

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Дворец детского творчества Петроградского района Санкт–Петербурга

ПРИНЯТ
Педагогическим советом
ДДТ Петроградского района
Протокол № 4
«22» мая 2026 года

УТВЕРЖДЕН
Приказ № 89-доп от 22.05.2026 г.
Директор ДДТ
Петроградского района
А. Д. Семенцов



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ «МУЛЬТКАДРИКИ»**

Срок освоения: 3 года
Возраст обучающихся: 7-15 лет

Разработчик:
Вылигжанина Светлана Анатольевна,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Студия мультипликации «Мульткадрики» (далее - ДОП «Мульткадрики») разработана в соответствии с основными направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровней в сфере образования, Уставом и локальными актами образовательной организации.

Направленность программы

ДОП «Мульткадрики» имеет **техническую направленность** и направлена на развитие интереса детей к информационным технологиям, формирование технологической грамотности в анимационной деятельности.

Адресат программы

ДОП «Мульткадрики» ориентирована на учащихся 7-15 лет, проявляющих интерес к творчеству мультипликации.

Актуальность программы

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования большее значение имеет создание технологических кружков, включение в дополнительные общеразвивающие программы компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности, в частности технологической грамотности и навыков, связанных с интеллектуальным развитием человека.

На занятиях по ДОП «Мульткадрики» технологическая грамотность проявляется в активном включении обучающихся в создание реальных продуктов самостоятельного творчества и труда детей – анимационных фильмов.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях, что развивает основные ключевые компетенции обучающихся. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Отличительные особенности программы

Система занятий ДОП «Мульткадрики» сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на самостоятельное экспериментирование в практической деятельности. При этом происходит формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации.

В содержание программы включены темы, знакомящие обучающихся с областью «искусственного интеллекта» (далее ИИ), как научной области и технологии.

На занятиях обучающиеся получают представление о том, насколько глубоко современные технологии искусственного интеллекта проникли в жизнь человека и общества, насколько широки возможности его применения.

Анимация с применением компьютерных технологий, ИИ приложений в учебном процессе способствует развитию личности ребенка, расширяет границы познавательной активности, формирует способность разносторонне рассматривать и оценивать проблемные ситуации, позволяет формировать мотивацию предпрофессиональной ориентации подростков в сфере технологического творчества в условиях информатизации.

Уровень освоения программы

Уровень освоения ДОП «Мульткадрики» - базовый.

ДОП «Мульткадрики» направлена на создание условий для личностного самоопределения и самореализации обучающихся, выявление и поддержку одаренных детей, развитие у обучающихся мотивации к творческой деятельности.

Предполагается представление результатов творческой деятельности обучающихся на уровне района и города, а также наличие лауреатов и победителей в районных и городских конкурсных мероприятиях.

Объем и сроки реализации программы:

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения по ДОП «Мульткадрики» - 504 часа, 3 года обучения.

Объем часов в 1-й год обучения составляет 144 часа.

Объем часов в 2-й год обучения составляет 144 часа.

Объем часов в 3-й год обучения составляет 216 часов.

Цели и задачи программы

Цель: раскрытие и развитие творческого потенциала обучающихся посредством изучения технологии производства анимационных фильмов.

Задачи:

Обучающие

- познакомить с историей возникновения мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- познакомить с понятийным аппаратом программы;
- обучить техническим приемам и способам изображения с использованием бумаги, песка, пластилина и т.д.;
- сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж готового мультфильма;
- познакомить с возможностями использования готовых инструментов и эффективного применения технологий ИИ в создании анимационного проекта;
- познакомить с разнообразием профессий в сфере анимационной индустрии.

Развивающие

- развить познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развить творческие способности;
- развивать аналитические способности;
- развивать навыки совместной деятельности в коллективе.

Воспитательные

- формировать навыки трудолюбия;
- воспитывать самостоятельность;
- воспитывать доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Воспитательный компонент данной программы основывается на реализации целей и задач:

- примерной программы воспитания в ДДТ Петроградского района;
- программы развития учреждения;
- воспитательной миссии, традиций учреждения;
- специфике образовательной деятельности ДОП;
- связях с социальными партнерами (музейные, творческие, социокультурные проекты и т.д.).

Воспитательный компонент ДОП реализуется через учебное занятие, которое является частью всего образовательного процесса в учреждении. Разработчик программы рассматривает занятие как лабораторию, где происходит развитие личности ребенка, его социализация, где ребенок и педагог выступают равноправными субъектами образовательного процесса.

Воспитательный потенциал занятия предполагает создание условий для развития познавательной активности учащихся, их творческой самореализации. С этой целью на занятиях в рамках данной программы предполагается следующее:

- знакомство с государственными символами России, формирование гражданской идентичности, гражданских качеств, социально ответственной личности;
- демонстрация детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности;
- подбор соответствующих текстов для чтения, проблемных ситуаций для обсуждения на занятиях;
- применение интерактивных форм работы, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога, командной работы и взаимодействия с другими детьми;
- включение в занятие игровых технологий, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в объединении, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия;
- включение основ проектных технологий, позволяющих учащимся приобрести навык генерирования и оформления собственных идей;
- включение в образовательный процесс технологий самодиагностики, рефлексии, позволяющих ребенку освоить навык выражения личностного отношения к различным явлениям и событиям.

Воспитательные эффекты ДОП достигаются через:

- актуализацию воспитательных практик (мероприятий, дел, игр и пр.) в процессе реализации ДОП;
- организацию игровых учебных пространств;
- обновление содержания совместной творческой деятельности педагога и учащихся;
- разработку современного образовательного и воспитательного контента;
- организацию и педагогическую поддержку просветительской, рефлексивной деятельности учащихся, направленной на освоение социальных знаний, формирование позитивного отношения к общественным ценностям.

Данной программой предусмотрена организация и проведение мероприятий в рамках реализации Плана воспитательной работы с обучающимися, проходящими обучение по данной программе, и участие в мероприятиях учреждения.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- проявят интерес к анимационному творчеству;
- сформируют навыки трудолюбия;
- смогут проявлять самостоятельность в процессе творчества;
- будут проявлять доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Метапредметные результаты:

- разовьют творческие способности, научатся находить нестандартные решения и применять новые идеи при создании анимационного продукта;
- будут способны собрать необходимую информацию, правильно обобщать, делать логические выводы;
- приобретут способность к коллективному творчеству: умение находить общее решение, бесконфликтно и эффективно взаимодействовать в решении совместной коллективной задачи.

Предметные результаты:

- познакомятся с историей возникновения мультипликации;
- получают представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- познакомятся с понятийным аппаратом программы;
- расширят навыки работы с использованием различных материалов (бумаги, песка, пластилина и т.д.) необходимого для создания мультипликационного фильма;
- приобретут знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением, для создания анимации;
- приобретут технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж готового мультфильма;
- будут использовать ИИ технологии для повышения качества при создании анимационного продукта;
- познакомятся с разнообразием профессий в сфере анимационной индустрии.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы

Образовательная деятельность по ДОП «Мульткадрики» осуществляется на русском языке.

