



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 26
КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Решением Педагогического совета
ГБДОУ детского сада № 26
Красногвардейского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 1
от 30 августа 2024 года

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 100А/24

от 30 августа 2024 года

Заведующий

/А.В. Семенова/



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Школа анимации и мультипликации «СКАЗКА»**

Срок освоения: 1 год

Возраст обучающихся: 6-7 лет

Разработчик: Куртметова Н.А.

1. Пояснительная записка

Основные характеристики дополнительной общеразвивающей программы

Направленность	<p>«Школа анимации и мультипликации «СКАЗКА» относится к программе социально-педагогической направленности. Программа направлена на развитие интереса обучающихся к инженерно-техническим и информационным технологиям, формированию технологического творчества.</p> <p>В процессе создания мультфильма естественным образом интегрируются различные виды деятельности: художественно-эстетическая, познавательная, речевая и социально-коммуникативная. В процессе обучения дети будут заниматься литературным творчеством (написание сценария, реплик героев), изобразительным творчеством (изготовление персонажей, фонов, декораций, художественное оформление титров), актерским мастерством (озвучивание персонажей), работой с техническими средствами (компьютер, камера, диктофон).</p> <p>Программа интегрирует различные виды деятельности и направлена на: художественно-техническое воспитание обучающихся и способствует развитию их творческой активности, формирование готовности и способности воспитанников к саморазвитию, творчеству, общению, продуктивной деятельности.</p>
Адресат	<p>Программа «Школа анимации и мультипликации «СКАЗКА»» адресована детям с 6 до 7 лет, проявляющим интерес к созданию мультфильмов в техники перекладная анимация и медиапродуктов. Наличие базовых знаний по определенным предметам не требуется.</p>
Актуальность	<p>Актуальность состоит в том, что мультипликация способствует развитию творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. При занятии анимационным творчеством у детей развиваются многочисленные навыки присущие множеству профессий и специальностей, задействованных в процессе создания анимационного продукта, за каждым серьезным мультфильмом, клипом, роликом стоят целые конвейерные производства с армией в тысячи разнопрофильных специалистов технической и художественной направленности.</p> <p>Разнообразие технологий создания анимации, с которыми обучающиеся познакомятся на занятиях, раскрывает перед ребенком огромный мир возможностей, с помощью которых он сможет поделиться своей уникальной идеей и посылками с другими людьми.</p> <p>Анимация имеет большой потенциал, как в современном искусстве, так и в образовании, и является неотъемлемой частью визуальной культуры нашего времени. Ребенок может найти себя в любой сфере деятельности, участвующей в анимационном производстве, что послужит ориентиром для будущей профессии.</p>

Отличительные особенности/новизна	<ul style="list-style-type: none"> – включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности; – применение системно–деятельного подхода, при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов; – организация социально значимой практической деятельности (участие в социальных мероприятиях, конкурсах).
Уровень освоения	Общекультурный. Формирование и развитие творческих способностей детей.
Объём и срок освоения	Общее количество учебных часов по программе - 36 часов. Срок освоения программы – 1 учебный год.
Цель и задачи	<p>Цель программы – Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности посредством решения задач и проблем в сфере мультипликации.</p> <p>Задачи:</p> <p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Сформировать базовые навыки работы с перекладным видом анимации. – Дать представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации. – Дать представление о драматургии и сценарном мастерстве. – Обучить основным этапам создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукоряда. – Сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации. – Научить основным этапам монтажа мультипликационного фильма, создания законченных, творчески выполненных проектов. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Развитие креативности. – Развитие логического мышления и умения анализировать. – Развитие внимания, памяти, наблюдательности. – Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности. – Формирование потребности в саморазвитии. – Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий. – Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности. – Развитие эстетического восприятия. – Способствовать развитию творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе

	<p>над мультипликационным фильмом.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Способствовать развитию умения планировать работу и рационально распределять время. – Способствовать умению воспитанников обобщать полученные знания, преобразовывать информацию в символы, проводить анализ, синтез, сравнение и делать необходимые выводы. – Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных (нетипичных) условиях. – Обеспечить условия для развития умений точно и образно выражать свои мысли и идеи. – Способствовать развитию умений творчески подходить к решению практических задач. <p style="text-align: center;">Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий. – Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности. – Создание условий для воспитания патриотичности. – Создать условия для развития самостоятельности и ответственности. – Способствовать развитию стремления к совершенствованию навыков и умений, желания выполнять более сложные работы. – Создать условия для развития интереса к лучшим образцам мультипликации и желания к самостоятельному творчеству. – Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности и пространственного воображения, через овладение мультипликационной техникой перекладной анимации. – Создать условия для развития умения работать в коллективе: проявлять эмпатию и оказывать и принимать помощь, сотрудничать, совместно добиваться намеченной цели, через создание творческой и доброжелательной рабочей атмосферы.
<p>Отличительные особенности</p>	<p>Программы, существующие в области мультипликации, чаще всего имеют узкоспециализированную направленность. Разработчик данной программы объединил в одну дополнительную общеразвивающую программу несколько методов и техник реализации анимационных фильмов (как материальных: перекладная, пластилиновая, песочная, так и нематериальных: компьютерная 2d анимация), для составления более полного представления о специфике мультипликации в разных сферах её применения. Это обеспечивает вариативность и позволяет обучающимся познакомиться с разнообразием техник, определиться с выбором направления для будущего профессионального развития.</p> <p>Во время прохождения данной программы развивается воображение, навыки рисунка и работы с пластическими материалами, что позволяет создавать более сложные и интересные синтетические произведения в результате.</p>

