

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Горячключевская средняя общеобразовательная школа  
Омского муниципального района Омской области»**

Согласовано

Руководитель центра

\_\_\_\_\_ А.М. Казанцева

03.07.2023 г.

Утверждаю

Директор

МБОУ «Горячключевская СОШ»

\_\_\_\_\_ М.Ю. Нетреба

Приказ № 146 03.07.2023

**ЦЕНТР  
ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ  
«ТОЧКА РОСТА»**

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технического направления**

**«Мультифрукт»**  
возраст детей: 9-13 лет  
срок реализации: 1 год  
форма реализации: очная  
уровень сложности: базовый

Автор- составитель:  
Важенина Екатерина Владимировна  
педагог дополнительного образования

п. Горячий ключ 2023

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## Введение

### Актуальность

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультифрукт» дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей.

По своему функциональному назначению программа «Мультифрукт» является общеразвивающей. Она рассчитана на детей и подростков 9-13 лет.

Направленность программы художественная, так как в ходе ее освоения дети приобщаются к искусству мультипликации, познают культуру своей и других стран, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация.

Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Также мультипликация выполняет ряд важнейших функций по отношению к детям:

- мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.);

- особенности экранного изображения, единства формы и содержания мультфильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни;

- воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера;

- мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие».

- многие мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, как бы подталкивая к возникновению определенной творческой деятельности ребенка.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребенка.

Актуальность программы «Мультифрукт» обусловлена многими факторами.

Во-первых, огромными возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка. По словам болгарского режиссера Тодора Динова, «мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусства». Действительно, техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой ребенок, может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Во-вторых, необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У.Диснея, Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

В-третьих, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

Авторская детская мультипликация – сегодня трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

Программа «Мультифрукт» создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видео-студий, 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.

### **Цель и основные задачи образовательной программы**

**Цель программы** - творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

#### **Основные задачи программы:**

##### **• обучающие:**

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

##### **• развивающие:**

- 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;

•

–

*воспитательные:*

формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;

– содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.

– формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

– воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

*Основные характеристики образовательного процесса*

Создание мультфильмов формирует творческие способности младших школьников и подростков.

Принцип набора в объединение свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Срок реализации программы 1 года, 36 часов в год.

Примерный режим работы группы: занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

### **Планируемые результаты метапредметные результаты**

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

#### **Личностные результаты**

По завершению обучения по программе ребенок будет:

стремиться выражать свои чувства средствами искусства

проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу; работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,

проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;

- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

#### **учащиеся будут знать:**

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

#### **учащиеся будут уметь:**

изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;

устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;  
 применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;

- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;

- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет, тень; озвучивать героев.

### УЧЕБНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование раздела	Количество часов	
		теория	практика
		1	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства
2	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	3	11
3	Раздел 3. Мультпроекты	4	9
4	Раздел 4. Организационно-диагностический	1	2
	Итого :	10	26
	<b>ВСЕГО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:</b>	<b>36</b>	

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	<b>Раздел 1. Мультфильм как вид искусства</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
1.1	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	1	1	
1.2	Сюжет и персонажи мультфильма	1	1	
1.3	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	4		4
	<b>Раздел 2. Технологии создания мультфильма</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	3	1	2
2.2	Понятие мультфильма	3	1	2
2.3	Основные техники создания мультфильма	5	1	4
2.4	Элементарные движения персонажа и способы их создания	3	0	3
	<b>Раздел 3. Мультпроекты</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>9</b>
3.1	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	4	1	3
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	3	1	2
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	2	1	1
3.4	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике	4	1	3

	песочной анимации			
	<b>Раздел 4. Организационно-диагностический</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
4.1	Входная диагностика	3		1
4.2	Промежуточная диагностика	1		1
4.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	1	
	<b>ВСЕГО:</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>

## Содержание обучения

### Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

#### Тема 1.1. Композиция, крупность плана.

*Теория.* Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

*Практика.* Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

#### Тема 1.2. Сюжет и персонажи мультфильма.

*Теория.* Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

*Практика.* Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

#### Тема 1.3. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

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

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

#### Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации.

*Теория.* Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

*Практика.* Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

#### Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации.

*Теория.* Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

*Практика.* Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

### Раздел 2. Технологии создания мультфильма

#### Тема 2.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.

**Теория.** Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

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

## **Тема 2.2. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм.**

**Теория.** Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

**Практика.** Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

## **Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов.**

**Теория.** Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

**Практика.** Отработка основных приёмов каждой техники.

## **Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.**

**Практика.** Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

# **Раздел 3. Мультпроекты**

## **Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.**

### **Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».**

**Практика.** Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

### **Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.**

**Практика.** Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

### **Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.**

**Теория.** Понятие раскадровки и ее назначения.

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма.

### **Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.**

**Теория.** Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

**Практика.** Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

### **Этап 5. Съемка мультфильма.**

**Практика.** Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

### **Этап 6. Монтаж мультфильма.**

**Теория.** Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

**Практика.** Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

### **Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

**Теория.** Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

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

## **Тема 3.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.**

### **Этап 1. Мультфильмы-коллажи.**

**Теория.** Понятие мультфильма-коллажа.

**Практика.** Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

**Этап 2. Выбор сказок для проектирования.**

**Практика.** Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

**Этап 3. Написание текста к мультфильму.**

**Теория.** Основные принципы написания короткой истории.

**Практика.** Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

**Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.**

**Практика.** Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

**Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.**

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

**Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.**

**Теория.** Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

**Практика.** Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

**Этап 7. Съемка мультфильма.**

**Практика.** Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

**Этап 8. Запись звука.**

**Практика.** Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

**Этап 9. Монтаж мультфильма.**

**Практика.** Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

**Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

**Тема 3.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.**

**Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.**

**Теория.** Знакомство с миром профессий.

**Практика.** Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

**Этап 2. Написание текста к мультфильму.**

**Практика.** Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

**Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.**

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма.