Форма обучения

Обучение по ДОП «Мульткадрики» осуществляется в очной форме.

Особенности реализации программы

Возможна реализация ДОП «Мульткадрики» с использованием элементов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В случае реализации программы с использованием дистанционных технологий образовательный процесс организуется в форме видео занятий, с использованием социальных сетей, МАХ и т.д. Видео занятия могут отправляться учащимся по электронной почте. При необходимости педагогом проводятся индивидуальные консультации с учащимися с использованием приложения для ВКС Zoom. Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фотоотчетов, видеоотчетов, размещаемых детьми и (или родителями) по итогам занятия в группе МАХ или на электронную почту педагога (по согласованию). Общение с родителями и детьми возможно в группе МАХ.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс по ДОП «Мульткадрики» строится согласно дидактическому принципу «от простого – к сложному» и проходит несколько этапов.

Начальный этап – 1-й год обучения относится к ознакомительному освоению программы, предусматривает помощь и коррекцию знаний, умений и навыков обучающихся педагогом.

Особое внимание уделяется расширению кругозора, пробам себя в различных видах деятельности, развитию таких качеств личности как самостоятельность, усидчивость, способность решать творческие задачи и т.п.

Начальному этапу обучения отведено особое место. Программа составлена с учетом возрастных особенностей детей, мотивируя их к творчеству и техническому развитию.

Основной этап – 2-й год обучения относится к базовому освоению программы, предусматривает самостоятельную работу обучающихся, где педагог выступает в роли консультанта.

Основа знаний, заложенных на начальном этапе обучения, успешно используются на основном этапе, учащимся предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Продвинутый этап – 3-й год обучения относится к углубленному освоению программы, направлено на осознанное использование технологии ИИ. Обучающиеся расширяют знания о перспективах развития IT-индустрии в этом направлении. В практической части занятий обучающиеся знакомятся с IT-приложениями: голосовыми помощниками (Google Assistant, Алиса и т.д.) программами для обработки изображений на основе технологий IT-индустрии (Shedevrum.ai, Vinci, DeepArt.io и т.д.). На этом этапе обучающиеся активно включаются в проектно-исследовательскую деятельность, включающую в себя самостоятельную работу над проектом – создание анимационного ролика, педагог курирует деятельность.

На данном этапе обучения начинает развиваться наставничество старших обучающихся над младшими. Более опытные обучающиеся оказывают помощь в участии обучающихся в конкурсных мероприятиях различного уровня.

В программе предусмотрены следующие разделы:

Раздел «Мультфильм как вид искусства». В разделе представлены задания, которые ориентированы на субъектный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.

Раздел «Технология создания мультфильма». В разделе обучающиеся знакомятся с процессом, этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, песочной, кукольной и т.д.) Дети учатся работать на специальном оборудовании: съемочном (камера, штатив), осветительном, осваивают монтажную программу Windows Live Movie Maker, CapCut и т.д.

Раздел «Мультпроекты». Обучаясь по этому разделу, дети представляют проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках.

Условия набора в коллектив

На первый год обучения принимаются все желающие с 7 до 12 лет без предварительного отбора по заявлению родителей (законных представителей).

Условия формирования групп

Формируются разновозрастные группы. В группы второго и третьего годов обучения возможен дополнительный набор обучающихся, имеющих специальную подготовку, обладающих базовыми навыками использования ПК. Отбор проводится по результатам собеседования.

Количество обучающихся в группе

Списочный состав групп формируется в соответствии с нормами наполняемости:

Первый год обучения – не менее 15 человек.

Второй год обучения – не менее 12 человек.

Третий год обучения – не менее 10 человек.

Форма организации занятий

Занятия по программе проводятся по группам.

Программой предусмотрены как аудиторные, так и внеаудиторные занятия. Внеаудиторные занятия, проводимые вне стен образовательной организации, возможны в следующих формах: уличная съемка, творческие выезды, экскурсии под руководством педагога.

Форма проведения занятий

Основная форма проведения занятий - учебные занятия. Они могут проходить как в традиционной форме, так и в следующих формах:

- интерактивные формы: игры, мастер-классы, групповое обсуждение;
- кинолекторий (просмотр с последующим обсуждением);
- съемки;
- экскурсии и другие.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

В процессе занятий по ДОП «Мульткадрики» сочетаются фронтальная, групповая, индивидуальная работа.

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);
- коллективная (создание коллективных работ, оформление работ для участия в конкурсах);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах для выполнения определенных задач;
- индивидуальная: организуется для отработки отдельных навыков, при подготовке конкурсных работ.

Материально техническое оснащение

Для проведения занятий по ДОП «Мульткадрики» требуются:

1. Помещения необходимые для реализации программы:

- учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы (столы, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов);
- компьютерный класс с возможностью затемнения класса (жалюзи, рулонные шторы Блэкаут), укомплектованный мультстанками для перекладной и объемной анимации, звуковым оборудованием, стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением и с выделенным каналом выхода в Интернет.

2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

- цифровой фотоаппарат, видеокамера, веб-камера, смартфон; штативы; осветительное оборудование (фонари, настольные лампы); колонки; микрофоны, диктофон (для записи голоса и озвучивания мультфильма);
- стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

3. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:

- салфетки и бумажные полотенца;
- бумага, картон разных видов и формата;
- клей;
- краски (гуашь, акварель)
- песок, манная крупа;
- мелкий природный материал;
- пластилин, глина;
- галантерея (пуговицы, молнии, шнурки и т.д.)

4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, скотч, проволока для скрепления персонажей.

5. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры, блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры, файлы, папки.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования без привлечения иных специалистов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1-й год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение, анкетирование
2	Мультфильм как вид искусства	24	10	14	
2.1	«Путешествие в мир мультипликации». Общие сведения об истории анимации	2	1	1	Педагогическое наблюдение, опрос, беседа
2.2	Виды анимации	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.3	Парад мультпрофессий	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.4	Материалы и инструменты для создания мультфильма	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.5	Виды и техники анимации	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.6	Виды и техники мультипликации	14	5	9	Беседа, опрос, контрольное задание
3	Технология создания мультфильма	30	10	20	
3.1	Сюжет мультфильма. Где брать идеи	6	2	4	Беседа, опрос, контрольное задание
3.2	Герои и декорации к мультфильму	6	2	4	Беседа, опрос, контрольное задание
3.3	Стоп кадр	6	2	4	Беседа, опрос, контрольное задание
3.4	Работа со звуком	6	2	4	Беседа, опрос, контрольное задание
3.5	Монтаж мультфильма	6	2	4	Беседа, опрос, контрольное задание
4	Мультпроекты	85	10	75	
4.1	Плоскостная анимация. Как оживить мусор (пуговицы, нитки и т.д.)	16	2	14	Беседа, опрос, контрольное задание
4.2	Сыпучая анимация	16	2	14	Беседа, опрос, контрольное задание
4.3	Объемная анимация	16	2	14	Беседа, опрос, контрольное задание
4.4	Рисованная анимация	16	2	14	Беседа, опрос, контрольное задание
4.5	Монтаж мультфильмов	21	2	19	Беседа, опрос, контрольное задание
5	Итоговое занятие	3	0	3	Педагогическое наблюдение, анкетирование, анализ выполненных работ
	ИТОГО:	144	31	113	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
2-й год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Мультфильм как вид искусства	15	8	7	
2.1	Анимационные техники	1,5	1	0,5	Беседа, опрос, контрольное задание
2.2	Анатомия движения. Движения видимые и невидимые	2,5	1,5	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.3	Типология движения	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.4	Пластика движения	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.5	Эстетика движения персонажа. Жест в рисованной анимации	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.6	Одушевление характера	2	1	1	Беседа, опрос
2.7	Основы драматургии	3	1,5	1,5	Беседа, опрос, контрольное задание
3	Технология создания мультфильма	20	4	16	
3.1	История компьютерной графики. Основы компьютерной графики	5	1	4	Беседа, педагогическое наблюдение, опрос, контрольное задание
3.2	По мотивам любимой книги. Действующие герои мультфильма	5	1	4	Беседа, опрос, контрольное задание
3.3	Как музыка влияет на характер сюжета. Работа со звуком	5	1	4	Беседа, опрос, контрольное задание
3.4	Монтаж мультфильма. Язык экрана	5	1	4	Беседа, опрос, педагогическое наблюдение
4	Мультпроекты	105	10	95	
4.1	Коллективная творческая проектная деятельность	16	5	11	Беседа, опрос, практическое задание
4.2	Проект «Мой мультфильм»	89	5	84	Беседа, опрос, защита проекта
5	Итоговое занятие	2	0	2	Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, анализ выполненных работ
	ИТОГО:	144	23	121	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
3-й год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, опрос, педагогическое наблюдение
2	Мультфильм как вид искусства	17	7	10	
2.1	Анимация персонажей в разных стилях. Игра видимого персонажа с невидимым	5	2	3	Беседа, опрос, контрольное задание
2.2	Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций	2	1	1	Беседа, опрос, контрольное задание
2.3	Технология «Искусственный интеллект»	5	2	3	Беседа, опрос
2.4	Кадр в анимации	5	2	3	Беседа, опрос, контрольное задание
3	Технология создания мультфильма	20	9	11	
3.1	Компьютерное моделирование с использованием ИИ	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение, опрос, контрольное задание
3.2	Возможности применения ИИ в анимации	4	1	3	Беседа, опрос, контрольное задание
3.3	Особенности синхронизации изображения и звука	6	3	3	Беседа, опрос, контрольное задание
3.4	Монтаж и экспорт ролика. Использование шрифтов и эффектов	8	4	4	Беседа, опрос
4	Мультпроекты	175	10	165	
4.1	Подготовка к творческому проекту. Отрисовка эскизов по сценарию	80	5	75	Беседа, опрос, анализ выполненных работ
4.2	Режиссерская разработка	95	5	90	Беседа, опрос, защита проекта
5	Итоговое занятие	2	0	2	Анализ выполненных работ, опрос, беседа
	ИТОГО:	216	27	189	

Рабочая программа 1 год обучения

Первый год обучения - начальный уровень. Включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной и зарубежной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать. Знакомятся с программами для монтажа и покадровой съемки.

Задачи первого года обучения:

Обучающие

- познакомить с историей возникновения мультипликации;
- познакомить с этапами создания мультипликационного фильма;
- познакомить с понятийным аппаратом программы 1-го года обучения;
- обучить техническим приемам и способам создания персонажа, фона и декораций для создания мультфильма в разных техниках;
- обучить базовым навыкам фото и видеосъемки, монтажа озвучивания анимационного фильма;
- познакомить с разнообразием профессий в сфере анимационной индустрии.

Развивающие

- развивать познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развивать творческие способности;
- развивать аналитические способности;
- развивать навыки совместной деятельности в коллективе.

Воспитательные

- формировать навыки трудолюбия;
- воспитывать самостоятельность;
- воспитывать доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Планируемые результаты освоения программы 1-го года обучения

Личностные результаты:

- проявят интерес к анимационному творчеству;
- сформируют навыки трудолюбия;
- проявят самостоятельность в процессе творчества;
- будут проявлять доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Метапредметные результаты:

- разовьют творческие способности, научатся находить нестандартные решения и применять новые идеи при создании анимационного продукта;
- будут способны собрать необходимую информацию, правильно обобщать, делать логические выводы;
- приобретут способность к коллективному творчеству: умение находить общее решение, бесконфликтно и эффективно взаимодействовать в решении совместной коллективной задачи.

Предметные результаты

- познакомятся с историей возникновения мультипликации;
- познакомятся с понятийным аппаратом программы 1-го года обучения;

- получают представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- расширят навыки работы при создании персонажа, фона и декораций для создания мультфильма в разных техниках;
- приобретут базовые навыки и умения при работе с фото и видеосъемкой, монтажа озвучивания анимационного фильма;
- познакомятся с разнообразием профессий в сфере анимационной индустрии.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

1. Вводное занятие

Теория: Общий обзор программы. Инструктаж, техника безопасности. Требования к поведению во время занятия. Волшебство анимации.

Практика: Вводный инструктаж. Знакомство со студией анимации. Знакомство с оборудованием материалами, инструментами. Просмотр и обсуждение компьютерной презентации о создании мультфильмов. Анкетирование. Беседа.

2. Мультфильм как вид искусства

Тема 2.1. «Путешествие в мир мультипликации». Общие сведения об истории анимации

Теория: Чем отличается мультипликация от анимации и чем мы будем заниматься? Теоретические основы мультипликации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкес, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люконида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич). Анимационные сказки У. Диснея. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли» У. Дисней).

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Показ авторских детских мультфильмов. Создание простейшего эффекта движения на бумаге. Беседа. Опрос.

Тема 2.2. Виды анимации

Теория: Какая бывает анимация. Кадр – основной элемент анимации. Тауматроп – оптическая игрушка, с которой начинается история анимации.

Практика: Создание тауматропа (перевертыша) из бумаги. Контрольное задание: Самостоятельная отрисовка заготовок, изготовление. Беседа. Опрос.

Тема 2.3. Парад мультпрофессий

Теория: Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, художник, аниматор и т.д. Их роль в создании мультфильмов.

Практика: Игра «На съемочной площадке». Распределение ролей между детьми, которые будут работать над проектом. Контрольное задание на выполнение одной из ролей в съемочном процессе. Беседа. Опрос.

Тема 2.4. Материалы и инструменты для создания мультфильма

Теория: Инструменты для создания мультфильмов. Презентация. Роль оператора. Правила работы в съемочной студии. Порядок на съемочном столе. Техника владения камерой.

Практика: Знакомство с инструментами для создания мультфильмов. Учебно-тренировочные упражнения по съемке. Беседа. Опрос.

Тема 2.5. Виды и техники анимации

Теория: Рисунок как отражение эмоции персонажа. Техники рисования. Цвет как отражение характера.

Практика: Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Контрольное задание: Рисование любимого героя мультфильма, используя цветовые предпочтения. Беседа. Опрос.

