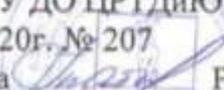


Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА "ПОЛЯРИС"

ПРИНЯТА  
Методическим советом  
МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»  
Протокол от 08 июня 2020г. №16

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»  
от 08 июня 2020г. № 207  
И.о. директора  Р.В.Татаровская



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности

**«МУЛЬТСТУДИЯ»**  
(стартовый уровень)

Возраст учащихся: 9-12 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Составитель программы:  
Толкачева Анастасия Николаевна  
педагог дополнительного  
образования

г. Мончегорск  
2020

## **Пояснительная записка**

При разработке дополнительной общеобразовательной программы «Мультстудия» основными нормативными документами являются:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273,

- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

- СанПин 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей", утвержденный постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года N 41

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242) ,

- Устав ЦРТДиЮ "Полярис"

- Положение о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра развития творчества детей и юношества «Полярис».

Образовательная деятельность по программе направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей, учащихся;

-удовлетворение индивидуальных потребностей, учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания учащихся;

Занятия по программе способствуют развитию интереса учащихся к познавательной деятельности и формированию мотивации к обучению.

**Направленность программы** -техническая

**Уровень реализации программы** - стартовый

В мире цифровых технологий и сетевых ресурсов предъявляются новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения с учетом требований времени, где основной целью обучения является развитие творческой, конкурентно способной личности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением мультимедийных технологий и графики. Обучаясь по программе, учащиеся получают представление о применения компьютерных технологий в создании мультфильмов. Программа тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

**Актуальность программы** обусловлена синтезом творческого и технического направления. Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с

компьютерными программами. В мультстудии дети работают в таких техниках как живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр, знакомятся с программами для редактирования видео- и аудиоматериалов. Синтез различных творческих методов и анимации (оживления) вызывают интерес у учащихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации. Анимация позволяет ребенку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя и продемонстрировать свои способности при участии в различных конкурсах и фестивалях.

**Отличительные особенности программы** заключается в том, что, работая в мультстудии, ребенок создает полностью готовый цифровой продукт, который он может продемонстрировать посредством Youtube канала или использования социальных сетей. Создание анимации включает в себя возможность попробовать себя в роли различных участников съемочного процесса, познакомиться с профессиями: режиссера, сценариста, аниматора, оператора, монтажера, звукорежиссёра, художника, скульптора, декоратора.

**Педагогическая целесообразность** заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно-коммуникационных технологий. Также программа «Мультстудия» предусматривает обучение использованию интернет ресурсов, нетрадиционных техник рисования (цветовые пятна и линии с музыкальным сопровождением). Участие в совместной деятельности прививает детям доброту, трудолюбие, сочувствие, чувство товарищества и дружбы, развивает коммуникабельность, чувство сопричастности к общему делу.

**Принципиально значимыми в данной программе являются следующие аспекты:**

- реализация личностно ориентированного подхода к каждому ученику;
- расширение традиционных видов деятельности и обогащение их новым содержанием;
- только положительная оценка всего того, что сотворил ребенок в процессе съемок;
- свобода участия - если ребенок не хочет участвовать, не стоит его заставлять или настаивать. Ему можно предложить просто присутствовать и присоединиться, когда он этого захочет.

**Адресат программы:** учащиеся 9-12 лет

**Объем программы:** 144 ч.

**Срок реализации программы - 1 год Форма обучения - очная**

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа в соответствии с рекомендациями Сан Пин 2.4.4.3172-14

**Форма организации деятельности:** группа

**Виды занятий по программе:** лекции; практические занятия; просмотры видео; дискуссии; мастерские; тематические занятия; выполнение самостоятельной работы.

## **Цель и задачи программы**

**Цель программы:** приобщение детей к творческому процессу создания анимационных фильмов, создать условия для творческой самореализации учащихся и развития основ технического мышления.

### **Задачи:**

#### **Образовательные:**

- знакомство с основами анимации (владение основами построения сюжета, различными техниками анимации, правилами съемки, созданием звукового оформления мультфильма);
- знакомство с историей мультипликации;
- знакомство с компьютерными программами для создания монтажа и анимации.

#### **Развивающие:**

- формирование интереса к анимационному творчеству;
- формирование художественно-эстетического вкуса и развитие творческих способностей детей;
- развитие психических процессов: познавательных, эмоционально - чувственных, эмоционально-волевых;

#### **Воспитательные:**

- Способствовать воспитанию ценностного отношения к труду;
- Вовлечение в активную практическую деятельность;
- Создавать условия доброжелательного отношения и уважения к другим участникам коллектива.

