

МУ «Департамент образования Мэрии города Грозного»  
(Департамент образования Мэрии г. Грозного)  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Математическая школа №1 имени Х.И. Ибрагимова» г. Грозного  
(МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного)

МУ «Сольжа-Г1алин Мэрин дешаран департамент»  
(Сольжа-Г1алин Мэрин дешаран департамент)  
Муниципальни бюджетни юкьарадешаран учреждени  
Сольжа-Г1алин «Х.И. Ибрагимовн ц1арах йолу Математически школа №1»  
(МБОУ Сольжа-Г1алин «Х.И. Ибрагимовн ц1арах №1 йолу МШ»)

РАССМОТРЕНА  
на заседании методического  
совета

Протокол № 1  
от «30» 08 2024г.

Согласовано на заседании  
педагогического совета

Протокол № 1  
от «30» 08 2024г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБОУ «МШ №1 им.  
Х.И. Ибрагимова» г. Грозного  
Л.С. Токашева  
Приказ № 163/01-17  
от «30» 08 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
Студия по пластилинографии «Мульт-анимация»**  
Направленность программы: художественная  
Уровень программы: стартовый

Возрастная категория обучающихся: 9 - 12 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Составитель:  
Алиева Зулихан Ахмадовна,  
педагог дополнительного образования

г. Грозный, 2024

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в МБОУ «МШ№1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного.

Экспертное заключение (рецензия) № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Эксперт: Крымсултанова Аминат Захировна, методист



## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.**

### **1.1 Нормативная правовая база к разработке дополнительных общеобразовательных программ**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г;
- Распоряжение правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р об утверждении Концепции развития дополнительного образования до 2030 года;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями, приказ Минпросвещения РФ от 2 февраля 2021 г. N 38, (изменения вступили в силу с 25 мая 2021 г.);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 07 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2 СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022г. N ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в частях, не противоречащих современному законодательству).

**1.2. Направленность программы дополнительной общеразвивающей программы – художественная.** Данная программа предназначена для обучения детей технологии создания мультфильмов в технике пластилиновой и бумажной перекладки. Программа предполагает развитие у детей художественного вкуса и творческих способностей.

**1.3. Уровень освоения программы – стартовый (начальный),** в соответствии с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые



программы) министерства образования и науки РФ (письмо от 18 ноября 2015 г. № 09-3242).

Программа предполагает овладение учащимися комплексом знаний, умений и навыков в различных техниках лепки объемных фигур из пластилина, обеспечивающих в целом ее практическую реализацию. Программа направлена на развитие у ребенка конструкторского мышления, художественно-эстетического вкуса, образного и пространственного мышления.

#### **1.4. Актуальность программы**

Детская мультипликация – уникальный вид искусства, где есть возможность для ребенка быть услышанным как сверстниками, так и взрослыми. Актуальность программы заключается в том, что на современном этапе развития общества она отвечает запросам детей и родителей: формирует социально значимые знания, умения и навыки оказывает комплексное обучающее, развивающее, воспитательное и здоровьесберегающее воздействие, способствует формированию эстетических и нравственных качеств личности, приобщает детей к творчеству. Пластилиновая анимация предоставляет детям уникальную возможность выразить свои идеи и фантазии, развивает творческое и пространственное мышление, стимулирует воображение и помогает освоить способы передачи своих мыслей через искусство. Создание пластилиновой анимации часто включает в себя коллективные проекты, что способствует развитию навыков совместной работы и коммуникации. Дети учатся обмениваться идеями, принимать решения в группе и совместно достигать целей.

#### **1.5 Отличительные особенности программы**

**Уникальность** программы заключается в интеграции различных видов деятельности учащихся: игра, рисование, лепка, чтение художественной литературы, сочинение собственных историй, драматизация и другое. Работая над мультфильмом, учащиеся придумывают сюжеты для сценариев, создают макеты и персонажей, озвучивают роли, а также пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио- и видеосъемки, изучают специальные программы для анимации, осуществляют монтаж отснятого материала.

Программа акцентирует внимание на создании интерактивных проектов, которые предполагают совместную работу детей: создание общего итогового проекта – анимационного фильма. Такой подход развивает навыки командной работы и коммуникации. Итоговые анимационные фильмы, разработанные в основном по сценариям детей, имеют большую социальную значимость не только в рамках образовательной организации, но и за его пределами.

