

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

ПРИНЯТА

Методическим советом МБУ ДО  
ЦРТДиЮ «Полярис»  
протокол от 07 июня 2022г. №19

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора  
МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»  
от 07 июня 2022г. № 345

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Мультстудия»  
(базовый уровень)

Возраст учащихся: 7-12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель программы:  
Толкачева Анастасия Николаевна,  
педагог дополнительного образования

г. Мончегорск  
2022 г.

## Пояснительная записка

- Программа разработана в соответствии с **нормативно-правовой базой:**
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
  - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р;
    - Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
    - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25.07.2016 года № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков. Центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;
    - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
    - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
    - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разно уровневые 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 основ технических навыков;
- формирование и развитие творческих способностей, учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей, учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом и 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 – базовый.

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 применении 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 Rutube 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.

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.

**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.

**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 7-12 лет.

**Форма реализации программы** – очная.

**Срок освоения программы** - 1год.

**Форма организации деятельности:** групповая практическая работа организована по звеньям с элементами индивидуального консультирования в рамках групповых занятий.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю.

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

**Объем программы:** 144 ч.

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

**Задачи:**

**Образовательные:**

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

– **Развивающие:**

- формировать интерес к анимационному творчеству;
- формировать художественно-эстетического вкуса и развитие творческих способностей детей;
- развивать психических процессов: познавательных, эмоционально – чувственных, эмоционально-волевых;

– **Воспитательные:**

- воспитывать ценностные отношения к труду;
- вовлекать в активную практическую деятельность;

– создавать условия доброжелательного отношения и уважения к другим участникам коллектива.

#### **Ожидаемые результаты:**

##### **Личностные результаты:**

– разовьётся способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации;

– выработается умение выслушивать собеседника и вести диалог;

– разовьётся образное и логическое мышление в процессе проектной деятельности;

– сформируются коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, сформируется потребность доводить работу до завершения

##### **Метапредметные результаты:**

– овладеют основами изобразительной деятельности;

– овладеют основами создания анимационного фильма;

– сформируется представление о процессе создания перекладной и кукольной анимации;

– разовьётся мелкая моторика и координация движений рук;

– сформируется способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве.

##### **Предметные результаты:**

– научатся создавать мультфильмы, применяя различные анимационные техники;

– овладеют технологией и этапами съемочного процесса;

– получают навыки разработки анимационных проектов: сценарий, раскадровка, производственный план;

– научатся изготавливать модели персонажей из бумаги и пластилина;

– получают навыки работы с видео и звукозаписывающим оборудованием;

– овладеют навыком покадровой съемки;

– овладеют навыками монтажа;

– смогут использовать интернет-ресурсы для продвижения мультфильмов размещать мультфильмы в интернет-пространстве;

#### **Формы контроля и аттестации учащихся:**

Итоговая аттестация по программе проводится в форме командной проектной работы, включающей папку со сценарием, раскадровкой, производственным планом, моделями персонажей и фонами. Защита проекта в виде анимационного фильма. Также предполагается участие обучающихся в конкурсах и фестивалях.

Для отслеживания результатов освоения программы используется система методов наблюдения, тестирования и диагностики.

Текущий контроль: наблюдение, 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 аттестации:

Промежуточная аттестация учащихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие – в виде викторины.

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 проработанной 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	Творческая работа
3.2	Раскадровка	2	1	1	Групповая оценка
3.3	Производственный план	2	1	1	Групповая оценка
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	Творческая работа
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-ресурсах с целью продвижения мультфильмов	2	1	1	наблюдение
7	<b>Виды анимации:</b>				
7.1	Stopmotion	10	2	8	Творческая работа
7.2	Пластилиновая анимация	12	2	10	Творческая работа
7.3	Перекладная анимация	20	2	16	Творческая работа
7.4	Сыпучая анимация	7	1	6	Творческая работа
7.5	Кукольная анимация	15	2	13	Творческая работа
8	<b>Технология съемочного процесса</b>	30	3	27	наблюдение
9	<b>Аттестация промежуточная/ итоговая</b>	2	1	1	Диагностика ЗУН Опрос, наблюдение Викторина, защита творческих проектов
10	<b>Итоговое занятие</b>	2	1	1	наблюдение
		<b>136</b>	<b>29</b>	<b>107</b>	

## 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 «Полярис». Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации.

Практическая работа: знакомство друг с другом. 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. Прямовпередипозазапозой (Straight ahead action and pose to pose);
6. Сквозноедвижениеизахлест (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, анимирование эмоций 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, скорость 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.

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 видео хостинге Rutube. 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 фотоматериалов.

Практическая работа: создание марионеток и фонов. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: создание сюжета, сценария, раскадровки, 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: съёмка 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.

Практическая работа: защита самостоятельного анимационного проекта.

**Тема 10. Итоговое занятие.** Подведение итогов, демонстрация созданных проектов и т.д.

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

Формы обучения, используемые в процессе освоения программы: лекции; просмотры видео; дискуссии; мастерские; тематические занятия; выполнение самостоятельной работы.

