сказок шляпу. Работа на мультстанке.	Педагогическое наблюдение
33	Декабрь			игровая познавательная	2	У нас в гостях шведская писательница Астрид Линдгрен.	Съёмка этюда «Волшебная шляпа для Астрид Линдгрен».	Беседа Педагогическое наблюдение
34	Декабрь			игровая познавательная трудовая	2	У нас в гостях Борис Степанцев.	Творчество Бориса Степанцева. Просмотр мультфильма «Малыш и Карлсон», «Карлсон вернулся». Вид мультипликации. Интересные факты о создании мультфильма. Обсуждение. Практика: Рисуем любимый фрагмент из мультфильма на песке. Фотографируем работы. Анализ работ.	Педагогическое наблюдение

35	Январь			игровая познавательная трудовая	2	Эмоции.	Понятие эмоции. Виды эмоций. Пять эмоций в мультфильме. Грусть, радость, злость, страх и спокойствие.	Педагогическое наблюдение
36	Январь			игровая познавательная трудовая	2	Эмоции.	Упражнения на умения изображать эмоции. Рисуем эмоции героям своего мультфильма. Съёмка сцены эмоции Бабы Яги и других героев нашей сказки.	Педагогическое наблюдение
37	Январь			игровая познавательная трудовая	2	Анимация..	Понятие анимация. Использование комбинированных съёмок в мультфильме.	Педагогическое наблюдение
38	Январь			игровая познавательная трудовая	2	Комбинированные съёмки.	Просмотр мультфильма «Петушок и кошечка». Создаём вкусных героев из разных вкусов (конфеты, печенье, леденцы, мармелад и т.д.) Снимаем героев с руками. Съёмка этюда «Вкусная сказка».	Дискуссия Беседа
39	Январь			игровая познавательная трудовая	2	Живописная анимация.	Знакомство с творчеством художника-режиссёра Александра Петрова. Просмотр мультфильма «Старик и море». Обсуждение. Практика: С помощью красок, акварели, гуаши и туши дети рисуют на стекле или бумаге под камерой, происходит съёмка различных объектов и получается анимационный фильм в определенной последовательности рисунка «Дождь», «Цветы», «Солнце», «Бабочки», «Море».	Педагогическое наблюдение
40	Январь			игровая познавательная трудовая	2	Сердечная анимация.	Знакомство со способами изготовления сердечек (аппликация, сыпучие материалы, рисование на стекле, обрывание бумаги и т.д.) Практика: Как заставить «биться» мультипликационное сердце. Выбор	Педагогическое наблюдение

							техник и разработка сюжета для каждого участника студии. Съёмка стука сердец в съёмочном павильоне.	
<b>На берегу прекрасных звуков в стране скрипичного ключа – 10 ч.</b>								
41	февраль			игровая познавательная трудовая	2	Говорящие картины.	Составление сюжета по картинам известных русских художников Серова, Шишкина, Репина.	Беседа Дискуссия
42	февраль			игровая познавательная трудовая	2	Говорящие картины.	Презентация картины с сочинённой к ней историей. Обсуждение.	Педагогическое наблюдение
43	Февраль			игровая познавательная	2	Говорящие картины.	Запись сказок по мотивам картин известных художников. Создание видео-альбома . «Картины рассказывают сказки».	Беседа Дискуссия
44	Февраль			игровая познавательная	2	Волшебный микрофон.	Знакомство с устройством микрофона. Практика: Совершенствование речи. Упражнения, направленные на развитие речи («Зайка», «Мишка», «Веселое путешествие», «Бим-бам-бом!», «Стрелочка»).	Беседа Дискуссия Педагогическое наблюдение
45	Февраль			игровая познавательная трудовая	2	Сценическая речь.	Совершенствование речи. Упражнения, направленные на развитие речи («Кто заблудился?», «Кого можно гладить»). Практика: Работа в звукоцехе. Черновое озвучение отснятого материала «Баба Яга».	Беседа Педагогическое наблюдение
<b>Киноведенье – 4 ч.</b>								

46	Февраль			игровая познавательная трудовая	2	С чего начинается кино?	История кинематографа. Четыре вида кино: игровое, документальное, научно-популярное и мультипликационное. Практика: Просмотр фильм братьев Люмьер «Прибытие поезда». Просмотр фрагментов из х/ф «Человек с Бульвара Капуцинов». Дискуссия: Как кино изменило жизнь человека?	Беседа Дискуссия Педагогическое наблюдение
47	Февраль			игровая познавательная трудовая	2	Шедевры немого кино.	«Огни большого города» Чарли Чаплин (игровое кино) Просмотр фильма. Обсуждени	Педагогическое наблюдение
<b>Азбука актерского мастерства – 8 ч.</b>								
48	Март			игровая познавательная трудовая	2	Я актёр и ты актёр.	Просмотр мультфильмов «Рампунцель». Анализ движения героев.	Педагогическое наблюдение
49	Март			игровая познавательная трудовая	2	Я актёр и ты актёр.	Зарисовка героев в движении из мультфильма. Актёрские тренировки: «Кинолента видений», «Волшебный тазик», «Я и не я», «Осваиваем мы различные походки: Медведь, заяц, царь, змей Горыныч и т.д.	Беседа Педагогическое наблюдение
50	Март			игровая познавательная трудовая	2	Как улететь в страну Воображулю?	Просмотр мультфильмов «Волшебники изумрудного города». Анализ.	Педагогическое наблюдение

51	Март			игровая познавательная трудовая Креативная	2	Как улететь в страну Воображулю?	Придумываем и рисуем свою воображаемую страну, рассказываем о своей вымышленной стране и о её жителях. Актёрские тренинги: «Хлопки», «Ходьба», «Превращение палочки».	Дискуссия Педагогическо е наблюдение
<p><b>Путь от замысла к мультфильму – 38 ч.</b>  <b>Промежуточная аттестация – 2 ч.</b></p>								
52	Март			игровая познавательная трудовая	2	Сочинялки.	Командное соревнование: группа делится на две команды (мальчики и девочки). Тематическое задание-игра: случилось какая-то беда – как с нею справятся «человеки-пауки»? А как с этой же проблемой разделяются «феи- винкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из «Винни-Пуха» или «Муми-троллей».	Беседа Педагогическо е наблюдение
53	Март			игровая познавательная трудовая	2	Сочинялки.	обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов. Просмотр мультфильма «Птичья нога», «Лиса-сирота» с приключенческим сюжетом – с «остановками»: в ключевых для развития сюжета моментах просмотр останавливается, и детям предлагается предположить, что будет дальше. Или задаются вопросы по только что увиденной части (не всегда ответы оказываются одинаковыми)	Беседа