Тема 2.6. Виды и техники мультипликации

Теория: Техники мультипликации: плоскостная анимация, объемная анимация. Виды плоскостной анимации: рисованная, бумажная, пластилиновая, песочная, компьютерная. Виды объемной анимации: бумажная, пластилиновая, предметная, компьютерная. Из чего можно сделать мультфильм. Свойства материалов.

Практика: Просмотр и обсуждение отрывков мультфильмов в каждой технике. Разгадывание загадок про героев мультфильмов. Практическое задание на анимацию названия студии с изготовлением букв, которые есть в названии в выбранной технике. Контрольное задание на изготовление героев мультфильмов в разных техниках (плоскостной или объемной) по шаблону и их оживление. Беседа. Опрос.

3. Технология создания мультфильма

Тема 3.1. Сюжет мультфильма. Где брать идеи

Теория: Поиск идеи. Этапы развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Литературный и режиссерский сценарий.

Практика: Ответы на главные вопросы: история, развитие сюжета, составление сценария. Обсуждение сценария «Времена года». Контрольное задание: Создание в парах учебного этюда сменяющихся времен года. Беседа. Опрос.

Тема 3.2. Герои и декорации к мультфильму

Теория: От персонажа к декорациям по сценарию. Приемы рисования. Декорации. Бутафория.

Практика: Зарисовка эскизов карандашом. Разработка и изготовление персонажей. Анализ и обсуждение героев. Разработка и изготовление декораций. Подбор и создание бутафории. Выполнение контрольных заданий. Беседа. Опрос.

Тема 3.3. Стоп кадр

Теория: Ожившая картинка. Простые движения. Понятия «план, ракурс». Разделение мультфильма на эпизоды. Картинка эпизода. Понятие раскадровки. Время эпизода. Технические инструменты для съемок.

Практика: Виртуальная экскурсия по киностудии «Союз Мультфильм». Составление раскадровки, проигрывание мультфильма. Придумывание небольшой истории по картинке. Подбор плана и ракурса, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Описание действия, происходящего в эпизоде. Контрольные задания: Установка фотоаппарата, освещение зоны съёмки. Настройка параметров съёмки. Распределение обязанностей на съёмочной площадке. Фотографирование. Просмотр и передача изображений на ПК. Беседа. Опрос.

Тема 3.4. Работа со звуком

Теория: Звуковые эффекты. Озвучка мультфильма: специфика и сложности. Кто озвучивает мультфильмы? Первые звуковые фильмы. Первые отечественные звуковые фильмы. «Почта» (реж. М.Цехановский). Синхронизация музыки и шумов с поведением рисованных персонажей в фильме «Пароходик Вилли» (режиссёр У. Дисней).

Практика: Работа с микрофоном, запись голоса и синхронных шумов, редактирование звука. Контрольное задание: Переозвучка отрывка из мультфильма. Беседа. Опрос.

Тема 3.5. Монтаж мультфильма

Теория: Основы монтажа мультфильма. Отбор кадров, выстраивание видео ряда.

Практика: Творческое задание по отбору кадров и выстраиванию их в видеоряд с помощью педагога. Корректировка на каждом этапе. Беседа. Опрос.

4. Мультпроекты

Тема 4.1. Плоскостная анимация. Как оживить мусор (пуговицы, нитки и т.д.)

Теория: Понятие «перекладка» и «пикселяция». Юрий Норштейн – знаменитый советский мультипликатор.

Практика: Обсуждение темы использования вторичных материалов. Какие ассоциации вызывают эти материалы. Просмотр и анализ мультфильмов Юрия Норштейна, выполненных в технике перекладки. Самостоятельная работа: Создание мульт этюда в технике предметной анимации из камушков, листиков, пуговиц и т.д., предлагаемых педагогом идей. Беседа. Опрос.

Тема 4.2. Сыпучая анимация

Теория: Основные принципы и методы создания мультфильма при помощи различных сыпучих материалов (песок, манная крупа и т.д.). Движение персонажа в кадре.

Практика: Выбор сюжета, создание сценария. Съёмка мультфильма при помощи сыпучих материалов. Монтаж. Просмотр и обсуждение. Беседа. Опрос.

Тема 4.3. Объёмная анимация

Теория: Основные принципы объёмной анимации. Самые известные пластилиновые мультфильмы. Поиск идей.

Практика: Просмотр демонстрационных мультипликационных фильмов, выполненных в технике пластилиновой перекладки. Упражнение «Огонь». Этюд «Бабочка». Поиск идей. Практикум: Написание сценария. Лепка персонажей, изготовление декораций, проигрывание мультфильма. Просмотр обсуждение. Беседа. Опрос.

Тема 4.4. Рисованная анимация

Теория: Основные принципы рисованной анимации. Куклы-марионетки плоскостные. Ожившие линии.

Практика: Изготовление рисованных кукол-марионеток. Изготовление фона и декораций. Съёмка мультфильма. Раскадровка, проигрывание мультфильма. Рисование и покадровое оживление линий. Отбор кадров, выстраивание видеоряда. Монтаж. Озвучивание. Подбор звуковых эффектов. Создание заставки и титров. Беседа. Опрос.

Тема 4.5. Монтаж мультфильмов

Теория: Программа Windows Movie Maker. Правила и показ монтажа.

Практика: Пробные упражнения по монтажу снятого материала. Отбор кадров выстраивание видео ряда, видео монтаж, добавление звуковых эффектов, заставка, титры. Беседа. Опрос.

5. Итоговое занятие

Практика. Демонстрация и обсуждение своих проектов. Анализ выполненных работ. Анкетирование.

Рабочая программа 2 год обучения

Второй год обучения – базовый уровень. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Задачи второго года обучения:

Обучающие

- формировать представления о видах мультипликации как о произведении искусства;
- познакомить с понятийным аппаратом программы 2-го года обучения;
- познакомить с основными формами движения в анимации;
- формировать умение работать над образом собственного мультипликационного героя, отображать его эмоции характер при помощи художественных средств;
- обучить учащихся компьютерным технологиям, работе со звуком и монтажом для создания анимационного фильма.

Развивающие

- развивать познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развивать творческие способности;
- развивать аналитические способности;
- развивать навыки совместной деятельности в коллективе.

Воспитательные

- формировать навыки трудолюбия;
- воспитывать самостоятельность;
- воспитывать доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Планируемые результаты освоения программы 2-го года обучения

Личностные результаты:

- проявят интерес к анимационному творчеству;
- сформируют навыки трудолюбия;
- смогут проявлять самостоятельность в процессе творчества;
- будут проявлять доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Метапредметные результаты:

- разовьют творческие способности, научатся находить нестандартные решения и применять новые идеи при создании анимационного продукта;
- будут способны собрать необходимую информацию, правильно обобщать, делать логические выводы;
- приобретут способность к коллективному творчеству: умение находить общее решение, бесконфликтно и эффективно взаимодействовать в решении совместной коллективной задачи.