### **Материально-техническое обеспечение педагогического процесса.**

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

Материально-техническое обеспечение:

- наличие компьютера или ноутбука и программного обеспечения для монтажа мультфильмов в количестве 4 шт;
- фотоаппарат или вебкамера и кронштейн;
- звукозаписывающее оборудование;
- ящик с песком для песочной терапии (или стол с подсветкой)

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

1. Краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выражать 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 полоску – 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.

7. Другие материалы. Сыпучие материалы (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, пуговицы и все, что подскажет вам ваша фантазия.

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования с высшим педагогическим образованием, педагог должен владеть основами изобразительной деятельности, уметь работать с фотоаппаратом и видеокамерой, знать программное обеспечение для съемки и монтажа и озвучивания анимации.

### **Информационно-методическое обеспечение.**

Для освоения программы используются разнообразные приемы и методы обучения и воспитания. Выбор методов осуществляется с учетом возможностей учащихся, их возрастных особенностей:

**перцептивные методы:** передача и восприятие информации посредством органов чувств (слух, зрение);

**словесные методы:** беседа, диалог педагога с учащимися, диалог учащихся друг с другом, объяснение, инструкция; наглядные,

**иллюстративно-демонстрационные методы:**

– наглядные материалы (наглядный демонстрационный материал, пособия, эскизы),

– демонстрационные материалы (модели, образцы, видеоматериалы)

– демонстрационные примеры; практические методы (упражнения в выполнении тех или иных способов действий с инструментами и материалами вместе с педагогом и самостоятельно, графические работы, самостоятельное выполнение практической работы), проектные методы (проектирование алгоритма выполнения практической работы):

– изготовление персонажа по образцу (готовый образец, схема, план).

– изготовление персонажа по условиям-требованиям, которым должно удовлетворять будущее изделие.

– работа по замыслу; метод проблемного обучения:

– объяснение основных понятий, определений, терминов,

– самостоятельный поиск ответа учащимися на поставленную проблему,

– создание проблемных ситуаций (задания, демонстрация опыта, использование наглядности);

**Игровые методы:**

– игры развивающие, командобразующие; методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности;

- репродуктивные и проблемно-поисковые (способствующие развитию мышления);
- методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога (способствующие развитию организаторских качеств);
- Онлайн игры, тесты

**Программа строится на следующих принципах общей педагогики:**

- принцип доступности материала, что предполагает оптимальный для усвоения объем материала, переход от простого к сложному, от известного к неизвестному;
- принцип системности определяет постоянный, регулярный характер его осуществления;
- принцип последовательности предусматривает строгую поэтапность выполнения практических заданий и прохождения разделов, а также их логическую преемственность в процессе осуществления.

**Педагогические технологии, которые применяются при работе с учащимися:**

Технология личностно-ориентированного обучения используется с целью развития индивидуальных технических способностей на пути профессионального самоопределения учащихся.

Технология развивающего обучения используется с целью развития личности и ее способностей через вовлечение в различные виды деятельности.

Технология проблемного обучения используется с целью развития познавательной активности, самостоятельности учащихся.

Технология дифференцированного обучения используется с целью создания оптимальных условий для выявления задатков, развития интересов и способностей, используя методы индивидуального обучения.

Технологии здоровье сберегающие используются с целью создания оптимальных условий для сохранения здоровья учащихся.

**Формы контроля и аттестации учащихся:**

**Стартовая диагностика** обучающихся мультстудии «Волшебная кисточка» – это изучение отношения ребенка к выбранной деятельности и **общая готовность** учащихся к освоению дополнительной общеобразовательной программы.

**Таблица 1**

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Предварительный	выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения	Анкетирование наблюдение	Сентябрь
Текущий	Освоение учебного материала по темам.	Онлайн квест, Тесты	Октябрь Апрель

		наблюдение	
Промежуточный	Освоение учебного материала за полугодие	Практическое задание викторина	Декабрь
Итоговый	Выполнение командного проекта	Защита проекта	Май

В процессе обучения осуществляется контроль за уровнем знаний и умений учащихся. Основные методы контроля: наблюдение, анкетирование, собеседование, самостоятельные задания. Система мониторинга разработана по видам контроля (таблица 1).

Предварительный – имеет диагностические задачи и осуществляется в начале учебного года. Цель предварительного контроля – выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения. Выявление мотивации к обучению, уровня развития познавательной активности, уровень сформированности самостоятельности, уровень сформированности коммуникативных действий. (Таблица 2 приложение 3)

Текущий – предполагает систематическую проверку и оценку знаний, умений и навыков по конкретным темам в течение учебного года.

Промежуточный – осуществляется в середине учебного года с целью оценки теоретических знаний, а также практических умений и навыков по итогам полугодия (таблица 3, 4, приложение 3).

Итоговая аттестация по программе проводится в форме командной проектной работы, включающей папку с техническими рисунками, выполнение моделей в материале, защиту проекта в виде анимационного кукольного фильма. Результаты заносятся в сводную таблицу результатов обучения (таблица 5, приложение 3).

### 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-ryb.edu.yar.ru/programma\\_multstudiya\\_uhova.pdf](https://sun-ryb.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 Мульткино-школа «Счастливый дитенок»<http://mognovse.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. Больгерг Н., Больгерг 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.