

Департамент образования администрации городского округа Тольятти
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Родник»
городского округа Тольятти

Программа принята
на заседании
педагогического совета
Протокол № 3
от «25» мая 2022г.

Утверждено
Приказом директора
МБОУ ДО «Родник»
№ 43 од «25» мая 2022г.
_____ С.Г. Ширяева

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультипликация»

Возраст учащихся: 5-9 лет
Срок обучения – 1 год

Разработчик:
Галиева Раиса Фанисовна,
педагог дополнительного образования

г. Тольятти, 2022

Оглавление:

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план	6
3. Содержание программы, учебно-тематический план по модулям	6
4. Ресурсное обеспечение программы	10
5. Список использованной литературы	12
6. Приложения	
• Приложение 1 «Критерии оценки результатов освоения программы»	14
• Приложение 2 «Педагогический диагностический инструментарий оценки эффективности программы»	15
• Приложение 3 «Календарно-тематический план»	18

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» адаптированная, модульная, предназначена для учащихся дошкольного и младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области мультипликации. Имеет **техническую направленность** с элементами художественной. Программа разработана на основе программ по мультипликации других педагогов дополнительного образования, личного опыта педагога, в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного и начального общего образования, методических рекомендации по разработке программ, с учетом возрастных особенностей детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность:

Актуальность: Программа «Мультипликация» ориентирована на решение проблем художественного и нравственного воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста, развитие мультипликации в Самарской области. Мультфильм - это одно из первых, с чем знакомится ребенок из области искусства, погружаясь в волшебный мир ярких впечатлений. Через мультфильмы дети познают окружающий мир, переживают и выражают свои эмоции, подражают героям и говорят их языком. Актуальность программы «Мультипликация» заключается в том, что она способствует погружению детей в мир искусства, приобщению к миру прекрасного. В результате удовлетворяются потребности детей 5-9-летнего возраста - интерес, тяга к красивому, эстетически ценному. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, изготавливают оптические игрушки, учатся работать с фотоаппаратом, микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере.

Новизна программы «Мультипликация» заключается в том, что она имеет модульный принцип построения. Содержание программы включает разнообразные виды художественной и технической деятельности, что дает возможность приобретения учащимися новых умений и навыков, расширения их круга интересов.

Создание мультфильма - это интересный и увлекательный процесс, включающий в себя разнообразные виды детской деятельности: художественное и декоративно-прикладное творчество (рисование, лепка, конструирование, аппликация, фотография, музыка), литературное творчество, техническое творчество (съемка, озвучка, монтаж мультфильмов), речевую, игровую, познавательную деятельность и др. В результате трудоемкой работы учащийся получает результат в форме законченного медиапродукта (мультфильма), который демонстрируется родителям, сверстникам.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации решаются задачи по комплексному развитию детей в современном визуально и информационно насыщенном мире. В результате работы над мультфильмом у учащихся:

- развиваются личностные качества такие, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, аккуратность, терпение, усидчивость и т.д.;
- расширяются границы познания мира, обогащается словарный запас, развивается речь;
- развиваются мыслительные процессы, творческое мышление;
- тренируется мелкая моторика рук;
- приобретаются навыки компьютерной грамотности;
- развиваются коммуникативные умения и навыки, приобретается умение работать в команде;
- развиваются и реализуются творческие способности;
- уменьшается агрессивность, тревожность и импульсивность, наблюдается адекватность в поведении, уверенность в себе.

Цель: развитие творческих способностей учащихся посредством самовыражения

через создание собственного медиапродукта (мультфильма).

Задачи:

Воспитательные:

- способствовать эстетическому воспитанию, формированию духовной культуры, нравственно-эмоциональной отзывчивости на окружающую действительность;
- способствовать формированию и развитию личностных качеств: аккуратность, самостоятельность, терпение, трудолюбие, усидчивость, умение довести дело до конца, умение контролировать свои действия и др.;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как инструмента для творческой деятельности.

Развивающие:

- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации, художественному и техническому творчеству;
- развивать эстетическое восприятие мира, художественный вкус, пространственное воображение, фантазию, память, внимание, моторные навыки;
- развивать речевую и творческую активность;
- развивать коммуникативные навыки, навыки сотрудничества.