Предметные результаты

- познакомятся с основными видами мультипликации;
- познакомятся с понятийным аппаратом программы 2-го года обучения;
- смогут передавать движение фигуры на плоскости в анимации;
- приобретут умение создавать и анимировать персонажей из различных материалов
- смогут работать в компьютерных программах, использовать приемы монтажа для создания анимационного фильма.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Второй год обучения

1. Вводное занятие

Теория: Общий обзор программы. Инструктаж, техника безопасности. Требования к поведению во время занятия.

Практика: Вводный инструктаж. Знакомство с планом работы на год. Беседа.

2. Мультфильм как вид искусства

Тема 2.1. Анимационные техники

Теория: Анимация как вид искусства, технологические признаки, связь с другими искусствами. Виды современной анимации. Основные понятия в анимации: сториборд/раскадровка, экспликация, референс, ротоскоп и др., Показ авторских детских мультфильмов. Создание простейшего эффекта движения на бумаге. Классическая рисованная мультипликация и её аналог – компьютерная.

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Показ авторских детских мультфильмов. Создание простейшего эффекта движения на бумаге. Беседа. Опрос.

Тема 2.2. Анатомия движения. Движения видимые и невидимые

Теория: Движение в анимации. Движение как смена состояний, начиная от простого перемещения в пространстве и заканчивая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа. Основные формы движения и их источники.

Практика: Просмотр анимации «полет резинового мяча» с нормальной скоростью, затем покадровым способом (передвижение мяча в полете, удар о предмет, деформация, остаточное движение. Творческое задание: зарисовать покадрово полет воздушного шарика, резинового мяча и стеклянного шара. Контрольное задание: разработать передвижение шара (мяча) в полете. Беседа. Опрос.

Тема 2.3. Типология движения

Теория: Принцип разложения движения в мультипликации. Особенности рисованного движения. Прямолинейное и равномерное перемещение предмета на плоскости. Криволинейное и неравномерное перемещение. Смена физических состояний. Шагающие ножницы (циркуль и т.п.). Плывущий кораблик.

Практика: Прорисовать движение по кривой, по прямой. Творческое задание: раскадровка движения по гребню волны (поднимается и опускается кораблик). Раскадровка движения ножниц, имитируя походку человека. Контрольное задание: самостоятельная раскадровка фазы движения в зависимости от фантазии ребенка. Беседа. Опрос.

Тема 2.4. Пластика движения

Теория: Анимация неодушевленных предметов и стихий: огонь, вода. Детализация формы и поведения пламени, льющейся воды. Пластика движения, удочка.

Практика: Практическое задание на пластику движения: огонь, удочка. Раскадровка движения: возможные варианты сцены, остаточные движения, всплеск воды, покачивание поплавка на воде. Контрольное задание: Формирование движения огня, например: движения вверх с пульсацией и выбросом языков пламени. Беседа. Опрос.

Тема 2.5. Эстетика движения персонажа. Жест в рисованной анимации

Теория: Логика и эстетика движения персонажа. Принцип «волны движения». Комплекс техник и визуальных решений, передающих характер, эмоции, динамику и взаимодействие персонажа с окружающим миром. Статика персонажа.

Практика: Упражнения перед зеркалом с изображением мимики: смеха, испуга, удивления. Контрольное задание задание отрисовать покадрово передачу эмоций через мимику (смех, испуг, озабоченность), движение волос, мигание глаз персонажа и т.д. Беседа. Опрос.

Тема 2.6. Одушевление характера

Теория: Различные типы темпераментов героев: флегматик, сангвиник, холерик.

Практика: Упражнения на анимацию позы «Скромный», «Смех», «Страх», «Удивление». Разыгрывание ситуаций, в которых проявляются характеры героев, детали поведения. Просмотр мультфильмов обсуждение характера героев. Беседа. Опрос.

Тема 2. 7. Основы драматургии

Теория: История как постепенный рассказ. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Литературный и режиссёрский сценарий.

Практика: Создание сценария мультфильма по общепринятым правилам «Моя история». Продумывание персонажа: внешний вид, его характер, поведение. Контрольное задание: Зарисовка персонажа. Беседа. Опрос.

3. Технология создания мультфильма

Тема 3.1. История компьютерной графики. Основы компьютерной графики

Теория: Развитие компьютерной графики и анимации. Основы компьютерной графики.

Практика: Создание мультэтюда в компьютерной анимации. Контрольное задание: Экспериментирование с визуализацией движения. Беседа. Опрос.

Тема 3.2. По мотивам любимой книги. Действующие герои мультфильма

Теория: Этапы создания мультфильма. 7 признаков успешности сюжета (исключительность темы, неожиданность, новизна информации, общественная значимость, визуальность, драматичность, действенность). Главный герой: внешний вид, его характер, поведение.

Практика: Поиск сюжета, написание сценария и разработка героя на заданную тему по плану. Контрольное задание: Зарисовка персонажа. Беседа. Опрос.

Тема 3.3. Как музыка влияет на характер сюжета. Работа со звуком

Теория: Озвучка мультфильма: специфика и сложности. Звуковые эффекты. Фоновое сопровождение, раскрытие характера персонажа как эмоциональный эффект в анимации.

Практика: Просмотр отрывков мультфильмов. Упражнения на улучшение дикции, чтение скороговорок, артикуляционные упражнения. Запись голоса и синхронных шумов, создание звуковой партитуры для мультфильма, озвучивание персонажей, поиск музыки в интернете. Работа с микрофоном, запись голоса изменение темпа голоса через компьютерную программу. Контрольное задание: Проект «Мультяшный голос». Беседа. Опрос.

Тема 3.4. Монтаж мультфильма. Язык экрана

Теория: Основные элементы языка экрана: композиция кадра, ракурсы и планы, движение камеры, цвет и свет. Инструменты и приемы монтажа. Технология работы с компьютерным программным обеспечением программы Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor для съемки и монтажа мультипликационных фильмов.

Практика: Монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе. Беседа. Опрос.

4. Мультпроекты

Тема 4.1. Коллективная творческая проектная деятельность

Теория: Что такое проект, с чего начать. Макет будущего мультфильма, монтаж черновых проб вместе с музыкой и репликами. Логическое развитие действия, сюжета.

Практика: Распределение обязанностей. Практические задания: упражнения на съемку черновых проб, на склейку и монтирование отдельных сцен, на синхронизацию изображения и

звука. Просмотр чернового материала, обсуждение, анализ. Просмотр отрывков мультфильмов. Беседа. Опрос.

Тема 4. 2. Проект «Мой мультфильм»

Теория: Основные составляющие части при проектировании своего мультфильма.

Практика: Разработка сюжета, выбор техники исполнения мультфильма. Видеомонтаж, запись и сохранение готового фильма. Защита проекта. Беседа. Опрос.

5. Итоговое занятие

Практика. Подведение итогов. Демонстрация и обсуждение своих проектов. Анализ выполненных работ. Опрос. Беседа.

Рабочая программа 3 год обучения

Третий год обучения. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а придумывают свой авторский мультфильм. Третий год обучения посвящен проектно-исследовательской деятельности. Обучающиеся должны не просто самостоятельно сделать мультфильм, но и оформить его в проект по всем правилам написания проекта и представить его на конкурсе проектов.