### **Ожидаемые результаты:**

#### **Предметные результаты:**

- дети знакомы с основными теоретическими сведениями о мультипликации;
- смогут применять различные анимационные техники;
- смогут понимать технологию и этапы съемочного процесса;
- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- выполнять монтаж отснятого материала;
- смогут применять основные типы и функционал видео и звукозаписывающего оборудования;
- Смогут использовать интернет ресурсы для продвижения мультфильмов размещать мультфильмы в интернет пространстве;

#### **Метапредметные результаты:**

- смогут использовать программный софт для создания анимации;
- овладеют основами изобразительной деятельности;
- овладеют основами создания анимационного фильма;
- навыками сценической речи.
- работать с различными художественными материалами;

## **Личностные результаты:**

- смогут ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- получают представление о работе в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- будут готовы к самообразованию на основе мотивации к анимации.

## **Формы контроля и аттестации учащихся**

Для отслеживания результатов освоения программы используется система методов наблюдения, тестирования и диагностики, участие в конкурсах и фестивалях.

Текущий контроль: наблюдение

Итоговый контроль: викторина, мониторинг результатов обучения.

Наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий.

Социометрические исследования (анкетирование, диагностика художественно творческого развития учащихся) проводятся с целью определения форм работы, вызывающих у учащихся наибольший интерес, какие темы лучше усваиваются, а какие вызывают затруднения, как развиваются способности подростков.

Текущий контроль осуществляется:

- в начале учебного года - вводный контроль (оценка исходного уровня знаний, умений и навыков, сформированности компетенций учащихся перед началом образовательного процесса),

- в течение учебного года - тематический контроль (определение уровня и качества освоения отдельной части дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, раздела программы или изученной темы).

## **Формы диагностики /аттестации:**

Промежуточная аттестация учащихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие. Форма проведения - *викторина*.

Итоговая аттестация учащихся проводится в апреле-мае по окончании полного курса обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе - в виде мониторинга и *защиты творческих проектов*.

Для определения результативности работы студии используются:

- участие в городских, областных и международных фестивалях непрофессионального кино и видео творчества;
- демонстрация работ учащихся в сети интернет;

- демонстрация созданных анимационных фильмов с презентацией проделанной работы в конце учебного года.

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма Контроля/ аттестации
		Всего	Из них:		
			теория	практика	
1	Вводное занятие Инструктаж по ТБ	2	1	1	наблюдение
2	<b>Программный софт для создания анимации:</b>				
2.1	Знакомство с программой AnimaShoter	2	1	1	наблюдение
2.2	Знакомство с программой Movie Maker	2	1	1	наблюдение
2.3	Знакомство с программой Audacity	2	1	1	наблюдение
3	<b>Разработка будущего анимационного проекта:</b>				
3.1	Сценарий	2	1	1	наблюдение
3.2	Раскадровка	2	1	1	наблюдение
3.3	Производственный план	2	1	1	наблюдение
4	<b>Создание образов анимационных персонажей:</b>				
4.1	Особенности движения в анимации	4	1	3	наблюдение
4.2	Эмоции персонажа	4	1	3	наблюдение
4.3	Цветовые решения в создании героя	4	1	3	наблюдение
5	<b>Звуковое оформление мультфильмов</b>				
5.1	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием	2	1	1	наблюдение
5.2	Сценическая речь	2	1	1	наблюдение
5.3	Озвучивание мультфильма	4	1	3	наблюдение
6	<b>Интернет-ресурсы для демонстрации мультфильмов</b>				
6.1	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов	2	1	1	наблюдение
6.2	Создание постов на различных интернет	2	1	1	наблюдение

	ресурсах с целью продвижения мультфильмов				
7	<b>Виды анимации:</b>				
7.1	Stopmotion	10	2	8	наблюдение
7.2	Пластилиновая анимация	12	2	10	наблюдение
7.3	Перекладная анимация	20	2	16	наблюдение
7.4	Сыпучая анимация	10	2	8	наблюдение
7.5	Кукольная анимация	18	4	14	наблюдение
8	<b>Технология съемочного процесса</b>	30	3	27	наблюдение
9	<b>Аттестация промежуточная/ итоговая</b>	4	1	3	Диагностика ЗУН Опрос, наблюдение Викторина, защита творческих проектов
9	<b>Итоговое занятие</b>	2	1	1	наблюдение
		<b>144</b>	<b>32</b>	<b>112</b>	

### Ожидаемые результаты:

#### Дети должны знать:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- различные анимационные техники;
- знать технологию и этапы съемочного процесса;
- знать распределение функции участников съемочной группы по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);
- основные типы и функционал видео и звукозаписывающего оборудования;
- интернет ресурсы для продвижения мультфильмов.