54	Март			игровая познавательная трудовая Креативная	2	Открытки-анимашки.	Сверх-короткие анимационные формы. Не простые элементарные и бессюжетные движения, а с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 сек ? А за 3(!)?	Педагогическое наблюдение
55	Март			игровая познавательная трудовая	2	Открытки-анимашки.	Съемка	Беседа Педагогическое наблюдение
56	Апрель			игровая познавательная трудовая	2	Открытки-анимашки.	Съемка	Беседа Дискуссия Педагогическое наблюдение
57	Апрель			игровая познавательная трудовая	2	Открытки-анимашки.	Просмотр. Сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях. Индивидуальные короткие работы к 14 февраля, 23 февраля, к 8 марта или к другим праздникам.	Педагогическое наблюдение
58	Апрель			игровая познавательная трудовая Креативная	2	Пасхальный мульт-фестиваль.	Знакомство с христианскими мотивами в мировой и мировой анимации. И вообще – в изобразительном искусстве. Можно ли «оживить» наскальные росписи первых христиан? Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование.	Педагогическое наблюдение
59	Апрель			игровая познавательная трудовая	2	Пасхальный мульт-фестиваль.	Коллективный мульт-фильм или серия коротких индивидуальных фильмов к празднику Пасхи.	Педагогическое наблюдение Беседа дискуссия
60	Апрель			игровая познавательная трудовая креативная	2	Пасхальный мульт-фестиваль.	По итогам – показ с чаепитием и соревнованием на крашенных яйцах.	Педагогическое наблюдение
61	Апрель	20		игровая	2	<b>Промежуточная</b>		Беседа



				познавательная трудовая		<b>аттестация</b>		Педагогическое наблюдение
62	Апрель			игровая познавательная	2	Дорогой Великой Победы.	Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии?	Беседа Дискуссия Педагогическое наблюдение
63	Апрель			игровая познавательная	2	Дорогой Великой Победы.	Просмотр мультфильма "Страницы страха", 2010, реж. Дина Великовская. Создание коллективного мультфильма к Дню Победы.	Беседа Педагогическое наблюдение
64	Апрель			игровая познавательная	2	Дорогой Великой Победы.	Создание коллективного мультфильма к Дню Победы.	Педагогическое наблюдение Дискуссия
65	Май			игровая познавательная трудовая	2	Как мы делаем мультфильм?	Этапы создания мультфильма. Путь от идеи к финальному проекту. Практика: Конкурсно-игровая программа «Готовим мультфильм». Игра «Соедини слова в историю». Игра «Герой положительный и отрицательный». Игра «Как двигается герой?» Игра «Говорящие картинки».	Беседа
66	Май			игровая познавательная креативная	2	В чёрной комнате творятся чудеса.	Работа на мультстанке. Съёмки – съёмочки. Работа на мультстанке снимаем сцены к сказке «Баба-Яга ...».	
67	Май			игровая познавательная трудовая креативная	2	В чёрной комнате творятся чудеса.	Работа на мультстанке. Съёмки – съёмочки. Работа на мультстанке снимаем сцены к сказке «Баба-Яга ...».	Педагогическое наблюдение
68	Май			игровая познавательная трудовая	2	В чёрной комнате творятся чудеса.	Работа на мультстанке. Съёмки – съёмочки. Работа на мультстанке снимаем сцены к сказке «Баба-Яга ...».	Педагогическое наблюдение
69	Май			игровая познавательная трудовая	2	Монтаж	Монтаж мультфильма по итогам года. Подготовка к творческому отчёту.	Выпуск мультфильмов

70	Май			игровая познавательная трудова	2	Монтаж	Монтаж мультфильма по итогам года. Подготовка к творческому отчёту	Выпуск мультфильмов
71	Май			игровая познавательная трудова	2	Монтаж	Монтаж мультфильма по итогам года. Подготовка к творческому отчёту	Выпуск мультфильмов
<b>Творческий отчет – 2 ч.</b>								
72	Май			игровая познавательная трудова	2	В мире русских-народных сказок.	Конкурсно-игровая программа «В мире русских-народных сказок». Демонстрация мультфильмов, сделанных за весь учебный год. Коллективный (семейный) просмотр этюдов, выполненных в течение года. Награждение.	Презентация творческих работ

## **Планируемые результаты:**

**Личностные:** у обучающегося будут сформированы: 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; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ не успешности учебной деятельности.

**Метапредметные:** Регулятивные: обучающийся научится 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; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале.

**Коммуникативные:** обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

**Познавательные:** обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком анимации и мультипликации; получит возможность научиться 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.

**Предметные:** обучающийся научится 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; приобретёт навыки создания анимационных объектов в компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеопечки

как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования

полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

### **Ожидаемые результаты:**

К концу учебного года обучающиеся будут знать:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- виды анимационного творчества;
- этапы создания анимационного фильма;
- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- правила и нормы поведения, установленные в студии.
- материалы и выразительные средства, которыми пользуются художники;
- значение основных понятий: композиция, цвет, свет, силуэт, форма, гамма и т.д.
- названия основных и составных цветов.

Будут уметь:

- организовать своё рабочее место;
- создавать раскадровку для мультфильма;
- создавать простейших персонажей для мультфильма, используя разнообразные художественные материалы;
- создавать простейших персонажей для перекладной анимации;
- внимательно наблюдают окружающий мир;
- владеть художественными: акварель, карандаш, мел;
- выражать чувства, мысли, свое отношение к изображаемому;
- пользоваться кистью, красками, массой для лепки, ножницами;
- наблюдать натуру с целью передачи в рисунке ее особенностей;
- полностью использовать площадь листа бумаги, изображать предметы крупно;

- учитывать взаимное расположение предметов в рисунке, передавать в доступном возрасте виде основные смысловые связи между предметами;
- передавать выразительные особенности формы и размеры предмета (высокий, низкий, большой, маленький);
- подбирать краски в соответствии с передаваемым в рисунке настроением;
- находить цвета для изображения разных состояний;
- выражать в слове свои впечатления о природе, о примечательных событиях жизни;
- смешивать гуашевые краски, получать разнообразные цвета в соответствии с настроением, передаваемым в работе:
- передавать в рисунке по наблюдению, с натуры основные элементы строения предмета;
- пользоваться графическими материалами, добиваться разного характера линий;
- лепить способом вытягивания из целого куска массы;
- сознательно выбирать расположение места в зависимости от содержания рисунка;
- передавать в рисунке вертикальное, горизонтальное, наклонное положения предметов;
- различать и передавать в рисунке на листе бумаги ближние и дальние предметы (ближе — ниже, дальше — выше);
- доброжелательно обсуждать работу кружковцев;
- сотрудничать друг с другом

## **Мониторинг качества реализации программы включает:**

Мониторинг качества реализации программы осуществляется по следующим направлениям:

1. Мониторинг условий организации образовательного процесса.
2. Мониторинг сформированности мотивации у обучающихся к занятиям мультипликационным творчеством (анализ сохранности детей, диагностика потребностей и интересов, анкетирование детей и родителей, беседы с детьми и родителями и др.).
3. Мониторинг обеспечения безопасности детей (соблюдение техники безопасности в ходе занятия).
4. Мониторинг успешности освоения программы детьми (динамика сформированности предметных, метапредметных, универсальных учебных действий через вводный, промежуточный, итоговый контроль освоения программы).
5. Мониторинг личностного роста каждого обучающегося (оценка уровня развития личности по показателям: мотивация к познанию и творчеству в деятельности, уровень умственной активности, гражданская идентичность, самооценка, отношение к публичной деятельности, взаимоотношения со сверстниками, взаимоотношения с педагогами, отношение к жизненным ценностям).
6. Мониторинг качества результатов образовательной программы (анализ участия обучающихся в конкурсах, фестивалях, социально-значимой деятельности и т. п.).