Обучающие:

- познакомить с историей мультипликации;
- познакомить с основными видами анимации: рисованная, пластилиновая, способствовать их освоению;
- познакомить с технологическим процессом создания мультфильмов;
- способствовать созданию и озвучиванию учащимися собственных мультфильмов.

Принципы обучения: доступность (соответствие учебного материала возрастным особенностям), наглядность (иллюстративный, дидактический материал), активность, самостоятельность учащихся (участников своей деятельности).

Организация образовательного процесса: Срок реализации программы – 1 год. Программа рассчитана на 72 часа. Режим занятий: занятия проводятся 1-2 раза в неделю по 1-2 часа. Возраст учащихся: 5-9 лет. Продолжительность занятия 30 минут у дошкольников, 45 минут для учащихся начальных классов, перерыв 10 минут согласно СанПиН. Количество учащихся в группе: не менее 10 человек дошкольников, не менее 15 учащихся начальных классов. Принцип приема учащихся: свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков. Завершив обучение по программе «Мультипликация», учащиеся по желанию могут продолжить свое развитие и совершенствование навыков по программе базового уровня «Студия кинопроизводства». Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья при реализации программы учитываются их психофизиологические особенности, индивидуальные возможности и состояние здоровья.

Модульная программа «Мультипликация» состоит из трех модулей, в которых содержание и материалы программы дополнительного образования соответствуют «ознакомительному» уровню сложности:

Модуль 1 «Оптические игрушки»: изучение истории мультипликации, изготовление оптических игрушек, предшественников мультипликации.

Модуль 2 «Рисованная анимация»: выбор и освоение техники рисованной анимации – рисование персонажей и декораций, освоение съемки мультфильма методом перекадки, покадровая съемка, работа по озвучиванию и монтажу мультфильма.

Модуль 3 «Пластилиновая анимация»: выбор и освоение техники пластилиновой анимации – лепка плоских или объемных персонажей из пластилина, съемка мультфильма, работа по озвучиванию мультфильма: запись необходимых диалогов, авторского текста, создание шумовых эффектов, работа по монтажу мультфильма: компьютерный монтаж, размещение готового мультфильма.

При реализации программы учитываются возрастные особенности учащихся:

5-6 лет: Развитие произвольности поведения, мелкой моторики рук, усвоение этических категорий добра и зла, формирование наглядно-образного мышления, возникновение внутренней позиции (высокая познавательная мотивация, активность, желание учиться). Развитие фонематического слуха, интонационная выразительность речи при чтении стихов, в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни, выражение своих чувств и намерений с помощью речевых и неречевых (жестовых, мимических, пантомимических) средств. 5-6 лет - это возраст творческого воображения, активного рисования. Рисунки могут быть самыми разнообразными по содержанию: это жизненные впечатления детей, иллюстрации к фильмам и книгам, воображаемые ситуации. Дети самостоятельно могут сочинить оригинальные правдоподобные истории. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям. В игровой деятельности дети строят свое поведение, придерживаясь роли. Стремление познать себя и другого человека как представителя общества, постепенное осознание связей и зависимостей в социальном поведении и взаимоотношениях людей.

7-9 лет: Для познавательной деятельности характерны: эмоциональность восприятия, впечатлительность, конкретность мышления, любознательность, познавательная активность. Высок авторитет взрослого - все его предложения принимаются и выполняются очень охотно; суждения и оценки, выраженные эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей. Для детей 9 лет большее значение начинают приобретать оценки их поступков и со стороны сверстников, появляется потребность выполнять определенную общественную роль. Детей увлекает совместная коллективная деятельность, наблюдается готовность соревноваться буквально во всем. Неудача вызывает резкую потерю интереса к делу, а успех вызывает эмоциональный подъем. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Детей 7-9 лет тянет к романтике, творчеству, отмечается склонность к творческим играм.

Основные формы занятий:

- комбинированное занятие;
- занятие–игра, занятие-импровизация;
- занятие-монтаж;
- занятие – просмотр мультфильмов.