#### Дети должны уметь:

- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- работать с различными художественными материалами;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- выполнять монтаж отснятого материала;
- размещать мультфильмы в интернет пространство;
- работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- уважать и доброжелательно относиться к другим участникам коллектива;

## **Дети должны владеть:**

- программным софтом для создания анимации;
- основами изобразительной деятельности;
- основами создания анимационного фильма;
- навыками сценической речи;

## **Содержание учебного плана**

### **Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ**

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения детей в ЦРТДиЮ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации.

Практическая работа: знакомство друг с другом наш первый мультфильм «Давай знакомиться!»

### **Тема 2 «Программный софт для создания анимации»**

#### **2.1 Знакомство с программой AnimaShoter**

Теория: знакомство с программами для съемки анимации.

Практическая работа: работа в программе Animashoter

#### **2.2 Знакомство с программой Movie Maker**

Теория: знакомство с программами для монтажа мультфильмов.

Практическая работа: монтаж мультфильма в программе Windows Live

#### **2.3 Знакомство с программой Audacity**

Теория: знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

Практическая работа: создание звуковой дорожки для мультфильма

### **Тема 3 «Разработка будущего анимационного проекта»**

#### **3.1 Сценарий**

Теория: особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

Практическая работа: написание сценария мультфильма.

#### **3.2 Раскадровка.**

Теория: Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.

Практическая работа: создание раскадровки для мультфильма.

#### **3.3 Производственный план.**

Теория: знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: создание производственного плана.

### **Тема 4 Создание образов анимационных персонажей**

#### **4.1 Особенности движения в анимации**

Теория: Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации:

1. Сжатие и растяжение (Squash and stretch);
2. Подготовка или упреждение.
3. Отказное движение (Anticipation);

4. Сценичность (Staging);
5. Прямо вперед и поза за позой (Straight ahead action and pose to pose);
6. Сквозное движение и за хлест (Follow through and overlapping action);
7. Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out);
8. Дуги (Arcs); Второстепенное действие.
9. Выразительная деталь (Secondary action);
10. Расчет времени - тайминг (Timing);
11. Преувеличение, утрирование (Exaggeration);
12. Привлекательность (Appeal).

Практическая работа: нарисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля.

#### **4.2 Эмоции персонажа.**

Теория: Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций.

Практическая работа: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимированные эмоции персонажа, работа в парах.

#### **4.3 Цветовые решения в создании героя**

Теория: цветовые решения при создании персонажа.

Практическая работа: продумывание цветовых решений для персонажа и фона.

### **Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов**

#### **5.1 Знакомство со звукозаписывающим оборудованием**

Теория: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и продолжение знакомства с программой для записи голоса Audacity. Учимся создавать несколько звуковых дорожек в рамках одного проекта.

Практическая работа: озвучивание мультфильма.

#### **5.2 Сценическая речь**

Теория: Понятия об интонации, паузе, дикции, скорости произношения. Основы интервью.

Практическая работа: Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра.

#### **5.3 Озвучивание мультфильма**

Теория: Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д.

Практическая работа: создание звукового оформления фильма.

### **Тема 6. Интернет-ресурсы для демонстрации мультфильмов**

#### **6.1 Дизайн канала для демонстрации мультфильмов**

Теория: Беседа о существующих Интернет-ресурсах как средство для демонстрации результатов своего творчества или как сделать так чтоб твои мультфильмы могли смотреть все. «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!»- обсуждение и конкурс на лучшее название для мультстудии.

Практическая работа: Создание и съемка заставки канала.

#### **6.2 Создание постов на различных интернет ресурсах с целью продвижения мультфильмов.**

Теория: Особенности создания интернет проектов, особенности написания публикаций Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и

продумывание оформление будущего канала, регистрация.

Практическая работа: создание канала студии на видеохостинге Youtube. Создание постов на различных интернет ресурсах.

## **Тема 7 Виды анимации:**

### **7.1 Stopmotion**

Теория: Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Просмотр видеороликов в данной технике. Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.

Практическая работа: съемка мультфильма «Волшебные превращения», создание декорации, съемка, монтаж.