Работа с обучающимися осуществляется на основе их интересов и предпочтений, целей, интересующих проблем. В процессе создания проекта педагог выступает фасилитатором, учитывающим интересы своих учеников и лишь направляет, производя своевременную коррекцию деятельности



обучающихся. Использование различных видов и способов деятельности позволяет чередовать индивидуальную и групповую работу, что позволяет формировать личную ответственность за изготовленную продукцию каждого ученика в отдельности и группы в целом.

### **1.6 Цель и задачи программы**

Обеспечение условий для поощрения творческого мышления и развития художественных навыков у обучающихся через создание мультипликационной пластилиновой анимации.

#### **Обучающие задачи:**

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную и пластилиновую виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с записывающими звук устройствами и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- освоить специальную программу stop motion для анимационной деятельности;
- познакомить обучающихся с процессами разработки и изготовления фонов и макетов.

#### **Воспитывающие задачи:**

- создать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитать эстетический вкус юных мультипликаторов;
- воспитать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов;
- повысить культурный уровень, сформировать познавательные интересы.

#### **Развивающие задачи:**

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;



- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

### **1.7 Категория учащихся**

Объединение «Студия Мульт-Анимация» комплектуется из учащихся 9 - 12 летнего возраста, не имеющих специальных знаний и навыков практической работы в пластилиновой мультипликации. Набор в группы ведется на основе заявлений от родителей.

### **1.8. Сроки реализации и объем программы**

Программа «Студия Мульт-Анимация» рассчитана на 1 год обучения. Объем программы стартового уровня - 144 часа.

### **1.9 Формы организации образовательной деятельности и режим занятий**

#### ***Формы организации деятельности обучающихся на занятиях:***

- групповая (при выполнении коллективных работ каждая группа выполняет определенное задание);
- индивидуальная (каждый ребёнок делает своего героя, фон или декорации).

***Виды занятий:*** лекция, практические занятия, демонстрация, просмотр фильмов, ***итоговый проект - мультфильм.***

***Режим занятий:*** Занятия проводятся 2 раза неделю по 2 часа. Продолжительность занятия 45 мин. с перерывом 10 минут. Численный состав обучающихся в группе 12-15 детей.

### **1.10 Планируемые результаты освоения программы стартового уровня**

В результате занятий по предложенному курсу обучающиеся получат возможность:

- сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- сформировать устойчивый познавательный интерес к новым видам анимации, новым способам исследования технологий и материалов, новым способам самовыражения;
- развивать воображение, образное мышление, интеллект, фантазию, сформировать познавательные интересы;



- познакомиться с новыми инструментами для обработки материалов или с новыми функциями уже известных материалов;
- совершенствовать навыки трудовой деятельности в коллективе: умение общаться со сверстниками, умение оказывать помощь другим, оценивать деятельность окружающих и свою собственную.

### **Требования к уровню подготовки обучающихся:**

**Предметные:** обучающийся будет уметь осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах:

- разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте,
- демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий;
- создать анимационные объекты из пластилина и картона;
- писать собственный сценарий;
- овладеет навыками покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью,
- освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;
- научится создавать иллюстрации, видеоролики по содержанию произведения.

### **Метапредметные:**

*Регулятивные* - обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебную задачу,
- планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

*Коммуникативные* - обучающийся научится:

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

*Познавательные* - обучающийся научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы,
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;
- осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

### **Личностные:**

у обучающегося будут сформированы:



- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- выраженная устойчивая учебно-познавательная мотивация учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

## Раздел 2. Содержание программы

Содержание программы соотносится с целью и планируемыми результатами ее освоения.

Нормативные ориентиры к отбору содержания дополнительных общеразвивающих программ определены в документах:

- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р).