Формы контроля и подведение итогов: Текущий контроль осуществляется в течение учебного года для оценки начального уровня знаний, умений и навыков учащихся и уровня освоения определенного этапа реализации общеобразовательной программы – модуля. Проводится на вводных занятиях, итоговых занятиях по модулям в следующих формах: презентация творческих работ, наблюдение, опрос, первичная диагностика, практическое задание, промежуточная диагностика. Промежуточная аттестация для оценки достигнутых прогнозируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы проводится один раз в год в мае на итоговом занятии в следующих формах: итоговая диагностика, выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в дошкольном учреждении; участие в конкурсах и анимационных фестивалях. Показателями результативности программы являются:

- положительная динамика развития интереса к техническому творчеству, развития творческих способностей;
- освоение различных видов анимации, правильное и аккуратное выполнение всех этапов создания мультфильма, навыки работы в команде, умение управлять персонажами во время съемки, творческий подход;
- эффективное участие в конкурсах, фестивалях;
- удовлетворенность учащихся и родителей образовательными услугами.

Критерии оценки результатов освоения программы (см. Приложение 1).

Планируемые результаты и способы их проверки:

Личностные результаты:

- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать экранное искусство;
- развитие художественных, творческих навыков и умений, их демонстрация в практической деятельности – самостоятельной, групповой;
- формирование и развитие личностных и нравственных качеств: трудолюбие, самостоятельность, аккуратность, усидчивость, терпение и др.;
- развитие фантазии, творческой активности, воображения, восприятия, памяти, внимания и др.

Способы проверки личностных результатов: наблюдение.

Метапредметные результаты:

- навыки работы с разнообразными материалами в различных техниках, практическое применение приобретенных знаний и умений;
- навыки планирования своих действий в соответствии с поставленной задачей, проявление настойчивости в достижении цели;
- развитие коммуникативных навыков, навыки работы в команде: умение сотрудничать, умение договариваться и приходиться к общему решению;
- самостоятельное адекватное оценивание правильности выполнения заданий, работ, адекватное восприятие оценки своих работ окружающими.

Способы проверки метапредметных результатов: наблюдение.

Предметные результаты: Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

2. Учебный план

№ п/п	Название модуля, занятия	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Модуль 1 «Оптические игрушки»	21	6	15
2	Модуль 2 «Рисованная анимация»	25	7	18
3	Модуль 3 «Пластилиновая анимация»	26	7	19
	Итого	72	20	52

3. Содержание программы, учебно-тематический план по модулям

1. Модуль 1 «Оптические игрушки»

Цель: развитие творческих, технических способностей в процессе изготовления оптических игрушек.

Задачи:

- познакомить с историей мультипликации, начиная с оптических игрушек – тауматроп, флипбук, зоотроп, праксиноскоп, феникстископ;
- развивать фантазию, творческое воображение, внимание;
- способствовать освоению технологического процесса изготовления оптических игрушек: тауматроп, флипбук и др.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- название оптических игрушек;
- историю происхождения оптических игрушек.

Должны уметь:

- выполнять работы по изготовлению оптических игрушек: вырезать ножницами, рисовать, раскрашивать, клеить;
- придумывать свой сюжет;
- выполнять задания по изготовлению рисунков, мультфильмов.

Должны приобрести навык: выполнения работ по изготовлению оптических игрушек, созданию сюжетов к мультфильмам.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие	2	-	2	Первичная диагностика
2.	История мультипликации. Оптические игрушки	1	-	1	Опрос
3.	Тауматроп	1	3	4	Наблюдение, практическое задание
4.	Мультфильм - двушка		3	3	Наблюдение, практическое задание
5.	Кинеограф (флипбук)	1	3	4	Наблюдение, практическое задание
6.	Агамограф	1	3	4	Наблюдение, практическое задание
7.	Рисунок с сюрпризом	-	2	2	Наблюдение, практическое задание
8.	Итоговое занятие	-	1	1	Промежуточная диагностика, презентация работ
	Итого	6	15	21	

Содержание программы модуля

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Программа «Мультипликация»: цели, задачи, содержание. Знакомство с программой модуля. Техника безопасности и правила поведения. Первичная диагностика знаний, умений, навыков в виде опроса. Показ мультфильмов.