### **7.2 Пластилиновая анимация**

Теория: Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации.

Практическая работа: задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.

Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

### **7.3 Перекладная анимация**

Теория: Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов.

Практическая работа: создание марионеток и фонов. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

### **7.4 Сыпучая анимация**

Теория: знакомство с понятием сыпучей анимации. Просмотр видео снятых в данной технике.

Практическая работа: снятие мультфильма в технике песочная анимация: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

### **7.5 Кукольная анимация**

Теория: знакомство с кукольной анимацией, технология съемочного процесса кукольной анимации.

Практическая работа: изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации. Съемка мультфильма: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

## **Тема 8 Технология съемочного процесса**

8.1 Теория: особенности организация съемок анимационного фильма.

Практическая работа непосредственное участие в съемочном процессе.

8.2 Теория: Использование цвета в анимации. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

Практическая работа: съемка мультфильма с использованием цветowych пятен «цветовые пятна».

8.3 Теория: понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Линии и позы.

Практическая работа: снятие мультфильма с использованием линии.

8.4 Теория: календарные праздники России

Практическая работа: создание анимационных поздравительных клипов.

8.5 Теория: беседа с учащимися об экологических проблемах.

Практическая работа: создание мультфильма на экологическую тему.

8.6 Теория: беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма.

Практическая работа: работа над мультфильмом.

8.7 Теория: разработка самостоятельного анимационного проекта

Практическая работа: создание мультфильма: Сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

**Тема 9 Аттестация промежуточная/итоговая.**

Проверка ЗУН: теория: викторина, тестирование.

Практическая работа: защита самостоятельного анимационного проекта.

**Тема 10. Итоговое занятие.** Подведение итогов, открытое занятие и т.д.

### **Комплекс организационно-педагогических условий**

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

Условия реализации программы: специализированный кабинет для занятий, отвечающий нормам СанПиН 2.4.4.1251, аптечка.

- Компьютер, ноутбук и программное обеспечение для монтажа мультфильмов;
- Графические планшеты
- Фотоаппарат и кронштейн;
- Объектив 24 mm для фотоаппарата;
- Звукозаписывающее оборудование;
- Анимационный станок;
- Доска магнитно-маркерная.

#### **Материалы, использующиеся при реализации данной программы:**

1. Краски - гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выразить эмоции, настроения, образы.
2. Пастель. Рекомендуется использовать масляную пастель, так как сухой пастелью непрофессионалу рисовать довольно сложно (она крошится).
3. Бумага. Для рисования героев применяется бумага формата - А3, А4; для рисования фонов бумага А3, А1(ватман) или склеенная в длинную полосу - для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д.
4. Кисточки. Желательно, чтобы кисточки были разных размеров. Ребенок по возможности должен выбирать инструмент выражения своих эмоций или задуманного изображения.

5. Карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д.
6. Пластилин. Замечательный материал с большим разнообразием цветов и оттенков. Особенностью пластилина также является его податливость, пластичность и практически неограниченные возможности при работе с ним. Способы работы с пластилином могут быть самые разные: ребята могут лепить объемные предметы, а так же размазывать его на плоскости бумаги, картона или дощечки, создавая живописные вещи.
7. Другие материалы. Сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, букочки и все, что подскажет вам ваша фантазия.
8. Видеоматериалы для демонстрации анимационных техник. **Дидактические материалы:** подборка видеосюжетов с демонстрацией различных техник анимации, подборка иллюстраций

### **Кадровое обеспечение**

Осуществлять реализацию программ могут педагогические работники, имеющие образование по профилю программы не ниже средне-специального: соответствовать требованиям единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих (раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»), должностной инструкции педагога дополнительного образования МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»; владеть основами изобразительной деятельности, уметь работать с фотоаппаратом и видеокамерой, знать программное обеспечение для съемки и монтажа анимации. правилами и нормами охраны труда, техники безопасности, производственной санитарии и противопожарной защиты.

### **Методическое обеспечение**

#### **Программа строится на следующих концептуальных принципах:**

*Принцип успеха.* Каждый ребенок должен чувствовать успех в какой-либо сфере деятельности. Это ведет к формированию позитивной «Я-концепции» и признанию себя как уникальной составляющей окружающего мира.

*Принцип динамики.* Предоставить ребёнку возможность активного поиска и освоения объектов интереса, собственного места в творческой деятельности, заниматься тем, что нравится.

*Принцип демократии.* Добровольная ориентация на получение знаний конкретно выбранной деятельности; обсуждение выбора совместной деятельности в коллективе на предстоящий учебный год.