### 2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	2		Опрос
2	Теоретические основы мультипликации	8	4	4	Опрос
3	Виды мультфильмов	6	2	4	Наблюдение, опрос Опрос, наблюдение
4	Создание мультипликации на бумаге	6	2	4	
5	Разработка сценария для мультфильма	10	2	8	Наблюдение. Практическая работа
6	Раскадровка	6	2	4	
7	Создание фонов и декораций	18	2	16	Практическая работа Наблюдение. Практическая работа
8	Создание персонажей	18	2	16	
9	Работа с фотоаппаратом	4	2	2	Наблюдение. Практическая работа
10	Анимирование. Покадровая съемка сюжета.	16	2	14	Наблюдение. Практическая работа
11	Озвучивание	6		6	



12	Знакомство с программой Stop motion	4	2	2	Наблюдение. Практическая работа
13	Монтаж	20	2	18	Наблюдение. Практическая работа
14	Презентация готового продукта	4		4	Показ фильма
15	Индивидуальная работа	18	-	-	Опрос
16	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>26</b>	<b>118</b>	

## 2.2 Содержание учебного плана

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

**1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ** (4 ч теории) - вводная беседа о правилах поведения в кабинете мультипликации. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство группы для командных проектов. Гимнастика для глаз и рук.

**2. Теоретические основы мультипликации** (4 ч теории; 4 ч практики) – Теория. Об истории развития мультипликации: от первых анимационных экспериментов до современных компьютерных технологий. Значимые фигуры и студии в истории анимации (Уолт Дисней, студия «Pixar», Хаяо Миядзаки и другие).

Практика. Разработка короткого анимационного ролика (несколько секунд), включающего созданных персонажей и сцены.

**3. Виды мультфильмов** (4 ч теории; 6 часов практики).

Теория. Классификация мультфильмов по типу анимации: обзор основных видов мультфильмов: 2D-анимация, 3D-анимация, покадровая анимация (стоп-моушн), кукольная анимация. Особенности, преимущества и примеры каждого вида.

Изучение различных жанров: комедия, приключения, фантастика, драма, анимационные сериалы и короткометражки. Анализ особенностей каждого жанра и его влияние на стиль и методы анимации.

Практика. Просмотр отрывков из разных видов и жанров мультфильмов.

Обсуждение и анализ техники, стиля и подходов к созданию каждого мультфильма. Отработка короткого практического задания в одном из выбранных видов.

**4. Создание мультипликации на бумаге** (2 ч теории, 4 ч практики).

Теория. Определение и особенности традиционной мультипликации: создание анимации покадрово на бумаге. Принципы создания движения: ключевые и промежуточные кадры, понятие кадры в секунду.

Практика. Упражнение по созданию короткой анимации на бумаге: например, циклическое движение (прыжок мяча, махание руки). Рисование ключевых



кадров и создание промежуточных кадров для плавного движения. Проверка анимации методом флиппинга (перелистывания).

### **5. Разработка сценария для мультфильма** (2 ч теории; 8 часов практики).

Теория. Основы сценарного мастерства:

Структура сценария: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Правила создания диалогов, описания персонажей и окружающей среды. Принципы построения конфликта и развития персонажей.

Специфика сценария для мультфильмов:

Отличия сценария для анимации от сценария для игровых фильмов (визуальные метафоры, ритм, использование цвета и движения). Важность сториборда как визуального сценария: переход от текста к визуальной форме. Примеры успешных сценариев мультфильмов и их анализ.

Практика. Разработка идеи: генерация идеи для будущего мультфильма: выбор темы, жанра, целевой аудитории. Создание логлайна (краткого описания сюжета) и основных персонажей.

Создание чернового сценария: разработка чернового варианта сценария - определение ключевых сцен, событий и диалогов.

Работа над детализацией сценария: улучшение и дополнение сценария, проработка диалогов, описаний персонажей и окружения.

Преобразование сценария в сториборд: создание раскадровки на основе готового сценария. Определение ключевых кадров, поз и движений для визуализации сюжета.

### **6. Раскадровка** (2 ч теории; 4 ч практики).

На основании сценария создается «раскадровка» - план-схема, который отражает все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Под каждый кадр по схеме соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью событий.

Теория. Определение раскадровки (сториборда) и её роль в процессе создания мультфильма. Основные элементы сториборда: кадры, сцены, панорамы, крупные планы, ракурсы.

Принципы композиции кадра: линия горизонта, ведущие линии и использование пространства.

Практика. Создание простой раскадровки для короткого сцены: создание сториборда для короткого сценария (например, 30 секунд анимации).

Определение ключевых кадров и поз, проработка композиции и ракурсов.

Детализация и улучшение раскадровки - разработка детализированной раскадровки для основной сцены: добавление промежуточных кадров, проработка движений и выражений персонажей.

### **7. Создание фонов и декораций** (2 ч теории; 16 часов практики).

Теория. Основы создания фонов и декораций. Роль фонов и декораций в анимации: создание атмосферы, поддержка истории и раскрытие персонажей.