Тема 2. История мультипликации. Оптические игрушки

Теория: Оптические игрушки – предшественники мультипликации - тауматроп, кинеограф, зоотроп, праксиноскоп, феникистископ.

Тема 3. Тауматроп

Теория: История создания тауматропа.

Практика: Изготовление игрушки - тауматроп.

Тема 4. Мультфильм - двушка

Практика: Изготовление мультфильма – двушки.

Тема 5. Кинеограф (флипбук)

Теория: История появления кинеографа (флипбука).

Практика: Изготовление кинеографа (флипбука).

Тема 6. Агамограф

Теория: Агамограф, история его создания.

Практика: Изготовление агамографа.

Тема 7. Рисунок с сюрпризом

Практика: Изготовление рисунка с сюрпризом.

Тема 8. Итоговое занятие

Практика: Презентация работ - изготовленных оптических игрушек. Промежуточная диагностика знаний, умений и навыков.

2. Модуль 2 «Рисованная анимация»

Цель: развитие учащихся через знакомство с техникой мультипликации - рисованная анимация.

Задачи:

- познакомить с историей рисованной анимации;
- способствовать приобретению знаний, умений и навыков по рисованной анимационной деятельности;
- познакомить с методом перекладки рисованных персонажей;
- формировать, развивать художественные навыки, фантазию.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- названия мультфильмов рисованной анимации;
- виды, техники анимации;
- принцип метода перекладки;
- термины: анимация, съемка, раскадровка, перекладка, кадр.

Должны уметь:

- выполнять действия по созданию персонажей: вырезать ножницами, рисовать, раскрашивать;
- фотографировать, покадрово переключать персонажей;
- пользоваться изученными анимационными техниками, придумывать и «оживлять» персонажей мультфильмов;
- придумывать сюжет, осуществлять покадровую съемку сюжета мультфильма.

Должны приобрести навык: создания мультфильма, используя технику - рисованная анимация.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие	1	-	1	Первичная диагностика
2.	История рисованной анимации	1	-	1	Опрос
3	Рисование по кадрам	1	3	4	Наблюдение, практическое задание
4.	Бумажная марионетка	1	3	4	Наблюдение, практическое задание
5.	Оживший рисунок	1	4	5	Наблюдение, практическое задание
6.	Необычные техники анимации	1	2	3	Наблюдение, практическое задание
7.	Живой портрет с эмоциями	1	5	6	Наблюдение, практическое задание
8.	Итоговое занятие	-	1	1	Промежуточная диагностика, презентация работ
	Итого	7	18	25	

Содержание программы модуля

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Виды анимации. Рисованная анимация. Принцип мультипликации. Этапы создания мультфильма. Первичная диагностика знаний, умений, навыков в виде опроса.

Тема 2. История рисованной анимации

Теория: Первый полнометражный рисованный мультфильм. Первые аниматоры.

Тема 3. Рисование по кадрам

Теория: Анимация – покадровая съемка отдельных рисунков.

Практика: Раскадровка короткого рисованного «закольцованного ролика» (идуший человек, летящая птица и др.).

Тема 4. Бумажная марионетка

Теория: Оживление бумажной куклы. Техника мультипликации - плоская марионетка или вырезная анимация

Практика: Изготовление марионетки для мультипликации.

Тема 5. Оживший рисунок

Теория: Техника в мультипликации - ожившая живопись или рисунок.

Практика: Изготовление рисунка с ожившим элементом.

Тема 6. Необычные техники анимации

Теория: Использование анимации в других целях.

Практика: Изготовление поделки-мультфильма «Волшебный фонарик».

Тема 7. Живой портрет с эмоциями

Теория: Оживление лица персонажа - эмоции, речь.

Практика: Изготовление портрета с разными эмоциями и речью.

Тема 8. Итоговое занятие

Практика: Презентация работ. Промежуточная диагностика знаний, умений и навыков.

3. Модуль 3 «Пластилиновая анимация»

Цель: развитие учащихся через знакомство с техникой - пластилиновая анимация.