*Принцип доступности.* Обучение и воспитание строится с учетом возрастных и индивидуальных возможностей подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.

*Принцип наглядности.* В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видеоматериалы, аудиоматериалы.

*Принцип систематичности и последовательности.* Систематичность и

последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе воспитанников. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Программа по созданию анимации подразумевает групповую организацию занятий, где к каждому ребенку используется дифференцированный подход. Процесс работы над мультфильмом предполагает технологию проектной деятельности, и широкое использование, где, оканчивая каждый раздел программы у детей появляется готовый продукт их творчества (мультфильм).

#### **Основные методы обучения:**

- объяснительно-иллюстративный (на занятиях теоретической части обучающиеся знакомятся с новыми сведениями по принципу восхождения от простого к сложному, от имеющихся знаний к новым)

- практико-ориентированный (на практических занятиях под руководством осваивают правила и приемы работы с системами, оборудованием другими ресурсами)
- групповой (использование командного метода как оптимальной формы организации деятельности, при котором коллективная работа сочетается с индивидуальной)
- Словесные- для формирования теоретических знаний (рассказ, объяснение, беседа, лекция, дискуссия);
- Наглядные- для повышения эффективности обучения, осознанности теоретических знаний (раздаточный материал, презентации);
- Проблемно-поисковые - для решения проблем, возникающие в реальных условиях фотосъемки (перед обучающимися ставится проблема, путь к решению, который показывает педагог, вскрывая противоречия);
- Частично-поисковые - для самостоятельного решения проблем (преподаватель разделяет проблему на более мелкие части, а подростки самостоятельно находят решение, в итоге решая всю проблему);
- Проектно-исследовательские - для формирования опыта исследовательской деятельности.

Для мотивации и стимулирования учащихся объединения практикуется активное участие в городских, региональных конкурсах, фестивалях и других мероприятиях технической направленности.

**Формы организации учебного процесса** - выбор формы организации учебного занятия зависит от содержания учебного материала, подготовки учащихся и результата, который должен быть получен по итогам изучения того или иного материала.

- **творческая лаборатория** - нетрадиционная форма организации учебного процесса; используется педагогом для того, чтобы учащиеся овладели новой учебной

информацией, знаниями опытным, экспериментальным путём или в ходе исследования технического материала;

- **творческая мастерская** - нетрадиционная форма организации учебного процесса, в рамках которой учащиеся выполняют практические задания: создают «технические» и «творческие» продукты;
- **деловая игра** - нетрадиционная форма организации учебного процесса, в ходе которой найти решения поставленной проблемы (социальной, технической, творческой) в специально смоделированных условиях, имитирующих реальную производственную или социальную обстановку (в зависимости от характера обозначенной проблемы);
- **учебное занятие** - основная традиционная форма учебного процесса, используется педагогом при изучении нового учебного материала, закреплении знаний и способов деятельности, а также при проверке, оценке, коррекции знаний и способов деятельности (если нецелесообразно использовать нетрадиционные формы);
- **презентация проектов**- представление обучающимися результатов своей деятельности.

**А также лекции; просмотры видео; дискуссии; мастерские; тематические занятия; выполнение самостоятельной работы**

Программа подразумевает широкое использование следующих **педагогических технологий:**

*информационно-коммуникационные* технологии, в основе которых разнообразные программно-технические средства, используются педагогом для решения определенных образовательных задач, имеющие предметное содержание и ориентированные на взаимодействие с обучающимся, предназначенные.

- *технология сотрудничества* (обучение во взаимодействии) основана на использовании различных методических стратегий и приемов моделирования ситуаций реального общения и организации взаимодействия, обучающихся в группе (в парах, в малых группах) с целью совместного решения образовательных задач.

В качестве традиционных приёмов данной технологии используется диалогическая, парная, групповая работа, нетрадиционных форм организации учебного процесса: игровые формы, техническая мастерская, «конструкторское бюро»;

- *технология проектного обучения* позволяет педагогу ориентировать учащихся на самостоятельную поисковую, исследовательскую, рефлексивную, практическую, презентативную работу, результат которой имеет практический характер, важное прикладное значение, интересен и значим для учащихся

- *здоровьесберегающие* технологии, используемые в программе, направлены на

создание максимально возможных условий для сохранения и укрепления здоровья учащихся и на развитие осознанного отношения обучающихся к здоровью и жизни человека, на развитие умений оберегать, поддерживать и сохранять здоровье, на формирование валеологической компетентности, позволяющей обучающемуся самостоятельно и эффективно решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения

- технология коллективной творческой деятельности,
- технология образа и мысли

### **Критерии оценки результативности обучения и формы предъявления и демонстрации (фиксации) образовательных результатов**

Способом определения результативности реализации программы служит мониторинг образовательного процесса. Процедура мониторинга проводится в начале, в середине и в конце учебного года на основе диагностических методик определения уровня развития ключевых и специальных компетентностей, контрольных опросов, тестирования и педагогического наблюдения. Критериями эффективности реализации программы являются динамика основных показателей воспитания и социализации обучающихся, предметно-деятельностных компетенций.