### **Формы отслеживания результатов:**

1. Педагогическое наблюдение.
2. Педагогический анализ и оценка.
3. Дискуссия.
4. Беседа.
5. Опрос.
6. Контрольные тесты по учебным темам
7. Конкурсы различного уровня.
8. Выпуск мультфильмов.
9. Презентация творческих работ и т.п.

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль. Осуществляется контроль следующим образом:

**Входной контроль** проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень

подготовленности учащихся по следующим критериям:

- Развитая речь. Умение представлять и защищать свои творчески работы;
- Развитие регулятивных действий (планирование, контроль, оценка);
- Воображение в рисунке, в действии и в игре;
- Владение первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера;
- Владение терминологией по предмету деятельности;
- Умение понимать связь событий, устанавливать причинно-следственные связи.

Контроль проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

По окончании 1-го полугодия по тем же критериям проводится **промежуточный контроль**. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ. По результатам контроля (при необходимости) проводится корректировка тематических планов.

**Итоговый контроль** проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определение уровня освоения программы каждым учеником. Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в МБУДО– ДЮЦ «ЛАД», участие в конкурсах и анимационных фестивалях различного уровня.

**В картах социально-значимой деятельности** фиксируется участие учащихся в мероприятиях на уровне учреждения, района, области, России и международном уровне за I полугодие и в конце учебного года. По итогам проводится анализ занятости каждого обучающегося, а также всего коллектива в социально-значимой деятельности.

**Формы представления результатов реализации программы:**

В ходе реализации программы регулярно организуются:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;

- презентация творческих проектов;
- участие в фестивалях и конкурсах детского творчества районного, областного, регионального и Всероссийского уровней;
- отчетные мероприятия;
- демонстрация мультфильмов на районных мероприятиях;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Все это позволяет обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала



## **Материально-техническое обеспечение**

Занятия анимационной студии проводятся в учебном кабинете

- стол учебный – 6
- мультстол (специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных слоев (стекол) друг над другом)
- стулья -15
- ноутбук
- веб-камера
- фотоаппарат
- штатив для фотоаппарата:
- микрофон.
- фонарь-софит.
- настольная сцена.
- настольные переносные конструкции.
- три комплекта декораций.
- игрушки-герои.
- пластилин.
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, ножницы, карандаши и т.п.)

**Кадровое обеспечение.** Реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования, имеющий специальную подготовку в области создания мультипликационных фильмов.

## **Список литературы**

/для педагога/

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
5. Гаевский.А.Ю.Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка,настройка и успешная работа, учебное пособие(2006г).
6. Грошев С.В, Коцюбинский А.О.Самоучитель.Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА2007.
7. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003.
8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010.

- 9.Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
- 10.Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
- 11.Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса .
- 12.Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
- 13.Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
- 14.Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
- 15.Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
- 15.Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
- 16.Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 г
- 17.Цифровая фотография:практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)
18. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"[электронный ресурс]
- 19.Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» [педагогический интернет]
- 20.Фестиваль педагогических идей «открытый урок» "[электронный ресурс] <http://festival.1september.ru/articles/643088/>
21. Проект пластилиновый мультфильм"[электронный ресурс] [http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinoveryj-mul.\\_tfil.\\_m](http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinoveryj-mul._tfil._m)
22. «Пластилиновый мультфильм». Учитель для коллег и родителей. [электронный ресурс] <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinoveryj-multfilm>
23. "[электронный ресурс] [wikipedia.org](http://wikipedia.org) – портал- «О детстве»
- 24.<http://www.toondra.ru>
- 25.<http://www.progimp.ru> 12. [http://www.lostmarble.ru/help/art\\_cartoon](http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon) 13. [юhttp://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921) 14. [Mufilm.ru](http://Mufilm.ru) 15. [animashky.ru](http://animashky.ru)

#### **/для детей/**

- 1.Кристофер Харт. Мульттики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
- 2.Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006
- 3.Т.Е.Лаптева.Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение2011г.

4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. Издательство: Грааль, 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология). Издательство: Книга по Требованию, 2012 г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012 г.
7. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию, 2013 г.
8. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»
9. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е. Мартинкевич 2001, «Попурри»

## Приложение №1

### Анкета для учащихся

### Выявление знаний учащихся о создании мультфильмов

1. Знаешь ли ты, когда появились мультфильмы?	Знаю Не знаю
2. Знаешь ли ты, как создаются мультфильмы?	Знаю Не знаю Сомневаюсь, что знаю
3. Хотел бы ты научиться делать мультфильмы?	Да Нет
4. Какие мультфильмы тебе нравятся больше?	Отечественные Иностранные
5. Ты снимал мультфильм в домашних условиях?	Да Нет
6. Какие бывают мультфильмы по технике исполнения?	
7. Какие инструменты и приспособления необходимы для создания мультфильма?	

## Приложение №2

### Инструкция по безопасности для детей

#### 1. По дороге на занятия и обратно необходимо:

- переходить дорогу только в установленных местах;
- осуществлять движение через перекресток только на зелёный цвет;
- предварительно убедиться, что движущегося транспорта в опасной близости нет;
- при наличии сосулек и снега на крышах следует двигаться на безопасном расстоянии от домов.

#### 2. Приходя на занятие:

- следует иметь сменную обувь или бахилы;
- нельзя бегать по коридору и кабинету, шумно себя вести;
- запрещается приносить вещества, угрожающие здоровью и спокойствию воспитанников и сотрудников учреждения (острые, колющие, взрывоопасные, шумопроизводящие предметы и прочее);
- запрещается нецензурная речь, оскорбления в адрес любого человека, не зависимо от возраста и социального статуса.

#### 3. При работе с компьютером, фотоаппаратом и электрическими приборами:

- включение/выключение компьютера, электроприборов производится руководителем студии;
- запрещается открывать любые компьютерные программы и вкладки без разрешения руководителя студии;
- во время работы с компьютером и электрическими приборами руки должны быть сухими.

#### 4. Во время занятий в мультстудии:

- соблюдать чистоту рабочего пространства, при контакте с красками и пластилином стол застилать клеёнкой, длинные рукава закатывать, одежду защищать рабочим халатом или фартуком (защитную одежду каждый приносит самостоятельно);
- при работе с ножницами, кисточками, стеками и другими острыми предметами быть особо осторожными, избегать резких движений, предавать ножницы тупым концом вперёд;
- ни при каких обстоятельствах не кидать предметы;
- ответственность за ущерб, причинённый воспитанником учреждению при

несоблюдении техники безопасности, норм поведения, а также умышленно, накладывается на самого воспитанника и родителей;

— в конце занятия воспитанники производят коллективную уборку рабочего места.

5. Во время коллективного посещения воспитанниками мультстудии вместе с руководителем выездных мероприятий и осуществления выездных занятий:

— воспитанникам иметь с собой персональную аптечку;

— всегда находиться в поле зрения руководителя, не отлучаться без разрешения;

— при движении по улице не убегать вперёд и не отставать.

6. При возникновении ЧС, когда все сотрудники и воспитанники подлежат немедленной эвакуации:

— не паниковать, следовать инструкциям руководителя;

— в помещении имеются аварийные выходы;

— обо всём подозрительном (запах, чужие оставленные предметы) сообщать сотрудникам учреждения, руководителю студии.