Задачи:

- познакомить с историей пластилиновой анимации;
- способствовать развитию умений и навыков по лепке, создавая условия для лепки персонажей;
- развивать чувство композиции, фантазию, воображение.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- названия мультфильмов пластилиновой анимации;
- историю пластилина;
- техники лепки из пластилина;

Должны уметь:

- работать с пластилином, изготавливать отдельные детали, плоские и объемные фигуры персонажей, создавать декорации для мультфильмов, правильно используя инструменты для работы;
- гармонично сочетать цвета;
- правильно передвигать персонажа;
- фотографировать, осуществлять покадровую съемку, озвучивать персонажей.

Должны приобрести навык: создания мультфильма, используя технику - пластилиновая анимация.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие	1	-	1	Первичная диагностика
2.	История пластилиновой анимации	1	-	1	Опрос
3	История пластилина. Техники лепки	1	3	4	Наблюдение, практическое задание
4.	Мультфильм с плоскими персонажами	2	7	9	Наблюдение, практическое задание
5.	Мультфильм с объёмными персонажами	2	7	9	Наблюдение, практическое задание
6.	Итоговое занятие	-	2	2	Промежуточная диагностика,

					презентация работ, участие в конкурсах
	Итого	7	19	26	

Содержание модуля программы

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с инструментами для лепки. Первичная диагностика знаний, умений, навыков в виде опроса.

Тема 2. История пластилиновой анимации

Теория: Первый пластилиновый персонаж 1950 года. Советская пластилиновая анимация - опыты Татарского и Ковалева.

Тема 3. История пластилина. Техники лепки

Теория: Пластилин - история изобретения, применение. Отличие пластилина от других материалов. Разновидности пластилина. Конструктивный способ, скульптурный способ, комбинированный способ.

Практика: Выполнение практических заданий - рисование пластилином мазками, рисование шариками из пластилина, расплющивание по основе скатанных шариков, размазывание на большой поверхности, скатывание пластилиновых колбасок и др.

Тема 4. Мультфильм с плоскими персонажами

Теория: Плоская пластилиновая анимация. Создание методом перекладки.

Практика: Создание и съёмка плоских персонажей в декорациях.

Тема 5. Мультфильм с объёмными персонажами

Теория: Объёмная пластилиновая анимация. Секреты оживление объёмных персонажей.

Практика: Создание и съёмка объёмных персонажей в декорациях.

Тема 6. Итоговое занятие

Практика: Представление созданных мультфильмов зрителям (родители, сверстники). Промежуточная диагностика знаний, умений и навыков. Отбор работ для участия в конкурсах.

4. Ресурсное обеспечение программы

4.1. Методическое, информационное обеспечение программы

Педагогические технологии, методы, формы занятий:

Для реализации программы используются: технология развивающего обучения, технология обучения в сотрудничестве, элементы игровой, здоровьесберегающей и информационно-коммуникативной технологий. Программа предусматривает использование дистанционных образовательных технологий при проведении отдельных занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации учащихся.

Формы организации деятельности на занятиях: групповая, индивидуальная.

Используются следующие методы обучения и воспитания:

- Словесный: беседа, рассказ, объяснение, побуждающий или подводящий диалог.
- Наглядный: показ фотографий, готовых мультфильмов.
- Практический: самостоятельное и под руководством педагога выполнение заданий по созданию мультфильмов.
- Метод наблюдений.
- Метод ассоциаций и метод анимации – оживление героев.
- Метод создания благоприятного общения.
- Метод контроля и самоконтроля.

В рамках реализации программ осуществляется сетевое и межведомственное взаимодействие с другими учреждениями:

№ п/п	Учреждения	Формы взаимодействия
1	МДОУ, МБУ	Презентация программы, организация показа

		мультфильмов
2	МБОУ ДО	Обмен опытом. Участие в конкурсах.

Воспитательная работа ведется на протяжении всего учебного процесса в соответствии с планами учреждения, объединения, ежегодным календарем знаменательных и памятных дат, в форме: культурно-массовые мероприятия, праздник, тематическая беседа, посещение кинотеатров, участие в акциях и др.