Принципы композиции: перспектива, свет и тень, цветовые схемы.

Стили и подходы к созданию фонов: реализм, стилизация, минимализм. Техники и инструменты для создания фонов.



Практика. Изучение и создание эскизов для сцен анимационного проекта. Создание одного или нескольких фонов с использованием традиционных техник (акварель, гуашь, карандаш). Работа над текстурами, светотенями и глубиной пространства.

#### **8. Создание персонажей** (2 ч теории; 16 часов практики).

Теория. Роль и значение дизайна персонажей в мультфильме: визуальное выражение характера, эмоций и истории. Принципы разработки персонажа: силуэт, пропорции, цветовая палитра, узнаваемость. Основные элементы дизайна: форма лица, выражение эмоций, позы, одежда и аксессуары.

Практика. Изучение референсов и создание начальных эскизов персонажей. Разработка разных вариантов силуэтов для выбора оптимального дизайна. Проработка деталей и создание концептов персонажей. Создание детализированных рисунков персонажей на бумаге (карандашом, тушью, маркерами), потом лепка из пластилина.

#### **9. Работа с фотоаппаратом** (2 ч теории, 2 ч практики).

Теория. Основы работы с фотоаппаратом. Устройство и основные элементы фотоаппарата: объектив, матрица, видоискатель, кнопки управления.

Параметры съёмки: экспозиция, выдержка, диафрагма, ISO. Взаимодействие этих параметров для получения правильной экспозиции.

Практика. Настройка фотоаппарата и выполнение тестовых снимков для понимания влияния параметров на конечный результат (размытие движения, глубина резкости, освещение). Работа с композицией: съёмка объектов с разной глубиной резкости, использование различных углов и перспектив.

Обзор и анализ полученных фотографий, выявление ошибок и улучшений для дальнейшей работы.

#### **10. Анимирование. Покадровая съёмка сюжета** (2 ч теории, 14 ч практики).

Теория. Что такое покадровая (стоп-моушн) анимация: определение и принципы. Основные принципы анимации: ключевые кадры, промежуточные кадры, тайминг и плавность движения. Методы оптимизации рабочего процесса: контроль за стабильностью сцены, соблюдение последовательности кадров, регулярное сохранение данных.

Практика. Обучение детей созданию движения персонажей на экране. Выполняется в специализированной программе для покадровой съёмки – в нашем объединении это stop motion, которая позволяет оператору, используя фотокамеру приложения, фиксировать движения персонажей. Постепенная анимация движения персонажей и объектов: создание промежуточных кадров между ключевыми позами. Проверка плавности движения и корректировка тайминга по мере съёмки.

#### **11. Озвучивание** (6 ч практики).

Распределение реплик между участниками. Проведение сеансов записи голосов, помощь актерам в создании нужных эмоций и интонаций. Контроль уровня звука, отсутствие помех и шумов.

#### **12. Знакомство с программой Stop Motion** (2 ч теории, 2 ч практики).



Теория. Зачем используется Stop Motion для создания анимации, основные функции и возможности. Изучение основных панелей и инструментов. Практика. Установка объектов и персонажей, настройка освещения. Съемка кадров: Практическая работа по съемке анимационных сцен мультфильма.

### **13. Монтаж** (2 ч теории; 18 ч практики).

Теория. Роль монтажа в создании мультфильмов, цели и задачи монтажа. Практика. Монтаж ключевых сцен, выравнивание последовательности. Применение переходов между сценами, использование эффектов для улучшения визуального восприятия. Основные техники цветокоррекции, настройка контраста, яркости и насыщенности. Добавление и синхронизация диалогов, звуковых эффектов и музыки. Коррекция уровня звука, использование эквалайзеров и компрессоров, удаление шумов. Просмотр готового монтажа, проверка на ошибки, корректировка мелких деталей. Выбор формата для экспорта (MP4, MOV), настройки качества и разрешения, создание финального видеоролика.

### **14. Презентация готового продукта** (4 ч практики).

Представление готового мультфильма или анимационного проекта другим детям, объяснение процесса создания, демонстрация этапов работы. Вовлечение аудитории в обсуждение, ответ на вопросы, проведение небольших опросов или интерактивных элементов (например, голосование за любимую сцену).