7. В случае любых происшествий и травм необходимо немедленно сообщить об этом руководителю студии или любому сотруднику учреждения.

Медицинская аптечка находится у администратора.

## Приложение №3:

### **Стартовая диагностика в мультстудии «ЗВЕЗДОЧКА»**

**Стартовая диагностика** учащихся мультстудии «ЗВЕЗДОЧКА»– это изучение отношения ребенка к выбранной деятельности и **общая готовность** учащихся к освоению дополнительной общеобразовательной программы «Дом волшебников».

Стартовая диагностика проводится в течение двух недель с начала изучения образовательной программы.

**Цель** диагностики – выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения.

**Задачи:**

- прогнозирование возможности успешного обучения на данном этапе;
- выбор уровня сложности программы, темпа обучения;
- оценку дидактической и методической подготовленности.

**Методы проведения:**

- индивидуальная беседа;
- тестирование;
- наблюдение;
- анкетирование.

**Этапы педагогической диагностики.**

Организация и проведение педагогической диагностики включает в себя несколько этапов.

Этапы организации:

- подготовительный: подготовка анкет, вопросников, тестов, заданий таблиц показателей;
- обработка данных и их анализ;
- оформление результатов диагностики.

**Стартовая диагностика учащихся в мультстудии**

проводится по следующим показателям:

1. Мотивация к занятиям
2. Сформированность познавательной активности
3. Сформированность самостоятельности
4. Сформированность коммуникативных действий
5. Развитие творческих способностей

Остановимся на каждом подробнее:

**1. Мотивации к занятиям.**

## Методика исследования «Анкета на мотивацию»

Методика направлена на изучение сформированности мотивов учения, выявление ведущего мотива.

**Форма проведения:** индивидуальная.

### Инструкция.

Сейчас я буду задавать тебе вопросы, а ты слушай меня внимательно и отвечай.

*Дорогой друг, ты записался в мультстудию «ЗВЕЗДОЧКА».*

**Мы хотим, чтобы тебе было здесь хорошо.**

**И для начала просим тебя заполнить анкету.**

1. Я хочу заниматься в студии, чтобы:

А) научиться чему-нибудь полезному;

Б) найти себе друзей;

В) развить свои способности;

Г) заниматься любимым делом;

Д) узнать, на что я способен;

Е) весело провести время.

2. Дома в свободное время мне больше всего нравится заниматься

3. Для меня в студии важнее всего

4. Когда я думаю, о предстоящих занятиях в студии я испытываю чувство:

А) радости

Б) скуки

В) тревоги

Г) нетерпения (скорей бы занятия закончились)

5. Мне бы хотелось, чтобы в студии всегда было

6. Больше всего я боюсь, что

7. Кем ты хочешь работать, когда вырастешь?

9. Чем ты руководствовался при выборе занятий?

А) советом родителей;

Б) советом друзей;

В) советом учителей;

Г) собственными интересами;

Д) это был случайный выбор.



## Уровень мотивации

Сниженный	Нормальный	Высокий	Очень высокий
Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата.	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет как будущую профессию.

### Второй показатель - Сформированность познавательной активности

**Цель:** определение уровня сформированности познавательной активности.

**Метод оценивания:** наблюдение и анализ результата.

Насущными требованиями сегодняшнего дня являются личностная ориентация педагогического процесса, поиск и развитие способностей, заложенных природой в каждом ребенке.

Одно из стратегических направлений развития образования – формирование и развитие *их познавательной сферы*.

Проблема активизации познавательной деятельности учащихся на всех этапах развития образования была одной из актуальных, т. к. активность является необходимым условием формирования умственных качеств личности

Т.е. познавательная активность - это естественное стремление учащихся к познанию

Методика представляет собой шкалу с описанием поведенческих признаков, характеризующих отношение учащегося к учебным задачам и выраженность познавательного интереса.

Педагог отмечает наиболее характерные особенности поведения при решении задач для каждого учащегося.

### Критерии оценивания

	Критерий оценки поведения
1. Отсутствие интереса	Интерес практически не обнаруживается. Исключение составляет яркий, смешной, забавный материал
2. Реакция на новизну	Интерес возникает лишь к новому материалу, касающемуся конкретных фактов, но не теории
3. Любопытство	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения
4. Устойчивый познавательный интерес	Интерес возникает к общему способу решения задач, но не выходит за пределы изучаемого материала

Шкала позволяет выявить уровень сформированности познавательной активности суммируя критерии.

#### **Уровень развития познавательной активности**

<b>Низкий уровень</b>	<b>Средний уровень</b>	<b>Высокий уровень</b>
Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок	Ребенок любознателен, активен, задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий

#### **Третий показатель - Сформированность самостоятельности**

**Метод оценивания:** наблюдение.

Если в школе самостоятельность входит в регулятивные универсальные учебные действия, которые обеспечивают организацию учебной деятельности: целеполагание, планирование, составление плана и последовательности действий, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка. То в системе дополнительного образования творческая самостоятельность рассматривается как деятельность, которая направлена на творческое усвоение результатов образования и осуществляется без посторонней помощи.

В том и другом случае происходит формирование важных личностных качеств: самостоятельности, инициативности, ответственности и относительной независимости.

Педагогический мониторинг уровня сформированности самостоятельности у учащихся осуществляется пролонгировано, на протяжении всего периода их обучения

#### **Уровень сформированности самостоятельности**

<b>Низкий уровень</b>	<b>Средний уровень</b>	<b>Высокий уровень</b>
Все время ждет помощи, одобрения, не видит своих ошибок	Выполняет задание сам, а при проверке ориентируется на других детей и делает так, как у них	Ребёнок сам берется за выполнение любого задания.

#### **4. Сформированность коммуникативных действий**

Коммуникативные действия, направлены на организацию сотрудничества.

Существует несколько методик.

«Ковёр» (Овчарова Раиса Викторовна) Проводится коллективно. На каждом столе раскладываются одинаковые наборы всевозможных фигур (квадратов, треугольников, прямоугольников, овалов, окружностей и др.), выполненных из цветной бумаги. Далее каждой команде предлагается изготовить один, общий ковёр. При этом педагог демонстрирует образцы нескольких готовых ковров.

Средства контроля: а) наличие центрального рисунка;

б) одинаковое оформление углов;

в) симметричное расположение деталей относительно центра.

Инструкция: «Для того, чтобы сделать такие же красивые ковры надо работать дружно и слаженно». Время выполнения для всех одинаково. По окончании работы организуется выставка ковров, в ходе которой дети анализируют свою деятельность. Проводится групповое обсуждение, цель которого организация рефлексивно-содержательного анализа совместного действия. Команды обсуждают, что удалось, а что не удалось и степень соответствия продукта их деятельности поставленной задаче.

Уровни оценивания:

1. Низкий уровень: на ковре нет ни одного, либо отмечается только один оцениваемый признак;
2. Средний уровень: на ковре присутствуют два из оцениваемых признака.
3. Высокий уровень: наличие трёх из оцениваемых критериев.

Для проверки коммуникативных качеств учащихся в студии использую тест Галины Анатольевны Цукерман «Рукавички» .