Педагогический инструментарий оценки эффективности программы:

- Тестовый материал для итогового опроса учащихся по усвоению программы по модулям (авторский вариант).
- Лист экспертной оценки педагога «Практические умения и навыки учащихся» (авторский вариант) - отслеживание уровня усвоения практических умений и навыков по программе.
- Лист наблюдения уровня развития коммуникативных навыков, творческой активности, самостоятельности, учебно-организационных навыков (авторский вариант).

Учебно-методический комплект:

Вид	Название
Наглядные пособия	Фото, иллюстрации
Медиапособия	Аудиозапись: подборка музыкальных произведений для озвучивания. Мультфильмы.
Литература для учащихся	<ol style="list-style-type: none"> 1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром Переводчик: Татаринев А., Готлиб О. В. [Текст]/ А. Альтендорфер – М.: ДМК-Пресс, 2020. – 164с. 2. Больгерт, Н. Мультстудия Пластилин. Лепим из пластилина и снимаем мультфильм своими руками [Текст]/ Н. Больгерт – М.: Робинс, 2012. – 66 с. 3. Джейкобс, Пэт. Оптические иллюзии: Головокружительная теория, сногшибательная практика. Более 100 оптических чудес [Текст]/ Пэт Джейкобс – М.: Лабиринт, 2019. - 112 с. 4. Молтин, Леонард. О мышах и магии. История американского рисованного фильма [Текст]/ Леонард Молтин. – М.: Дединского, 2018. – 640с. 5. Почивалов, А.В., Сергеева, Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультфильм [Текст]/ А.В. Почивалов, Ю.Е. Сергеева. – М.: Эксмо, 2015.- 64 с. 6. Смольникова, К. Мультфильм своими руками [Текст]/ К. Смольникова. - Саткинский работник, 2011. – №15.04.2011. 7. Соболева, Н., Синегина, Н. Пластилиновая страна [Текст]/ Соболева Н., Синегина Н. – М.: Робинс, 2013. – 87 с. 8. Солин, А., Пшеничная, И. Задумать и нарисовать мультфильм. Учебное пособие [Текст]/ Солин А., Пшеничная И. – М.: Прометей, 2020. – 300с.
Литература, учебные пособия для педагога	<ol style="list-style-type: none"> 1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации [Текст]/ П.И. Анофриков – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 43 с. 2. Запаренко В.С. Как рисовать мультики [Текст]/ В.С. Запаренко – СПб.: Фордевинд, 2011. – 128 с. 3. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя [Текст]/ Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. -

	М.: Просвещение, 2007.- 176 с.
Интернет-ресурсы	<p>1. Пластилиновая объёмная анимация [Электронный ресурс] / Электронные данные. - https://pgbooks.ru/archive/blog/geoblog/1810/ (дата обращения 25.06.21)</p> <p>2. Оптические игрушки [Электронный ресурс] / Электронные данные. - https://3ttt.livejournal.com/80364.html (дата обращения 25.06.21)</p> <p>3. Анимоптикум [Электронный ресурс] / Электронные данные. - http://animopticum.com/collection/ (дата обращения 27.05.20)</p> <p>4. Как изготовить оптические игрушки [Электронный ресурс] / Электронные данные. - https://cinema.rin.ru/cgi-bin/main.pl?action=article_view&id=37&lang=ru (дата обращения 25.06.2021)</p> <p>5. Пластилиновый мультфильм [Электронный ресурс] / Электронные данные. http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm (дата обращения 04.06.2021)</p> <p>6. Романова М. Н. Разработка программы кружка «Основы мультипликации» // Научно-методический электронный журнал «Концепт»: http://e-koncept.ru/2017/771353.htm. (дата обращения 07.06.2021).</p>

4.2. Материально - техническое обеспечение:

- кабинет для занятий, соответствующий СанПиН;
- столы;
- стулья;
- фотоаппарат, штативы;
- набор осветительных приборов;
- компьютер или ноутбук;
- микрофон или диктофон;
- устройство для просмотра мультфильмов, проектор;
- доступ в интернет;
- канцелярские принадлежности: бумага, простой карандаш, краски, кисти, цветные карандаши, фломастеры, пластилин, стеки, ножницы и др.

4.3. Кадровое обеспечение: реализацию данной программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий высшее или среднее (профессиональное, педагогическое образование) по технической направленности.