Сбор отзывов и впечатлений от зрителей, обсуждение сильных сторон и возможных улучшений. Оценка проведенной презентации, обсуждение возникших трудностей и положительных моментов, планирование возможных доработок или будущих проектов.

### **15. Индивидуальная работа** (18 часов).

Индивидуальная работа предполагает доработку отдельных элементов анимационного проекта. Участники самостоятельно работают над улучшением и доработкой фонов, персонажей или сценария, основываясь на ранее полученных материалах и обратной связи. Они могут заниматься детальной проработкой дизайна персонажей, созданием и улучшением фонов, корректировкой и дополнением сценария. Также они работают над тем, чтобы интегрировать свои доработки в общий проект, учитывая общую концепцию и требования. Этот этап позволяет участникам углубить свои навыки в создании анимационных элементов и улучшить качество проекта на основе индивидуальных задач и предложений.

**При организации творческой деятельности детей** используются различные темообразующие факторы, это могут быть:

- Учебные тематические сюжеты, разработанные в рамках учебной программы;
- Придумывание нового финала или финалов известной сказки;
- Создание мультфильма по сюжету детских стихотворений, сказок (используются, в том числе, произведения автора);
- Создание мультфильмов, посвященных родным и близким, а также



календарным праздникам, сезонным событиям, национальным праздникам;

- Сочинение сказок, историй и создание по их мотивам мультфильмов;
- Создание тематических мультфильмов для участия в различных конкурсах.

#### **Используемые виды анимации:**

- Пластилиновая объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.
- Пластилиновая и бумажная перекладка – это вид анимации, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.

### **Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы**

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

**Входной контроль знаний** осуществляется проверкой умений лепить из пластилина различные фигуры.

**Текущий контроль знаний** обучающихся осуществляется педагогом практически на всех занятиях.

**Промежуточный контроль** – выполнение индивидуальных практических заданий: лепка героев, создание макетов, рисование фонов и т.д.

**Итоговый контроль знаний** - по завершении изучения курса, обучающиеся демонстрируют групповой творческий проект – анимационный пластилиновый фильм.

<b>Виды контроля</b>	<b>Цель организации контроля</b>	<b>Оценочные материалы</b>
Входной контроль	Выявление уровня подготовленности	Наблюдение
Текущий контроль	Выявление уровня познавательных интересов	Наблюдение
Промежуточный контроль	Проверка усвоения материала по изучаемым блокам	Практическая работа
Итоговый контроль	Контроль знаний и умений учащихся по программному материалу.	Итоговый проект - мультфильм



## Критерии оценок

Оценивание работ осуществляется по двум направлениям: практическая работа и теоретическая грамотность. Важным критерием оценки служит качество исполнения, правильное использование материалов, оригинальность сценария, творческий подход, соответствие и раскрытие сюжета. Это обеспечивает стимул к творческой деятельности и объективную самооценку обучающихся.

При выставлении оценок обучающимся используется система «зачёт/незачёт».

**Таблица критериев оценивания**

№ п/п	Критерий	Описание	Баллы
1	Качество исполнения	Внимание к деталям, аккуратность и эстетичность выполнения	0-5
2	Создание анимационных объектов	Учащийся создаёт качественные анимационные объекты из пластилина и картона	0-5
3	Написание сценария	Учащийся пишет собственный сценарий, учитывая сюжетную линию и диалоги	0-5
4	Продуманность сюжета	Полнота раскрытия темы, логическая структура и глубина сюжета	0-5
5	Монтаж	Учащийся выполняет монтаж с заданной длительностью кадров, использует редактирование видеоряда	0-5
6	Правильность раскадровки	Точность и последовательность раскадровки	0-5
7	Демонстрация готового продукта	Учащийся успешно демонстрирует готовый мультфильм, объясняет ход работы и отвечает на вопросы	0-5

### Оценка

- *Зачёт*: Общий балл составляет не менее 18 баллов из возможных 35.

- *Незачёт*: Общий балл составляет менее 18 баллов.

## Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.

### 4.1. Материально-технические условия реализации программы

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.

- Столы или парты.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности:



- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации – 2шт.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования: Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64) – 1 шт.

Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц. – 1 шт.

Оперативная память минимум 1Гб (рекомендуем 2 Гб) – 1 шт.

- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов – 1 шт.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления поккадровой съемки Stop motion studio и программа для монтажа аудио и видеоматериалов Movavi.