Задачи третьего года обучения:

Обучающие

- сформировать навык в анимационной деятельности, применяя полученные знания при создании мультипликационного фильма;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж готового мультфильма;
- познакомить с понятийным аппаратом программы 3-го года обучения;
- сформировать навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации;
- познакомить с возможностью использования готовых инструментов и эффективного применения технологий ИИ в создании анимационного проекта;
- познакомить с профессиями в сфере индустрии анимации.

Развивающие

- развить познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развить творческие способности;
- развивать аналитические способности;
- развивать навыки совместной деятельности в коллективе.

Воспитательные

- формировать навыки трудолюбия;
- воспитывать самостоятельность;
- воспитывать доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Планируемые результаты освоения программы 3-го года обучения

Личностные результаты:

- проявят интерес к анимационному творчеству;
- сформируют навыки трудолюбия;
- смогут проявлять самостоятельность в процессе творчества;
- будут проявлять доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе.

Метапредметные результаты:

- разовьют творческие способности, научатся находить нестандартные решения и применять новые идеи при создании анимационного продукта;
- будут способны собрать необходимую информацию, правильно обобщать, делать логические выводы;
- приобретут способность к коллективному творчеству: умение находить общее решение, бесконфликтно и эффективно взаимодействовать в решении совместной коллективной задачи.

Предметные результаты

- сформируют навык в анимационной деятельности, применяют полученные знания при создании мультипликационного фильма;
- познакомятся с понятийным аппаратом программы 3-го года обучения;
- сформируют технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж готового мультфильма;
- расширят навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации;
- приобретут базовые навыки при использовании технологий ИИ в создании анимационного проекта;
- познакомятся с профессиями в сфере индустрии анимации.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Третий год обучения

1. Вводное занятие

Теория: Общий обзор программы. Инструктаж, техника безопасности. Требования к поведению во время занятия.

Практика: Вводный инструктаж. Знакомство с планом работы на год. Опрос. Беседа.

2. Мультфильм как вид искусства

Тема 2.1. Анимация персонажей в разных стилях. Игра видимого персонажа с невидимым

Теория: Анимация персонажей, задание пути движения персонажа. Движение по прямой. Движение по заданному пути. Вращение вокруг заданного центра. Движение с изменением размера.

Практика: Конструирование персонажа. Создание конструктора персонажа из уже нарисованного персонажа. Контрольное задание: Создание из конструктора персонажа анимированную картинку. Упражнения на преобразование одной формы в другую: «мышка, виляющая хвостиком». Беседа. Опрос.

Тема 2.2. Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций

Теория: Цвет и передача эмоций. Знакомство с программой «Adobe Illustrator»: интерфейс; простые формы и кривые Безье. Обработка контуров. Заливка и шум. Заготовки для анимации.

Практика: Просмотр отрывков мультфильмов. Создание фона в векторном формате. Применение к фону инструментов разных цветовых гармоний. Превращение фона в активный посредством мини-анимации. Выполнение контрольного задания: Упражнение «День сменяет ночь». Беседа. Опрос.

Тема 2.3. Технология «Искусственный интеллект»

Теория: Что такое искусственный интеллект? (интеллектуальные игры, голосовые помощники и программы для обработки изображений на основе технологий ИИ). Анимация, создаваемая с помощью алгоритмов ИИ.

Практика: Знакомство с искусственным интеллектом. Использование голосовых помощников для поиска ответов на интересующие вопросы. Беседа. Опрос.

Тема 2.4. Кадр в анимации

Теория: Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Кадр. Как правильно выстроить кадр. Плановость анимации. Правила смены планов.

Практика: Работа с инструментом «маска» в программе «Adobe Animate». Добавление внешней камеры и ее свойства. Контрольное задание: Раскадровка ролика. Эскизы. Беседа. Опрос.

3. Технология создания мультфильма

Тема 3.1. Компьютерное моделирование с использованием ИИ

Теория: Анализ и перспектива развития искусственного интеллекта в мультипликации.

Практика: Игровое моделирование с помощью ИИ. Контрольное задание: Использование сервисов (Shedevrum.ai, Vinci, DeepArt.io и т.д.) для выполнения рабочего эскиза. Беседа. Опрос.

Тема 3.2. Возможности применения ИИ в анимации

Теория: Анализ возможностей применения технологий ИИ. Применение искусственного интеллекта в художественном творчестве.

Практика: Групповая или индивидуальная исследовательская работа: Генерирование персонажей по заданному описанию. Беседа. Опрос.

Тема 3.3. Особенности синхронизации изображения и звука

Теория: Особенности синхронизации изображения и звука. Фоновый звук.

Практика: Придумать текст для персонажа, синхронизация изображения со звуком. Контрольное задание: Подбор звука к своему ролику. Беседа. Опрос.

Тема 3.4. Монтаж и экспорт ролика. Использование шрифтов и эффектов

Теория: Управляющие элементы программы, захват изображений и звука, кадров. Сохранение элементов. Последовательность воспроизведения. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров. Использование шрифтов и эффектов.

Практика: Создание анимированной заставки к ролику с обозначением сведений по проекту и автору. Работа с монтажными кадрами. Беседа. Опрос.

4. Мультпроекты

Тема 4.1. Подготовка к творческому проекту. Отрисовка эскизов по сценарию

Теория: Особенности подготовки творческого проекта. Проектная технология. Ассоциативные карты и поиск идеи. Сюжет. Классическая схема построения сюжета: экспозиция - завязка - развитие – кульминация - развязка.

Практика: Придумать сюжет своего мультфильма, нарисовать раскадровку с учетом правила смены планов. Просмотр и анализ мультипликационных фильмов, созданных профессиональными и детскими мультипликационными студиями. Анализ выполненных работ. Беседа. Опрос.

Тема 4.2. Режиссерская разработка, работа над проектом

Теория: Режиссерский сценарий. Разбивка на эпизоды и планы. Тайминг (хронометрирование действия). Форма составления режиссёрского сценария. Раскадровка для авторского мультфильма.

Практика: Раскадровка - макет будущего фильма. Создание главных и второстепенных персонажей, создание фонов; создание компоновок. Декорации. Создание анимации. Разработка звукового ряда, «линия настроения». Видеомонтаж. Презентация проекта. Беседа. Опрос.

5. Итоговое занятие

Практика. Демонстрация и обсуждение своих проектов. Анализ выполненных работ. Опрос. Беседа.

Методические материалы

На занятиях по ДОП «Мульткадрики» используются различные методы и приемы обучения.

Выбор методов обучения определяется целью и задачами ДОП «Мульткадрики» с учетом возрастных особенностей обучающихся.

Используемые методики, методы и технологии:

Технология проектного обучения: творческая, информационная. Дает возможность выбора темы и вида деятельности, ориентация на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие в процессе деятельности по решению интересующей проблемы.

Технология сотрудничества: предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей. Основная идея в организации работы малыми группами – общность целей и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

Технология развивающего обучения. Данная технология предполагает вовлечение учащихся в различные виды деятельности от самостоятельной работы с эскизами до разработки и выполнения творческого задания. В процессе деятельности у учащихся формируется теоретическое мышление. Они учатся и привыкают понимать происхождение вещей и явлений материального мира, абстрактные понятия, словесно формулировать свое видение различных процессов.