5. Список использованной литературы

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром Переводчик: Татаринев А., Готлиб О. В. [Текст]/ А. Альтендорфер – М.: ДМК-Пресс, 2020. - 164 с.
2. Бертон, Гаэль. Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях [Текст]/ Гаэль Бертон, пер. Е. Чеботарева. - М: Бомбора, 2021. – 256с.
3. Бэррьер, Майк. Уолт Дисней: человек-студия [Текст]/ Майкл Бэррьер, пер. А. Мурашова. – М: АСТ, 2021. – 320 с.
4. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации [Текст]/ Ю. Иванова – М.: Настя и Никита, 2017. – 24 с.
5. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик [Текст]/ А.В. Почивалов, Ю.Е. Сергеева – М.: Эксмо, 2017. - 64 с.

6. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. Секреты детской мультипликации: перекладка [Текст]/ Н.П. Пунько, О.П. Дунаевская - М.: Линка-ПРЕСС, 2017. – 136 с.
7. Сафронов, М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма [Текст]/ М. Сафронов. – СПб.: Мастерская Сеанс, 2019. – 272 с.
8. Солин А. И., Пшеничная И. А. Задумать и нарисовать мультфильм. [Текст]/ А. И. Солин, И. А. Пшеничная – М.: Прометей, 2020. - 300 с.
9. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр [Текст]/ Ричард Уильямс, пер. Е. Энгельс. - М: Эксмо, 2021. – 392с.

Критерии оценки результатов освоения программы «Мультипликация»

№ п/п	Критерии	Уровни			Способ оценки
		Низкий	Средний	Высокий	
1	Мотивация	Интерес к занятиям не высокий. Мало проявляет настойчивости в достижении целей и желаемого результата работы. Посещаемость занятий не систематическая.	Интерес к занятиям устойчивый. Добивается хороших результатов. Имеет незначительные пропуски занятий.	Проявляет высокий интерес к занятиям, удовлетворенность работой на занятиях. Добивается высоких результатов. Посещаемость занятий систематическая.	Наблюдение
2	Освоение теоретических знаний	Знание терминов, освоение теоретического материала по предмету – 30%	Знание терминов, правил техники безопасности; освоение знаний, соответствующих программным требованиям – 50%.	Знание терминов, правил техники безопасности; освоение знаний, соответствующих программным требованиям и использование их на практике, правильное использование специальной терминологии - 80%.	Опрос
3	Практические умения и навыки	Не уверенно владеют техниками, приемами, способами, методами работы; слабо развиты технические и художественные навыки, низкий объем усвоенных умений и навыков,	Слабо владеют техниками, приемами, способами, методами работы. Развиты технические и художественные навыки. Освоенные умения и навыки	Владеют техниками, приемами, способами, методами работы. Развиты технические и художественные навыки; освоенные навыки соответствуют программным	Наблюдение Контрольные задания

		соответствующих программным требованиям.	частично соответствуют программным требованиям.	требованиям.	
4	Творческие навыки, творческая активность	Не проявляют творческую инициативу; творческий поиск в решении поставленных задач; не участвуют в конкурсах. Творческие способности не развиты.	Не всегда проявляют творческую инициативу; творческий поиск в решении поставленных задач; иногда проявляют оригинальность; мало принимают участие в конкурсах.	Проявляют творческую инициативу в работе; творческий поиск в решении поставленных задач, потребность в самостоятельной творческой деятельности; проявляют оригинальность, нестандартность мышления; умеют фантазировать; участвуют в конкурсах.	Наблюдение, анализ участия в конкурсах
5	Самостоятельность	Не умеют работать самостоятельно при выполнении заданий, нуждаются в постоянной внешней стимуляции к работе.	Частично умеют работать самостоятельно при выполнении заданий (используют помощь других учащихся, педагога).	Умеют работать самостоятельно при выполнении заданий; проявляют любознательность.	Наблюдение
6	Самооценка, самоконтроль	Самоконтроль отсутствует, задания выполняет под контролем педагога. Не умеет адекватно оценить свои возможности, свои результаты работы.	Контроль осуществляет с помощью педагога. Может оценить свои возможности. Может обнаружить с помощью педагога ошибки в работе и исправить.	Самостоятельно контролирует свою работу, при необходимости обращается к педагогу, Может оценить свои возможности и результаты работы, обнаружив ошибки, может исправить,	Наблюдение