Материалы и инструменты:

- Бумага А4 (1 пачка) и А3 (24 листа), картон (5 упаковок), цветная бумага (5 упаковок).
- Краски (2 упаковки), кисти (10 шт).
- Пластилин 18 цветов (15 упаковок), стеки (15 штук).

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успешности каждого ребенка в освоении программы «Студия Мульт-Анимация».

### Методы обучения

Программа составлена таким образом, чтобы вызвать интерес и дать возможность проявить свои творческие навыки, результатом которых будет демонстрация собственного творческого продукта.

Для воспитания и развития навыков творческой деятельности обучающихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

- объяснительно-иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
- частично-поисковые (выполнение эскизов к сценарию);
- исследовательские (исследование свойств бумаги, красок, пластилина, а также возможностей других материалов).

## 4.2 Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим образование, соответствующее профстандарту педагога дополнительного образования детей и взрослых, имеющий высшую квалификационную категорию.

## 4.3 Учебно-методическое обеспечение

### Основные методы обучения

Название учебной темы	Форма занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-
			учебно-



			воспитательного процесса
Тема 1. Вводное занятие.	Теоретическая подготовка	Презентация по теме. Инструкции по ТБ.	Словесный Наглядный
Тема 2. Теоретические основы мультипликации	Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Видео.	Словесный Наглядный Репродуктивный
Тема 3. Виды мультфильмов	Практическая работа. Индивидуальная. Теоретическая подготовка.	Презентация по теме. Видео.	Наглядный Репродуктивный
Тема 4. Создание мультипликации на бумаге	Индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Интернет ресурсы: <a href="https://dzen.ru/a/X05KdFcQ3H1QHZh">https://dzen.ru/a/X05KdFcQ3H1QHZh</a> <a href="https://gb.ru/blog/kak-sozdat-multfilm/">https://gb.ru/blog/kak-sozdat-multfilm/</a>	Наглядный Репродуктивный
Тема 5. Разработка сценария для мультфильма	Индивидуальная, групповая, Практическая работа	Дидактические пособия: - известные русские сказки Интернет-ресурсы: <a href="https://skillbox.ru/media/gamedev/kak-napisat-svoy-pervyy-stsenariy-dlya-igry-8-esse-narrativnykh-dizaynerov-i-stsenaristov/">https://skillbox.ru/media/gamedev/kak-napisat-svoy-pervyy-stsenariy-dlya-igry-8-esse-narrativnykh-dizaynerov-i-stsenaristov/</a>	Репродуктивный Практический
Тема 6. Раскадровка	Групповая. Практическая работа	Интернет-ресурсы: <a href="https://dtf.ru/cinema/239355-rol-raskadrovki-v-proizvodstve-animacii">https://dtf.ru/cinema/239355-rol-raskadrovki-v-proizvodstve-animacii</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t6UXuYVZ8QQ">https://www.youtube.com/watch?v=t6UXuYVZ8QQ</a>	Наглядный Репродуктивный Практический
Тема 7. Создание фонов и декораций	Индивидуальная, групповая. Практическая работа	Дидактические пособия: Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.	Репродуктивный Практический
Тема 8. Создание персонажей	Индивидуальная, групповая.	Дидактические пособия: Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию,	Репродуктивный Практический



	Практическая работа	лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.	
Тема 9. Работа с фотоаппаратом	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Интернет-ресурсы: <a href="https://info.wikireading.ru/29477">https://info.wikireading.ru/29477</a> <a href="https://vybrat-tekhniku.ru/ustrojstvo/princzip-raboty-fotoapparata">https://vybrat-tekhniku.ru/ustrojstvo/princzip-raboty-fotoapparata</a>	Наглядные Репродуктивный Практический
Тема 10. Анимирование. Покадровая съемка сюжета	Групповая. Практическая работа	Дидактические пособия: Пуныко Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.	Иллюстративно-объяснительный Репродуктивный Практический
Тема 11. Озвучивание	Групповая. Практическая работа	Интернет-ресурсы: <a href="https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-voice-a-cartoon.html">https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-voice-a-cartoon.html</a> <a href="https://fotoshow-pro.ru/kak-ozvuchivaut-multfilmy.php">https://fotoshow-pro.ru/kak-ozvuchivaut-multfilmy.php</a>	Репродуктивный Практический
Тема 12. Знакомство с программой Stop Motion	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Интернет-ресурсы: <a href="https://pedsovet.su/ikt/video/urok1">https://pedsovet.su/ikt/video/urok1</a> <a href="https://nsportal.ru/vu/shkola/informatika-i-ikt/sozdanie-i-montazh-failov-multimedia-video-audio/lektsiya-1-o-programme-w">https://nsportal.ru/vu/shkola/informatika-i-ikt/sozdanie-i-montazh-failov-multimedia-video-audio/lektsiya-1-o-programme-w</a>	Наглядные Репродуктивный Практический
Тема 13. Монтаж	Индивидуальная, групповая. Практическая работа	Интернет-ресурсы: <a href="https://www.movavi.ru/support/how-to/video-editing.html">https://www.movavi.ru/support/how-to/video-editing.html</a> <a href="https://skillbox.ru/course/film-editor-base/">https://skillbox.ru/course/film-editor-base/</a>	Репродуктивный Практический
Тема 14. Презентация готового продукта	Групповая	Презентация по теме.	Наглядные Практический
Тема 15. Индивидуальная работа	Индивидуальная	-	-