Для обеспечения успешного освоения материала и развития необходимых умений и навыков используются следующие методы обучения:

По способу формирования знаний, умений, навыков:

Репродуктивные:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение, анализ, комментарий);
- наглядные (иллюстрация, демонстрация, видеоматериалы, работа по образцу);
- практические (работа с понятиями и практическая работа)

Продуктивные:

- проблемное изложение;
- частично-поисковый.

Методы воспитания:

- убеждение;
- пример;
- поощрение;
- стимулирование;
- мотивация.

Учебно-методические пособия

— **Методические разработки**

- ✓ Сборник игровых ситуаций для занятий в мультстудии.

— **Конспекты**

- ✓ Мультипликация «Страна волшебников»

Дидактические средства

— **Демонстрационные материалы:**

- ✓ Рабочие листы по мультипликации «Этапы создания мультфильма»;
- ✓ Метафорические ассоциативные карты «Сказка внутри тебя»;
- ✓ Карточки «Настроение».

— **Раздаточные материалы:**

- ✓ Шаблоны куклы марионетки;
- ✓ Фоновые шаблоны для анимации.
- ✓ «Формула сказки»
- ✓ Алгоритмы действий
 - «Создание движения в кадре»;
 - «Ритм движения и звук»

— **Дидактические игры**

- ✓ Сценарий сказок – пособие с прописанными ролями персонажей для простой озвучки
- ✓ Викторина «Любимые мультфильмы», «Добро и зло»

— **Электронные образовательные ресурсы (ЭОР):**

- ✓ Образовательные сайты
 - МУЛЬТ-ГОРОЙ
 - Уроки по работе в программе Видео МОНТАЖ образовательная платформа <https://video-editor.su/tutorial.php>
- ✓ Самостоятельно созданные компьютерные презентации:
 - «Создание сценария»;
 - «Раскадровка»;
 - «Создание персонажа для кукольного мультфильма»;
 - «Создание персонажа для перекладки»;
 - «Создание декораций для мультфильма»;
 - «Создание движения в кадре»;
 - «Озвучивание»;
 - «Монтаж мультфильма».

— **Фото и видео материалы:**

- ✓ Экскурсия на киностудию "Союзмультфильм" https://vkvideo.ru/video-198094106_456239148?t=5m48s

- ✓ Подборка мультфильмов:

Для знакомства с основами и развития анимации

- «Ёжик в тумане» Союзмультфильм 1975г.
- «Варежка» Союзмультфильм 1967г.
- «Гуси-лебеди», Союзмультфильм 1949г.

Для ознакомления стилей и техник анимации

- «Пластилиновая ворона» Творческое объединение «Экран» 1981г.
- «Вреднюга» Творческое объединение «Экран» 1987
- «Ходячий замок» Япония, Хаяо Миядзаки 2004г.
- "Кит" в технике песочная анимация 2015г.
- «Песнь моря» Ирландия 2014г.

Для разбора сюжета, персонажей и эмоций в анимации

- Ничуть не страшно Союзмультфильм 1981г
- «Карлик Нос» студия Мельница 2003г.
- «Головоломка» США 2015г.
- «Душа» США 2020г.

Для вдохновения и работы с формой

- «Мульти-Россия» Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России.
- «Унесённые призраками» Япония, Хаяо Миядзаки 2001г.
- «Дикий робот» 2024г.

Исторические и былинные сюжеты

- «Князь Владимир».
- «Три богатыря».

- «Суворов. Великое путешествие».
- «Гора самоцветов» Сборник сказок народов России.

— Подборка конкурсных детских творческих работ

Информационные источники

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. – Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011.– 43 с.
2. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти». Справочник практикум для школьников / А.В. Горячев, Е.М. Островская. – Москва : Баласс, 2007. – 96 с.
3. Резников Ф.А. Видеомонтаж на компьютере / Ф.А. Резников, В.Б. Комягин. – Москва : Триумф, 2002

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Бишоп-Стивенс Б. Ты можешь рисовать мультики / под ред. Ю.С. Волченко. – Москва : Эксмодетство, 2018. – 64 с.
2. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти». Справочник практикум для школьников / А.В. Горячев, Е.М. Островская. – Москва : Баласс, 2007.– 96 с.
3. Запаренко В. Как рисовать мультики. – Санкт-Петербург : Фордевинд, 2011. – 128 с.
4. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации. – Москва : Настя и Никита, 2017. – 24 с.
5. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – Москва : Юрайт, 2020. – 234 с.
6. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. – Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. – 220 с.

Интернет-источники

- Союзмультфильм : офиц. сайт. - Москва. – URL: <https://souzmult.ru/>
- Уроки по работе в программе Видео МОНТАЖ образовательная платформа <https://video-editor.su/tutorial.php>
- МУЛЬТ-ГОРОЙ платформа по обучению анимации для детей и педагогов <https://mult-goroy-kurs.ru/katalog-kursov/>

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по ДОП «Мульткадрики» проводятся: входной, текущий контроль, промежуточные аттестации и итоговый контроль.

- **Входной контроль** - оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся при поступлении в детское объединение, проводится в сентябре.
Формы входного контроля:
 - ✓ Беседа,
 - ✓ педагогическое наблюдение,
 - ✓ анкетирование
- **Текущий контроль** – оценка уровня и качества освоения основных тем программы. Осуществляется на занятиях в течение первого, второго и третьего годов обучения для отслеживания уровня освоения учебного материала программы.
Формы текущего контроля:
 - ✓ педагогическое наблюдение;

- ✓ опрос;
- ✓ беседа;
- ✓ контрольное задание;
- ✓ практическое задание
- ✓ анализ выполненных работ.
- **Промежуточная аттестация** - оценка уровня и качества освоения обучающимися ДОП «Мульткадрики» по итогам полугодий, 1-го и 2-го годов обучения, в начале 2-го и 3-го годов обучения в форме контрольного задания, защиты проекта, анализа выполненных работ, беседы, опроса, педагогического наблюдения (оценка предметных умений, уровня сформированности метапредметных умений и личностного развития каждого обучающегося проводятся в соответствии с разработанными критериями в сентябре, декабре и мае).
- **Итоговый контроль** проводится по завершении обучения по программе в мае.
Формы итогового контроля:
 - ✓ анализ выполненных работ;
 - ✓ беседа;
 - ✓ опрос.

Формы предъявления результатов:

- Дипломы, благодарности, грамоты за высокие достижения обучающихся.
- Презентация творческих продуктов (проектов).
- Видеозаписи и фотографии участия коллектива в выставках, конкурсах.

Формы фиксации результатов:

– Информационная карта освоения ДОП «Мульткадрики» обучающимися (Приложение №1).

Оценка предметных умений, уровня сформированности метапредметных умений и личностного развития каждого обучающегося проводятся в соответствии с разработанными критериями 3 раза в течение учебного года (сентябре, декабре и мае).