				за педагогом остается конечный контроль готовой работы.	
7	Коммуникативные навыки и умения	Не умеет слушать и слышать педагога; не умеет выразить собственное мнение, и т.д.	Не всегда умеет слушать и слышать педагога, не всегда принимает во внимание мнение других людей; редко выражает собственное мнение.	Умеет слушать и слышать педагога, принимает во внимание мнение других людей; умеет выразить собственное мнение, точку зрения; умеет выступать перед аудиторией; уважительное отношение к педагогу и другим учащимся, стремится к сотрудничеству.	Наблюдение
8	Учебно-организационные навыки	Выполняет правила техники безопасности под контролем педагога. В работе не всегда аккуратен. Плохо умеет планировать и распределять учебное время.	Соблюдает технику безопасности. Не всегда аккуратен в работе. Умеет планировать и распределять учебное время.	Умеет планировать и распределять учебное время, экономно использовать материалы. В работе проявляет аккуратность и ответственность.	Наблюдение

Педагогический диагностический инструментарий оценки эффективности программы

Тестовый материал для итогового опроса учащихся по усвоению программы по модулям

Модуль 1 «Оптические игрушки»

1. Что такое оптические игрушки?
2. Перечислите название оптических игрушек.
3. Что такое тауматроп?
4. Как работает тауматроп?
5. Что такое кинеограф?
6. Как работает кинеограф?
7. Что такое фаза движения?
8. Что такое кадр?
9. Что такое агамограф?
10. Как работает агамограф?

Модуль 2 «Рисованная анимация»

1. Что такое рисованная анимация?
2. Как называется первый полнометражный рисованный мультфильм?
3. Что такое закольцованный ролик?
4. Что такое анимация?
5. Что такое марионетка в мультипликации?
6. Сколько кадров в одной секунде?
7. Что такое раскадровка?
8. Для чего нужна раскадровка?
9. Назовите мультфильмы рисованной анимации.
10. Что нужно для изготовления рисованной анимации?

Модуль 3 «Пластилиновая анимация»

1. Назовите мультфильмы пластилиновой анимации.
2. Что такое перекладная анимация?
3. Как нужно фотографировать при создании мультфильма?
4. Что такое декорация в мультипликации?
5. Как выглядит плоский персонаж?
6. Как выглядит объёмный персонаж?
7. Чем пластилин отличается от глины?
8. Кто изобрёл пластилин?
9. Какие способы лепки используются для создания мультфильма?
10. Секреты оживления персонажей.

Обработка результатов:

1-3 правильных ответов на вопросы – низкий уровень.

4-7 правильных ответов на вопросы – средний уровень.

8-10 правильных ответов на вопросы – высокий уровень.

Лист экспертной оценки педагога «Практические умения и навыки учащихся»

№ п/п	Показатели	Баллы				
		1	2	3	4	5
1	Изготовление оптической игрушки «тауматроп»					
2	Изготовление оптической игрушки «кинеограф»					

3	Изготовление агамографа					
4	Создание рисованного мультфильма					
5	Создание пластилинового мультфильма					

Обработка результатов:

- по каждому показателю:

1-2 балла – низкий уровень.

3 балла – средний уровень.

4-5 баллов – высокий уровень.

- по программе:

5-11 баллов – низкий уровень.

12-18 баллов – средний уровень.

19-25 баллов – высокий уровень.

Лист наблюдений (оценка педагога)

№ п/п	Показатели	Баллы				
		1	2	3	4	5
1	Развитие коммуникативных навыков и умений					
2	Развитие самостоятельности					
3	Творческая активность (участие в проектах, соревнованиях)					
4	Самооценка, самоконтроль					
5	Учебно-организационные навыки					

Обработка результатов:

- по каждому показателю:

1-2 балла – низкий уровень.

3 балла – средний уровень.

4-5 баллов – высокий уровень.

- по программе:

5-11 баллов – низкий уровень.

12-18 баллов – средний уровень.

19-25 баллов – высокий уровень.