**Форма:** работа учащихся парами.

**Метод оценивания:** наблюдение за взаимодействием и анализ результата.

**Описание задания:** Детям, сидящим парами, дают по одному изображению рукавички и просят украсить их так, чтобы они составили пару, т.е. были бы одинаковыми.

**Инструкция:** «Дети, перед Вами лежат две нарисованные рукавички и карандаши. Рукавички надо украсить так, чтобы получилась пара, - для этого они должны быть одинаковыми. Вы сами можете придумать узор, но сначала надо договориться между собой, какой узор рисовать, а потом приступить к рисованию».

**Материал:** Каждая пара учеников получает изображение рукавиц (на правую и левую руку) и по одинаковому набору карандашей.

**Критерии оценивания:**

- продуктивность совместной деятельности оценивается по степени сходства узоров на рукавичках;
- умение детей договариваться, приходить к общему решению, умение убеждать, аргументировать и т.д.;
- взаимный контроль по ходу выполнения деятельности: замечают ли дети друг у друга отступления от первоначального замысла, как на них реагируют;
- взаимопомощь по ходу рисования,
- эмоциональное отношение к совместной деятельности: позитивное (работают с удовольствием и интересом), нейтральное (взаимодействуют друг с другом в силу необходимости) или отрицательное (игнорируют друг друга, ссорятся и др.).

**Показатели уровня выполнения задания:**

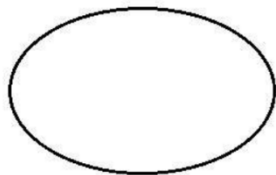
Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
в узорах явно преобладают различия или вообще нет сходства; дети не пытаются договориться или не могут придти к согласию, настаивают на своем	сходство частичное: отдельные признаки (цвет или форма некоторых деталей) совпадают, но имеются и заметные отличия;	рукавички украшены одинаковым или весьма похожим узором; дети активно обсуждают возможный вариант узора; приходят к согласию относительно способа раскрашивания рукавичек; сравнивают способы действия и координируют их, строя совместное действие; следят за реализацией принятого замысла

### 5. Развитие творческих способностей

Методика исследования Краткий тест П. Торренса «Завершение фигуры» и «Нарисуйте картинку».

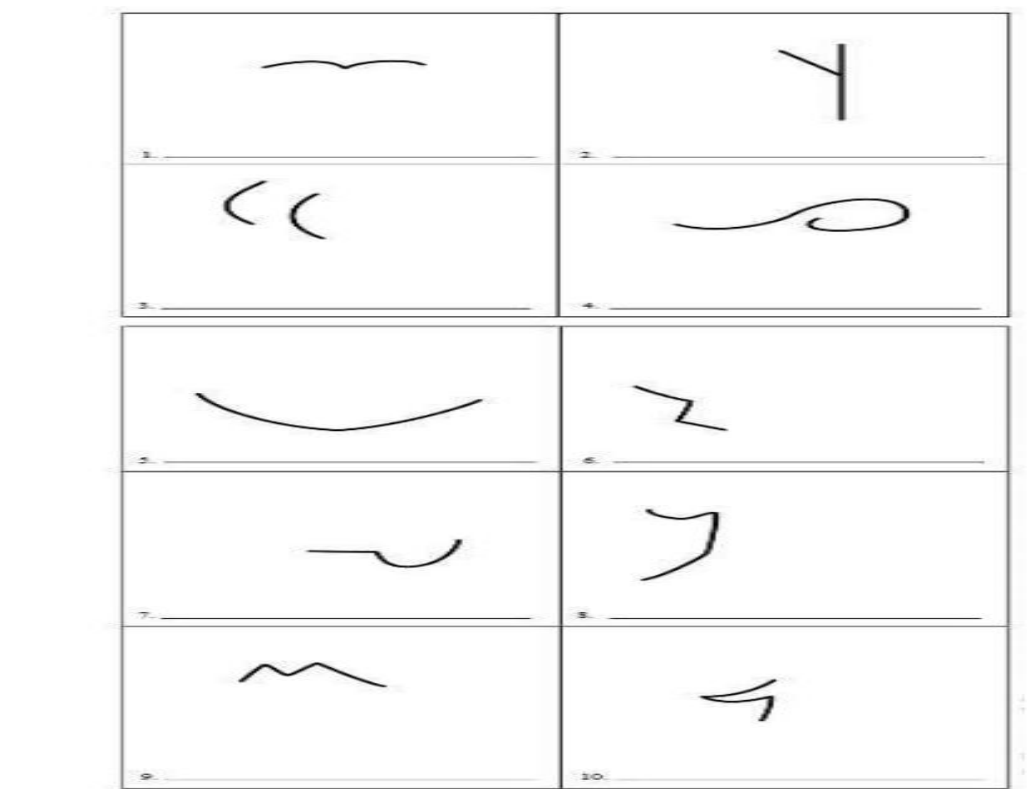
**Тест. «Нарисуйте картинку».**

Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



**Тест. «Завершение фигуры».**

Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А так же придумать название к каждому рисунку.



### Показатели уровня развития творческих способностей

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
образ не воспринят, выразительность отсутствует	«ухвачены» только некоторые элементы, достаточно выразительный показ	точность, целостность переданного образа, выразительность показа

Существуют различные формы фиксирования и обобщения достижений учащихся.

Результаты диагностики заносятся в диагностическую карту «Стартовая диагностика» в мультстудии «ЗВЕЗДОЧКА».

## **Диагностика**

### ***1.Изучение коммуникативных умений (возраст 7-12лет)***

*Подготовка исследования:*

Приготовить силуэтные изображения рукавичек или других несложных предметов, 2 набора по 6 цветных карандашей, лист бумаги.

Первая серия:

Детям дают по одному изображению рукавички и просят украсить их так, чтобы они составляли пару, были одинаковые.

Вторая серия:

Аналогична первой, но детям дают один набор карандашей, предупреждая что карандашами нужно делиться.

Уровни развития коммуникативных умений:

Параметры оценки:

1.Дети умеют договариваться, приходиться к общему решению, уговаривают, убеждают (1 бал).

2.Осуществление взаимного контроля: замечают друг у друга отступления от первоначального замысла, умеют договариваться (1 бал).

3.Положительно относятся к результату деятельности, своему и партнера (1 балл).

4.Осуществление взаимопомощи по ходу рисования (1 бал).

5.Умеют рационально использовать средства деятельности (делиться карандашами (1 бал).

1.(4-5 баллов) - высокий уровень.

2.(2-3 балла) - средний уровень.

3.(0-1 балла) - низкий уровень.

### ***2.Тест «Графический диктант».***

(диагностика проводится в середине учебного года).

*Цель:* оценка умения действовать по инструкции.

*Инструкция:* Подготовьте тетрадный лист в клеточку. На нем, отступив 4 клетки от края, поставьте 3 точки одна под другой, на расстоянии 7 клеток друг от друга (по вертикали).

Дайте ребенку карандаш и скажите: «Я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеток провести линию. Проводи только те линии, о которых я буду говорить. Когда проведешь линию, жди, пока я не скажу, куда на-править следующую. Каждую новую линию начинай там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаш от бумаги». (Проверить, помнит ли ребенок, где правая рука.)

Первое задание — тренировочное. «Поставь карандаш на самую верхнюю точку. Внимание! Рисуй линию: одна клетка вниз. Не отрывай карандаша от бумаги. Теперь одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Дальше продолжай рисовать такой же узор сам».