Способом определения результативности реализации программы служит мониторинг образовательного процесса. Критериями оценки усвоения программы является выполнение требований, предъявляемым к учащимся для каждого года обучения:

- уровень образовательных результатов, диагностика уровня и качества освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы);
- уровень личностного развития;
- уровень творческой активности, результаты участия в конкурсах, выставках, творческих мероприятиях;

Уровни теоретической подготовки учащихся:

- высокий уровень - учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- средний уровень - у учащегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень - учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Уровни практической подготовки учащихся:

- высокий уровень - учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками,

предусмотренными программой за конкретный период; выполняет практические задания самостоятельно, не испытывая особых трудностей, с элементами творчества;

- средний уровень - у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 79-50%; выполняет задания в основном с помощью педагога;
- низкий уровень - учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при выполнении практического задания, в состоянии выполнять лишь простейшие задания педагога

Методами мониторинга являются *анкетирование, тестирование, наблюдение*, практические задания, участие в конкурсах, электронная презентация, видеоролик, защита творческой работы (проекта)

Оценочные материалы, дидактические материалы, календарный учебный график перенесены в приложения из-за большого объёма информации и количества поправок в течение учебного года (изменения в расписании в виду карантина, уважительных причин отсутствия педагога, выездов на мероприятия и т.п)

### **Список приложений**

Приложение 1. Календарный учебный график

Приложение 2. Методические материалы

Приложение 3. Оценочные материалы или диагностический инструментарий.

Приложение 4. Воспитательная работа

Приложение 5. Методическая работа

Приложение 6. Работа с родителями

### **Список литературы**

#### **Литература для педагогов:**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. - 2012. -т.2. - № 3, с.208-213;
3. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. - Новосибирск, 2006;
4. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным /<http://www.drawmanga>;
5. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;

6. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990.
7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. - Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.
8. Левашова Е.В. Дополнительная общеобразовательная -дополнительная общеразвивающая программа студии мультипликации «Лунтик» [https://sun-gyb.edu.yar.ru/programma\\_multstudiya\\_uhova.pdf](https://sun-gyb.edu.yar.ru/programma_multstudiya_uhova.pdf)
9. Маковая С.В.«Мультстудия «Детство в картинках»  
[https://infourok.ru/programma\\_vneurochnoy\\_deyatelnosti\\_detey-108707.htm](https://infourok.ru/programma_vneurochnoy_deyatelnosti_detey-108707.htm)
10. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. - Новосибирск, 2004 г;
11. Норштейн Ю.Б. «Снег на траве» 1 и 2 книги, Красная площадь, 2008;
12. Программа внеурочной деятельности анимационной студии Мульт-киношколы «Счастливый дитенок»[БНП: //mo.gnovse.ru/mfi-rabochaya-programma-vneurochnoj-deyatelenosti-animacionnoj-stranica-1.html](http://mo.gnovse.ru/mfi-rabochaya-programma-vneurochnoj-deyatelenosti-animacionnoj-stranica-1.html)
13. Саутенко К.А. Филимонова Е.В. рабочая программа «Мульттерапия, как средство развития творческой активности». Возраст обучающихся 5-11 лет.
14. Федулова Е.В. Дополнительная общеобразовательная -дополнительная общеразвивающая программа «МечтаМультфильм» <http://dsmechta-bor.ru/wp-content/uploads/2017/11/%D0%9A%D1%80%D1%83%D0%B6%D0%BE%D0%BA%D0%BF%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%81%D1%82%D1%83%D0%B4%D0%B8%D0%B8.pdf>
15. Хитрук Ф.С. «Профессия - аниматор» (в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)

#### **Литература для учащихся и родителей:**

1. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками. Издательство «Робинс», 2012,
2. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011//128 стр.
3. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
4. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. - 2001. - № 2
5. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. - Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.