Критерии, показатели и степень выраженности каждого критерия отражены в таблицах:

- «Определение уровня личностного развития обучающихся» (Приложение № 2).
- «Определение уровня сформированности метапредметных умений обучающихся» (Приложение № 3).
- «Определение уровня сформированности предметных умений и навыков обучающихся» (Приложение № 4).

Результаты, полученные в результате диагностических срезов, педагог дополнительного образования заносит в сводную таблицу «Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы обучающимися» (Приложение 1).

«Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы обучающихся»

Дополнительная общеразвивающая программа: «Мульткадрики»

Педагог дополнительного образования _____

Группа и год обучения: _____ Дата заполнения: _____

№ п/п	ФИО обучаю- щихся	Воз- раст	Показатели									Общий суммар- ный балл	Уро вень освое- ния	
			Личностные результаты				Метапредметные результаты			Предметные результаты				
			Л 1	Л 2	Л 3	Л4	М1	М2	М 3	П 1	П 2			П 3
1.														
2.														
3.														
...														
15.														
	Итого:													

Оценки по каждому показателю: от 0 до 5 баллов

- низкий уровень: от 0 до 16
- средний уровень: от 17 до 32
- высокий уровень от 33 до 50

Определение уровня личностного развития учащихся

	Критерии	Показатели	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
Л1	Интерес к анимационному творчеству	Желание узнавать новое, готовность к усвоению новой информации	<i>низкий уровень</i> (не проявляет желания узнать новую информацию) <i>средний уровень</i> (с интересом слушает, но не задает вопросы) <i>высокий уровень</i> (с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Беседа Анализ выполненных работ
Л2	Трудолюбие	Положительное отношение к процессу изготовления творческой работы, любовь к труду, стремление усердно работать	<i>низкий уровень</i> (обучающийся не всегда позитивно относится к изготовлению творческих работ, не проявляет усердие); <i>средний уровень</i> (обучающийся позитивно относится к изготовлению изделий, но не всегда проявляет усердие); <i>высокий уровень</i> (всегда положительно относится к процессу изготовления творческой работы, проявляет любовь к труду, стремление усердно работать)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Контрольное задание Практическое задание
Л3	Самостоятельность	Способность ставить цели, принимать решения и совершать поступки без посторонней помощи, опираясь на собственные знания и опыт	<i>низкий уровень</i> (обучающийся не способен поставить цель, принять решение, при совершении поступков необходима посторонняя помощь); <i>средний уровень</i> (обучающийся способен поставить цель, принять решение, но при совершении поступков необходима посторонняя помощь); <i>высокий уровень</i> (всегда ставит цели, принимает решения и совершает поступки без посторонней помощи, опираясь на собственные знания и опыт)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Контрольное задание Практическое задание Защита проекта

Л 4	Доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе	Проявление нравственного качества, выраженного в искреннем расположении к людям, способности сопереживать, желать добра и помогать	низкий уровень (проявление нравственного качества выражено слабо);	0-1	Педагогическое наблюдение Практическое задание Контрольное задание
			средний уровень (проявление нравственного качества выражено средне);	2-3	
			высокий уровень (проявление нравственного качества выражено в достаточной степени)	4-5	

Приложение № 3

Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся

	Критерии	Показатели	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
М 1	Творческие способности при создании анимационного продукта	Умение находить нестандартные решения и применять новые оригинальные идеи при создании анимационного продукта	низкий уровень (обучающийся не отступает от стандартных идей, правил и шаблонов, требуется постоянное участие педагога);	0-1	Педагогическое наблюдение Практическое задание Контрольное задание Защита проекта
			средний уровень (способен иногда предложить нестандартные решения поставленной задачи, требуется помощь педагога в процессе осмысления задачи);	2-3	
			высокий уровень (активно предлагает несколько нестандартных вариантов решения поставленной задачи, применяет новые оригинальные идеи при создании анимационного продукта)	4-5	
М 2	Способность к аналитическим действиям	Умение собирать необходимую информацию, правильно обобщать, делать логические выводы	низкий уровень (обучающийся испытывает серьезные трудности к аналитическим действиям);	0-1	Педагогическое наблюдение Анализ выполненных работ
			средний уровень (иногда выполняет аналитические действия, прибегая к помощи педагога);	2-3	
			высокий уровень (самостоятельно и легко выполняет аналитические действия)	4-5	

М 3	Способность к коллективному творчеству	Умение находить общее решение, бесконфликтно и эффективно взаимодействовать в решении совместной коллективной задачи	низкий уровень (обучающийся испытывает затруднения при взаимодействии с членами коллектива при решении совместной коллективной задачи);	0-1	Педагогическое наблюдение
			средний уровень (обучающийся понимает свою функцию и роль в совместной деятельности, но выполняет её, прибегая к помощи педагога);	2-3	
			высокий уровень (обучающийся бесконфликтно и продуктивно действует в соответствии со своей функцией и ролью)	4-5	

Определение уровня сформированности предметных знаний, умений и навыков обучающихся

	Критерии	Показатели	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
П1	Теоретические знания (по основным разделам учебного плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	<i>низкий уровень</i> (обучающийся овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более ½); <i>высокий уровень</i> (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	0-1 2-3 4-5	Практическое задание Контрольное задание Опрос Защита проекта Анализ выполненных работ
П2	Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<i>низкий уровень</i> (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины); <i>средний уровень</i> (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой); <i>высокий уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Практическое задание Контрольное задание Опрос Защита проекта
П3	Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебного плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<i>низкий уровень</i> (обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½); <i>высокий уровень</i> (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Практическое задание Контрольное задание Опрос Защита проекта Анализ выполненных работ

Анкета

На выявление, какие впечатления, вызванных у детей просмотром мультфильмов

- 1. Ты любишь мультфильмы?**
 - Да / Нет / Иногда.
- 2. Что тебе в них нравится больше всего? (выбери 1–2 варианта)**
 - герои, приключения, музыка, смешные сцены, как их делают.
- 3. Как часто ты смотришь мультфильмы? (выбери 1–2 варианта:)**
 - иногда;
 - только по выходным;
 - каждый день;
 - очень редко.
- 4. Хотел(а) бы ты попробовать снять свой мультик?**
 - Да / Нет / Не знаю.
- 5. Что бы ты выбрал(а) в первую очередь?**
 - рисовать, лепить, снимать, озвучивать.
- 6. Про кого был бы твой мультфильм?**
 - животные, супергерои, школа, другое — напиши 1–2 слова.
- 7. Ты уже что-то рисовал(а) или снимал(а)?**
 - Да / Нет.
- 8. Что тебе было бы интереснее всего попробовать? (выбери 1–2 варианта).**
 - придумывать истории, рисовать персонажей, снимать кадры, монтировать, озвучивать.
- 9. Обсуждаешь ты просмотренные мультфильмы со взрослыми?**
 - с мамой, с папой;
 - с бабушкой и дедушкой;
 - с сестрой (братом), с друзьями;
 - ни с кем не обсуждаю.
- 10. Когда ты смотришь мультфильмы, твое настроение чаще всего бывает:**
 - веселым;
 - грустным;
 - разным;
 - не замечал, какое оно у меня.