Подскажите ребенку, если он не понял задания, исправьте допущенные им ошибки. При рисовании последующих узоров такой контроль снимается. Диктуя, нужно соблюдать достаточно длительные паузы, чтобы ребенок успевал закончить предыдущую линию. *На самостоятельное продолжение узора дается полторы-две минуты.*

Последующая инструкция звучит так: «Теперь поставь карандаш на следующую точку. Внимание! Начали! Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Дальше продолжай рисовать этот узор».

И заключительный узор. «Поставь карандаш на последнюю точку. Внимание! Три клетки вверх. Одна клетка направо. Две клетки вниз. Одна клетка направо. Две клетки вверх. Одна клетка направо. Три клетки вниз. Одна клетка направо. Две клетки вверх. Одна клетка направо. Две клетки вниз. Одна клетка направо. Три клетки вверх. Теперь продолжай сам рисовать этот узор. Проанализируйте, как ребенок выполняет задание под диктовку и самостоятельно. Первый показатель свидетельствует об умении внимательно слушать и четко выполнять указания, не отвлекаясь на посторонние раздражители. Второй — о степени и самостоятельности ребенка. Уровни выполнения задания:

1. Высокий уровень. Если ребенок справился со вторым и третьим узорами (тренировочный узор не оценивается) без ошибок.
2. Средний уровень. Если во втором или третьем узорах встречаются отдельные ошибки — это говорит о хорошем уровне развития произвольной сферы.
3. Низкий уровень развития произвольной сферы — если ни один из двух узоров не соответствует диктуемому.

#### **4. Тест «Палочки и крестики»**

Цель: определение уровня саморегуляции и самоконтроля.

Инструкция: Подготовьте для ребенка тетрадный лист в клеточку с полями и попросите его писать палочки и крестики так, как записано в образце, в течение 5 минут.

I+I+I-I+I+I-

При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- 1) писать крестики и палочки точно в такой же последовательности, как в образце (1 бал).
- 2) переходить на другую строчку только после знака «-» (1 бал).
- 3) нельзя писать на полях (1 бал)
- 4) каждый знак следует писать в одной клеточке (1 бал).
- 5) соблюдать расстояние между строчками — 2 клеточки (1 бал).

*Сначала разъясните и покажите все ребенку.*

Признаком высокого уровня развития самоконтроля у ребенка является точное выполнение задания, без отвлечений, когда он сам находит и исправляет ошибки, старается ставить знаки аккуратно, не спешит скорее закончить работу, а пытается проверить написанное.

Если вы предполагаете, что ребенок не справится с таким сложным заданием, начните с более легкого, например, сначала только копирование одной палочки («I») или только «+», затем копирование ряда I+I+I+I+I, и так далее по мере усложнения. *Не забудьте похвалить ребенка, для него это сложная задача.*

Уровни выполнения задания:

1. Высокий уровень. (4-5 баллов).
2. средний уровень. (2-3 балла).
3. Низкий уровень. (0-1 бал)

### **5. Тест «Домик»**

Цель: оценка умения действовать по образцу.

Инструкция: Дайте ребенку чистый лист бумаги и карандаш, а затем попросите его посмотреть внимательно на образец и постараться, как можно точнее нарисовать такой же домик на своем листочке бумаги. Далее скажите: «Если ты что-то не так нарисуешь, то стирать резинкой нельзя, а надо поверх неправильного или рядом нарисовать правильно.

Когда вы убедитесь в том, что ребенок все понял, дайте ему команду начинать.

В процессе рисования наблюдайте за тем, как справляется ребенок с этим заданием: часто ли смотрит на образец; проводит ли воздушные линии над рисунком-образцом, повторяющие контуры картинке; сверяет ли сделанное с образцом или, мельком взглянув на него, рисует по памяти; отвлекается ли во время работы; задает ли вопросы и т.д.

Когда ребенок сообщит об окончании работы, предложите ему проверить, все ли у него верно. Если он найдет неточности в своем рисунке, он может их исправить. Самим не нужно вносить какие-либо коррективы в рисунок ребенка и не следует ничего подсказывать.



Для оценки используются показатели:

1) точность воспроизведения рисунка: посмотрите, есть ли на рисунке ребенка все детали (дым, труба, линия, изображающая основание домика, и т.д.);

2) сохранение размера всего рисунка или отдельных его деталей (считается ошибкой увеличение более чем в 2 раза);

3) правильное изображение элементов рисунка (колечек дыма, забора, штриховки на крыше и т.д.).

Ребенок 6 - лет довольно точно копирует этот рисунок, в отдельных случаях бывают небольшие ошибки, связанные с неправильным изображением какого-либо элемента или наличием разрывов между линиями в тех местах, где они должны быть непрерывными.

### ***Вопросы (возраст 7-12 лет)***

1. О чем этот мультфильм?

2. Главный герой-он какой?

3. Есть ли в мультфильме какие-нибудь волшебные герои, не встречающиеся в обычной жизни?

4. Что ты почувствовал, когда... (приводится эпизод из мультфильма...)?

5. Какие чувства вызывает у тебя то, что сделал... (называется герой и его поступок)?

6. Мог бы ты сам так поступить? А как, по-твоему, нужно было сделать?

7. Назови оборудование, которое мы использовали в создании мультфильма.

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол (бланк ниже), чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: **высокий, средний, низкий.**

**ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ДЕТСКОГО  
ОБЪЕДИНЕНИЯ (групповой)**

Название объединения

---

ФИО педагога
Образовательная программа
Срок реализации

<b>Год обучения</b>				
№	Вид аттестации	Входной контроль	текущая аттестация	Промежуточная аттестация
	Ф.И. обучающегося	Форма аттестации		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
<b>ИТОГИ АТТЕСТАЦИИ</b>				
Высокий уровень (чел)				
Средний уровень (чел)				
Низкий уровень (чел)				
Всего человек				
Подпись педагога				

## Приложение №5

### **Конспект учебного занятия**

Перепелко Наталья Николаевна

Тема учебного занятия: «Основы анимации»

Цель занятия: изучение основ анимации.

Задачи:

- Дать определение «анимации»,
- Выявить основные принципы анимации;
- Создать анимационный этюд, используя принципы анимации.

**Оборудование:** компьютер (ноутбук), 1 мультипликационный стол, оборудованный фотоаппаратом на штативе.

### **Ход занятия**

Педагог: Здравствуйте, ребята! Меня зовут Наталья Николаевна. Сегодня я проведу для вас занятие «Основы анимации», но для того, чтобы нам легко было общаться, я прошу вас написать свои имена на предложенных листочках и вставить их в бейджи. Замечательно, теперь я вижу как к вам обращаться!

Чтобы узнать, насколько вы осведомлены в теме анимации и мультипликации, предлагаю сыграть в игру «Да», «Нет».

### **ИГРА «ДА», «НЕТ»**

На полу проведена черта, с одной стороны которой написано «ДА», с другой – «НЕТ». Педагог читает утверждения, если участник согласен с утверждением, он встаёт на сторону «ДА», если не согласен – «на сторону «НЕТ».