### Формы организации учебного занятия

Для эффективного осуществления воспитательного процесса и интегрированного подхода на занятиях в творческой студии, кроме общепринятых форм организации занятий, используются и нестандартные формы.



### **К ним относятся:**

- Занятие-путешествие в мир мультфильма во времени, в пространстве
- Мастер-классы
- Нейролепка
- Творческие встречи с родителями, учителями, учениками
- Встречи по профессиональной ориентации с приглашенными гостями
- Конференции по защите анимационных проектов с дискуссиями на тему семейных ценностей, патриотического воспитания и любви к Родине.

**Педагогические технологии:** технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности.

### **Алгоритм учебного занятия.**

1. Организационный момент.
2. Краткий обзор предыдущего занятия.
3. Теоретическая часть занятия.
4. Практическая часть занятия.
5. Подведение итогов занятия, выводы.
6. Рефлексия.

### **Список литературы и средств обучения**

#### **Для педагога:**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004.
3. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003.
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
6. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
7. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
9. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006.
10. Милукова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.



11. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.

12. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003.

**Для детей и родителей:**

1. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.

2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007.

3. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.

4. Крисциан Г. Визуализация идей: набросок, эскиз, раскадровка, 2018.

5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004.

6. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2017. – 288 с.

7. Хоаким Чаварна Ручная лепка. – М., 2003.

8. Nochy multik/Учимся делать пластилиновый мультик или как сделать пластилиновый мультик с нуля!// [Электронный ресурс] // URL: <http://www.hochumultik.ru/index.php/news/88-delaemplastilinoviimulik.html>



## Календарный учебный график

Дата периода занятия	Дата фактического проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Методы оценки
			Групповая. Теоретическая подготовка	2	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Тест само оценки
			Групповая. Теоретическая подготовка	2	Теоретические основы мультипликации. История возникновения и развития анимации.	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Тест
			Групповая. Теоретическая подготовка.	2	Теоретические основы мультипликации. Виды анимации	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Опрс
			Групповая. Теоретическая подготовка	2	Теоретические основы мультипликации. Первые мультифильмы. «Карманный мультифильм».	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Опрс
			Групповая. Теоретическая подготовка.	6	Виды мультфильмов	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Тест
			Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа	6	Создание мультипликации на бумаге	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Демс прое ктное



			Индивидуальная, групповая. Практическая работа	10	Разработка сценария для мультфильма	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Самс набл
			Групповая. Практическая работа	6	Раскадровка	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл тести
			Индивидуальная Групповая. Практическая работа	18	Создание фонов и декораций	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл
			Индивидуальная Групповая. Практическая работа	18	Создание персонажей	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл



				4	Работа с фотоаппаратом	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл
			16	Индивидуальная Групповая. Практическая работа	Анимирование. Покадровая съемка сюжета	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл само
			6	Групповая. Практическая работа	Озвучивание	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл
			4	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Знакомство с программой Stop Motion	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл
			20	Индивидуальная Групповая. Практическая работа	Монтаж	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» г. Грозного	Набл



							Демс прое.
				4	Презентация готового продукта	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» Г. Грозного	Самс
			18	Индивидуальная	Индивидуальные задания	МБОУ «МШ №1 им. Х.И. Ибрагимова» Г. Грозного	Самс
			<b>144</b>	<b>Итого:</b>			