**Этап 4. Изготовление персонажей и фона.**

**Теория.** Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

**Практика.** Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

**Этап 5. Съемка мультфильма.**

**Практика.** Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

**Этап 6. Запись звука.**

**Практика.** Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

**Этап 7. Монтаж мультфильма.**

**Практика.** Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Adobe Premiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.

### **Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

**Тема 3.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)**

#### **Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.**

*Практика.* Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

#### **Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.**

*Теория.* Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

*Практика.* Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

#### **Этап 3. Съемка мультфильма.**

*Практика.* Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

#### **Этап 4. Запись звука.**

*Теория.* Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

*Практика.* Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

#### **Этап 5. Монтаж мультфильма.**

*Теория.* Простейшие принципы монтажа.

*Практика.* Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

#### **Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

## **Раздел 4. Организационно-диагностический**

### **Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.**

*Теория.* Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами.

*Практика.* Знакомство с детьми. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Экскурсия детей по учреждению, знакомство с аудиториями, другими объединениями. Просмотр мультфильмов, созданных учащимися мастерской ранее. Планирование работы на учебный год.

*Входная диагностика.* Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».

### **Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

*Практика.* Анализ готовых мультфильмов. Анкетирование-тест «Мои успехи в первом полугодии».

### **Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.**

*Практика.* Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов.

*Итоговая диагностика.* Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

**Контрольно-оценочные средства**

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины; 2 уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более ½, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; 3 уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я знаю о Мультфильмах» Анкета-тест «Мультфильмы: кто и как их делает» Анкета-тест «Я и мультфильмы»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год»
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; 2 уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем ½, работает с оборудованием с помощью педагога; 3 уровень (максимальный) – ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	Вводный контроль	Диагностическое упражнение
			Промежуточная диагностика (по итогам первого полугодия)	Анкета-тест «Мои успехи»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Презентация проектов Анализ творческих продуктов

**Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой**

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	0 уровень (недопустимый) – ребенок совершенно не владеет данным действием (у него нет умений выполнять это действие); 1 уровень (минимальный) – ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и	Входная диагностика (октябрь) Итоговая диагностика (по завершению)	Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях Анализ результатов учебных проектов

	<p>достаточной помощи педагога;</p> <p>2 уровень (средний) – умеет действовать самостоятельно, но лишь подражая действиям педагога или сверстников;</p> <p>3 уровень (выше среднего) – умеет достаточно свободно выполнять действия, осознавая каждый шаг;</p> <p>4 уровень (максимальный) – автоматизированное, безошибочное выполнение действия</p>	программы)	
--	---	------------	--

***Личностное развитие учащихся***

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Творческие навыки: креативность в выполнении заданий (уровень творчества при работе над мультфильмами)	<p><u>1 уровень</u> (начальный, элементарный уровень развития креативности) – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога;</p> <p><u>2 уровень</u> (репродуктивный уровень) – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии;</p> <p><u>3 уровень</u> (творческий уровень) – выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)</p>	1 раз в год	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ
Творческая активность, участие в учебных проектах	<p>0 уровень (недопустимый): ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности;</p> <p>1 уровень (минимальный): участник одного группового проекта;</p> <p>2 уровень (средний): имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов;</p> <p>3 уровень (максимальный): проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор одного индивидуального проекта и участник групповых проектов</p>	Один раз в год по завершению учебного курса	Анализ результатов участия в проектной деятельности
Мотивы посещения занятий	<p>1-й уровень минимальный – присутствуют только прагматические мотивы;</p> <p>2-й уровень средний – сформированы коллективистские мотивы;</p> <p>3-й уровень максимальный – сформированы личностные мотивы</p>	Входная Итоговая (совместно с психологом)	Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе (автор Л.В.Байбородова)
Устойчивость интереса к занятиям	<p>1-й уровень минимальный – интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков;</p> <p>2-й уровень средний – стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%;</p> <p>3-й уровень максимальный - стремится к достижению наилучшего результата,</p>	Ежегодно в мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Собеседование с родителями и обучающимися

	склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков		
Трудолюбие	1 уровень (минимальный)- любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого;	2 раза за период обучения: входная диагностика (октябрь) итоговая (май)	Наблюдение на занятиях
	2 уровень (средний)- выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции;		
	3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы		

### Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности ( мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
ИТОГО :		20

### Оценочная шкала:

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

### Подведения итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) в форме презентации творческих проектов;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) в форме презентации творческих проектов.

#### *Документальные формы подведения итогов программы*

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики группы» (см. в приложении).

По результатам освоения программы лучшие и самые активные учащиеся награждаются грамотами, благодарственными письмами.

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

## Дидактическое и методическое обеспечение программы *Методические материалы для педагога:*

1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия (для младшего и среднего школьного возраста).

### *Диагностический инструментарий:*

- 1) Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:
  - 1.1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах» (первый год обучения).
  - 1.2. Анкета-тест для входной диагностики «Мультфильмы: кто и как их делает» (второй год обучения).
  - 1.3. Анкета-тест для входной диагностики «Я и мультфильмы» (третий год обучения).
  - 1.4. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
  - 1.5. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год».
- 2) Диагностический комплекс для мониторинга результатов проектной деятельности:
  - 2.1. Рефлексивный лист участника проекта;
  - 2.2. Зрительские карты для обсуждения, самооценки или взаимооценки просмотренных мультфильмов с критериями.
- 3) Анкета для родителей «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий объединения» .

### *Электронные образовательные ресурсы:*

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### использованной при составлении программы

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : [http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ\\_Об\\_образовании\\_в\\_РФ](http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_РФ)
4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
5. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990.