Утверждения:

1. Я люблю смотреть мультфильмы.
2. Я не люблю мультипликацию – это для малышей.
3. Я не пропускаю новые мультфильмы, всегда хожу в кинотеатр.
4. Я знаю, как делают мультфильмы.
5. Я никогда не пробовал сделать мультфильм.
6. У меня есть свой самодельный мультфильм.
7. Я хотел бы заниматься в мультстудии.
8. Мне нравится сочинять истории.
9. Мне нравится работать с фотоаппаратом или камерой.
10. Я всегда стремлюсь узнать что-то новое.

Педагог: Спасибо! С помощью игры я узнала... (например, вы все любите смотреть мультфильмы, некоторые имеют представление как они создаются вы все стремитесь узнать что-то новое). Вот сегодня я расскажу вам что такое Анимация и мы попробуем сделать интересную работу. А пока, предлагаю объединиться в три команды, чтобы удобнее было работать.

### **ОБЪЕДИНЕНИЕ В ТРИ КОМАНДЫ.**

(Объединение происходит с помощью карточек с героями мультфильмов «Смешарики», «Фиксики» и «Белка и Стрелка»)

Педагог: Так что же такое анимация. У вас на столах лежат карточки с различными словами-определениями. Я вам дам одну подсказку, ваша задача через 2 минуты, после обсуждения, поднять ту карточку, которая больше, по вашему мнению, соответствует определению АНИМАЦИЯ. Подсказка (посмотрите на экран) – «Анима» - душа.

### **РАБОТА В МАЛЫХ ГРУППАХ.**

Участники в течение двух минут обсуждают, какое из предложенных слов ближе всего по смыслу к слову АНИМАЦИЯ. Предложенные слова:

- Передвижение
- Оживление
- Одушевление
- Соединение
- Возвращение к жизни

Педагог: Команды, время вышло, прошу поднять таблички с определением, что такое анимация. (Педагог анализирует ответы детей)

«Анимация» – от слова «анима» - душа. Следовательно анимация – оживление, одушевление. Анимация способна оживить неподвижное.

Синоним анимации является понятие мультипликация, оно используется в основном в России.

Принципы анимации - показ последовательных изображений с разными фазами движения.

### **ИГРА «ЗАМЕДЛЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ»**

Давайте сейчас поиграем в игру. Вы будете неподвижными фигурками. Застыли! Сейчас вы будете постепенно оживать – например, нам нужно будет поднять обе руки вверх, соединить ладони и опустить руки вниз. Но делать мы это будем постепенно, покадрово. Я буду оператором, который пошагово, кадр за кадром будет снимать ваши ФАЗЫ движения. Итак, начали!

Педагог: Молодцы! А вот что получается, если то же самое делать с разными неподвижными фигурками.

Педагог: Ребята, я вам продемонстрировала один из видов мультипликации – объемную (она бывает и кукольной, и пластилиновой, и предметной).

Условно, по способам создания мультфильмов – они могут быть рисованными, объемными и созданными с помощью компьютерной графики. Сегодня я предлагаю вам создать собственные анимационные этюды в объемной технике и технике плоской перекладки.

Педагог: Сейчас каждая команда приступит к покадровой съемке фаз движения своих персонажей. Не забываем технику безопасности при работе с фотокамерой. Штатив должен оставаться неподвижным, двигать нужно только персонаж. Выберите – кто в команде будет оператором, а кто мультипликаторами или аниматорами.

Педагог даёт задание каждой команде.

### **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА «ПОКАДРОВАЯ СЪЁМКА»**

Педагог: Время вышло. Ребята, давайте с помощью функции просмотра на фотоаппарате посмотрим, что у нас получилось... Вы замечательно справились с заданием.

Если вы сейчас ответите на вопросы, то сегодняшнее занятие можно считать успешным.

Вопросы:

- 1.Что узнали?
- 2.Чему научились?
- 3.Что сделали?

Наше занятие прошло успешно, вы большие молодцы. Осталось поделиться своим настроением от занятия. Перед вами герои мультфильма «Смешарики», выберите понравившегося и нарисуйте его своё настроение (если хорошее – улыбку, если так себе – горизонтальную черту, если плохое – дугу вниз). А теперь разместите смешариков на одном из балконов этого домика:

Занятие полезно, всё понятно

Лишь кое-что чуть-чуть не ясно,

Ещё придётся потрудиться,

Да, трудно всё-таки учиться.

Спасибо! Занятие окончено. Перед уходом домой не забудьте прибрать рабочие места, проверить выключен ли фотоаппарат.

**Предполагаемый результат:** Создание анимационного этюда, используя полученные знания об основах анимации.

Приложение №6

## **Нетрадиционные техники рисования**

### **1. Тычок жесткой полусухой кистью.**

Средства выразительности: фактурность окраски, цвет.

Материалы: жесткая кисть, гуашь, бумага любого цвета и формата либо вырезанный силуэт пушистого или колючего животного.

Способ получения изображения: ребенок опускает в гуашь кисть и ударяет ею по бумаге, держа вертикально. При работе кисть в воду не опускается. Таким образом заполняется весь лист, контур или шаблон. Получается имитация фактурности пушистой или колючей поверхности.

### **2. Рисование пальчиками.**

Средства выразительности: пятно, точка, короткая линия, цвет.

Материалы: мисочки с гуашью, плотная бумага любого цвета, небольшие листы, салфетки. Способ получения изображения: ребенок опускает в гуашь пальчик и наносит точки, пятнышки на бумагу. На каждый пальчик набирается краска разного цвета. После работы пальчики вытираются салфеткой, затем гуашь легко смывается.

### **3. Рисование ладошкой.**

Средства выразительности: пятно, цвет, фантастический силуэт.

Материалы: широкие блюдечки с гуашью, кисть, плотная бумага любого цвета, листы большого формата, салфетки.

Способ получения изображения: ребенок опускает в гуашь ладошку (всю кисть) или окрашивает ее с помощью кисточки (с пяти лет) и делает отпечаток на бумаге. Рисуют и правой и левой руками, окрашенными разными цветами. После работы руки вытираются салфеткой, затем гуашь легко смывается.

### **4. Оттиск пробкой.**

Средства выразительности: пятно, фактура, цвет.

Материалы: мисочка либо пластиковая коробочка, в которую вложена штемпельная подушка из тонкого поролона, пропитанного гуашью, плотная бумага любого цвета и размера, печатки из пробки.

Способ получения изображения: ребенок прижимает пробку к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу. Для получения другого цвета

меняются и мисочка и пробка.

### **5. Оттиск печатками из картофеля.**

Средства выразительности: пятно, фактура, цвет.

Материалы: мисочка либо пластиковая коробочка, в которую вложена штемпельная подушка из тонкого поролона, пропитанного гуашью, плотная бумага любого цвета и размера, печатки из картофеля. Способ получения изображения: ребенок прижимает печатку к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу. Для получения другого цвета меняются и мисочка и печатка.

### **6. Оттиск поролоном.**

Средства выразительности: пятно, фактура, цвет.

Материалы: мисочка либо пластиковая коробочка, в которую вложена штемпельная подушка из тонкого поролона, пропитанного гуашью, плотная бумага любого цвета и размера, кусочки поролона.

Способ получения изображения: ребенок прижимает поролон к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу. Для изменения цвета берутся другие мисочка и поролон.

### **7. Оттиск пенопластом.**

Средства выразительности: пятно, фактура, цвет.

Материалы: мисочка или пластиковая коробочка, в которую вложена штемпельная подушка из тонкого поролона, пропитанного гуашью, плотная бумага любого цвета и размера, кусочки пенопласта.

Способ получения изображения: ребенок прижимает пенопласт к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу. Чтобы получить другой цвет, меняются и мисочка и пенопласт.

### **8. Оттиск печатками из ластика.**

Средства выразительности: пятно, фактура, цвет,

Материалы: мисочка либо пластиковая коробочка, в которую вложена штемпельная подушка из тонкого поролона, пропитанного гуашью, плотная бумага любого цвета и размера, печатки из ластика (их педагог может изготовить сам, прорезая рисунок на ластике с помощью ножа или бритвенного лезвия).

Способ получения изображения: ребенок прижимает печатку к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу. Для изменения цвета нужно взять другие мисочку и печатку.

### **9. Оттиск смятой бумагой.**

Средства выразительности: пятно, фактура, цвет.

Материалы: блюдце либо пластиковая коробочка, в которую вложена штемпельная подушка из тонкого поролона, пропитанного гуашью, плотная бумага любого цвета и размера, смятая бумага.

Способ получения изображения: ребенок прижимает смятую бумагу к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу. Чтобы получить другой цвет, меняются и блюдце и смятая бумага.

#### **10. Восковые мелки + акварель.**

Средства выразительности: цвет, линия, пятно, фактура. Материалы: восковые мелки, плотная белая бумага, акварель, кисти. Способ получения изображения: ребенок рисует восковыми мелками на белой бумаге. Затем закрашивает лист акварелью в один или несколько цветов. Рисунок мелками остается незакрашенным.

#### **11. Свеча + акварель .**

Средства выразительности: цвет, линия, пятно, фактура. Материалы: свеча, плотная бумага, акварель, кисти. Способ получения изображения: ребенок рисует свечой" на бумаге. Затем закрашивает лист акварелью в один или несколько цветов. Рисунок свечой остается белым.

#### **12. Печать по трафарету.**

Средства выразительности: пятно, фактура, цвет.

Материалы: мисочка или пластиковая коробочка, в которую вложена штемпельная подушка из тонкого поролона, пропитанного гуашью, плотная бумага любого цвета, тампон из поролона (в середину квадрата кладут шарик из ткани или поролона и завязывают углы квадрата ниткой), трафареты из проолифленного полукантона либо прозрачной пленки.

Способ получения изображения: ребенок прижимает печатку или поролоновый тампон к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу с помощью трафарета. Чтобы изменить цвет, берутся другие тампон и трафарет.

#### **13. Монотипия предметная.**

Средства выразительности: пятно, цвет, симметрия.

Материалы: плотная бумага любого цвета, кисти, гуашь или акварель.

Способ получения изображения: ребенок складывает лист бумаги вдвое и на одной его половине рисует половину изображаемого предмета (предметы выбираются симметричные). После рисования каждой части предмета, пока не высохла краска, лист снова складывается пополам для получения отпечатка. Затем изображение можно украсить, также складывая лист после рисования нескольких украшений.

#### **14. Кляксография обычная.**

Средства выразительности: пятно.



Материалы: бумага, тушь либо жидко разведенная гуашь в мисочке, пластиковая ложечка. Способ получения изображения: ребенок зачерпывает гуашь пластиковой ложкой и выливает на бумагу. В результате получаются пятна в произвольном порядке. Затем лист накрывается другим листом и прижимается (можно согнуть исходный лист пополам, на одну половину капнуть тушь, а другой его прикрыть).

Далее верхний лист снимается, изображение рассматривается: определяется, на что оно похоже. Недостающие детали дорисовываются.

### **15. Кляксография с трубочкой.**

Средства выразительности: пятно.

Материалы: бумага, тушь либо жидко разведенная гуашь в мисочке, пластиковая ложечка, трубочка (соломинка для напитков).

Способ получения изображения: ребенок зачерпывает пластиковой ложкой краску, выливает ее на лист, делая небольшое пятно (капельку). Затем на это пятно дует из трубочки так, чтобы ее конец не касался ни пятна, ни бумаги. При необходимости процедура повторяется. Недостающие детали дорисовываются.

### **16. Кляксография с ниточкой.**

Средства выразительности: пятно.

Материалы: бумага, тушь или жидко разведенная гуашь в мисочке, пластиковая ложечка, нитка средней толщины.

Способ получения изображения: ребенок опускает нитку в краску, отжимает ее. Затем на листе бумаги выкладывает из нитки изображение, оставляя один ее конец свободным. После этого сверху накладывает другой лист, прижимает, придерживая рукой, и вытягивает нитку за кончик. Недостающие детали дорисовываются.

### **17. Набрызг.**

Средства выразительности: точка, фактура.

Материалы: бумага, гуашь, жесткая кисть, кусочек плотного картона либо пластика (5x5 см).

Способ получения изображения: ребенок набирает краску на кисть и ударяет кистью о картон, который держит над бумагой. Краска разбрызгивается на бумагу. При набрызге вместо кисти можно использовать зубную щетку и стек. Зубной щеткой в левой руке набирается немного краски, а стеккой проводим по поверхности щетки – быстрыми движениями, по направлению к себе. Брызги полетят на бумагу. При этом можно менять направление движения руки (по вертикали, горизонтали, наклонно, волнообразно, кругами), изменять величину крапинок, приближая или отдаляя брызги от плоскости заготовки. Используются одновременно

несколько красок, что помогает создать многоцветный рисунок. Используя трафареты, можно выполнить изображения самых разнообразных животных: «Африканские жители», «Зоопарк», «Животные на ферме» и т.д.

### **18. Отпечатки листьев.**

Средства выразительности: фактура, цвет.

Материалы: бумага, листья разных деревьев (желательно опавшие), гуашь, кисти.

Способ получения изображения: ребенок покрывает листок дерева красками разных цветов, затем прикладывает его к бумаге окрашенной стороной для получения отпечатка. Каждый раз берется новый листок. Черешки у листьев можно дорисовать кистью.

### **19. Акварельные мелки.**

Средства выразительности: пятно, цвет, линия.

Материалы: плотная бумага, акварельные мелки, губка, вода в блюдечке.

Способ получения изображения: ребенок смачивает бумагу водой с помощью губки, затем рисует на ней мелками. Можно использовать приемы рисования торцом мелка и плашмя. При высыхании бумага снова смачивается.

### **20. Тычкование.**

Средства выразительности: фактура, объем.

Материалы: квадраты из цветной двухсторонней бумаги размером (2х2 см), журнальная и газетная бумага (например, для иголок ежа), карандаш, клей ПВА в мисочке, плотная бумага или цветной картон для основы.

Способ получения изображения: ребенок ставит тупой конец карандаша в середину квадратика из бумаги и заворачивает вращательным движением края квадрата на

карандаш. Придерживая пальцем край квадрата, чтобы тот не соскользнул с карандаша, ребенок опускает его в клей. Затем приклеивает квадратик на основу, прижимая его карандашом. Только после этого вытаскивает карандаш, а свернутый квадратик остается на бумаге. Процедура повторяется многократно, пока свернутыми квадратиками не заполнится желаемый объем пространства листа.