	<p>Дети знакомятся не только с материалами и техниками анимации, но и с профессиями: художник – аниматор, сценарист, видеомонтажёр, звукорежиссёр, режиссёр, декоратор.</p>
<p>Планируемые результаты освоения</p>	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами; – Повышение внимательности, памяти, наблюдательности; – Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; – У воспитанника будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности; – Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки; – Формирование способности доводить начатое до конца; – Формирование умений и навыков работы в коллективе; <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; – Владение навыками творческого решения разного рода задач; – Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий. – Формирование пространственного мышления, мелкой моторики; – Формирование умения планировать работу и рационально распределять время; – Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях; <p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Получат представление мультипликации; – Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма; – Приобретут знания и умений работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов; – Приобретут знание основ компьютерной анимации; – Приобретут навыки и умения для создания перекладной анимации; – Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов; – Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации; – Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;

	<ul style="list-style-type: none"> – Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств; – Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой; – Приобретут представление об основных законах композиции кадра; – Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству; – Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов; – Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации.
--	--

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Язык реализации	Русский
Форма обучения	Очная
Особенности реализации	<p>Ход освоения программы предусматривает освоение обучающимися учебного материала по разделам:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Сторителлинг – Видеомастерство и работа со звуком. – Растровая и векторная графика – 12 принципов анимации и походка – Актерское мастерство и работа со звуком. <p>По прохождении каждого раздела обучающиеся создают творческие продукты, используя знания и навыки, полученные при прохождении соответствующей темы. Творческие продукты, созданные по технологии, имеют прикладное значение.</p> <p>И работа над индивидуального, или коллективного мультипликационного фильма, анимации обозначенных, как проект.</p> <p>Ряд тем программы может быть реализован с использованием элементов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.</p>
Условия набора и формирования групп	<p>На обучение по программе принимаются все желающие обучающиеся в возрасте от 6 до 7 лет, заинтересованные в изучении анимационного творчества. Специальных знаний и умений в области анимации не требуется.</p>
Формы организации и проведения занятий	<p>Форма обучения – очная. При проведении учебных занятий используются следующие формы организации обучения (фронтальные, групповые, индивидуальные):</p> <ul style="list-style-type: none"> – теоретические - беседа, проблемная ситуация, демонстрация – объяснение, рассказы. – практические – ролевые игры, развивающие и интеллектуальные игры, викторины, экскурсии, фестивали и конкурсы мультипликационного творчества, творческая мастерская.

	<p>Образовательный процесс по программе организуется в подгрупповой форме в соответствии с учебным планом. Предполагается работа малыми группами и индивидуально-групповая при работе над проектами и конкурсными заданиями.</p> <p>Формы проведения занятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> – занятие, – участие в конкурсных мероприятиях различного уровня, – интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение; – «мозговой штурм»; – мультлекторий (просмотр с последующим обсуждением); – съемки (в том числе натурные); – экскурсии и другие.
<p>Материально-техническое оснащение</p>	<p>Для реализации программы необходимы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – кабинет, оборудованный столами и стульями, – компьютерами, оснащенными выходом в интернет. – цифровая фотокамера с функцией ручного режима, – штатив, – студийный свет – кабель USB-miniUSB, – доской для записей, – медиа-проектором, – раздаточный материал, – ноутбук. <p>Каждому ребёнку для занятий:</p> <p>Инструменты, необходимые для работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ножницы, – стек, – степлер, – дощечки под пластилин. <p>Материалы, необходимые для работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ватман А3, – ватман А2, – бумага белая, – бумага цветная, – зелёный фон, – крафтовая бумага, – картон цветной и белый, – скотч бумажный, – клей карандаш, – пластилин, – фольга, – фломастеры, – карандаши простые и цветные, – мелки восковые, – салфетки влажные, – проволока.
<p>Кадровое обеспечение</p>	<p>Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих проведение занятий: педагогические кадры,</p>

	имеющие высшее образование, опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы. Преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации не реже 1 раза в 3 года.
--	---

2. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля, аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, инструктаж, входной мониторинг
2	Знакомство с анимацией	2	1	1	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
3	Общие сведения об истории российской мультипликации.	2	1	1	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
4	Мультфильмы детских мультстудий.	2	1	1	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
5	Совместный просмотр мультфильмов детских мультстудий.	2	1	1	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
6	Профессии в мультипликации.	1	1	0	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
7	Виды мультфильмов. Этапы создания мультфильмов.	2	2	0	Беседа. Педагогическое

					наблюдение. Выполнение практических заданий.
8	Знакомство с оборудованием (мультипликационный станок, штатив, телефон, освещение) и приложением. Работа с оборудованием и приложением, постановке света, озвучивание.	4	2	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
9	Создание и разработка сценария мультфильма.	4	2	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
10	Ознакомление с раскадровкой.	2	1	1	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
11	Подготовка персонажей и фонов.	2	1	1	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
12	Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками.	2	0	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
13	Озвучивание мультфильма.	2	1	1	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
14	Монтаж мультфильма, работа с программой.	3	1	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
15	Презентация	2	0	2	Беседа. Педагогическое

	мультипликационных работ.				наблюдение. Выполнение практических заданий.
16	Итоговое занятие	2	0	2	Поведение итогов года.
Итого:		36	16	20	

3.Календарный учебный график

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 100А/24
от 30 августа 2024 года
Заведующий
_____/А.В. Семенова/

Календарный учебный график реализации дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти» на 2024-2025 учебный год

Год обучения/ группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество о учебных недель	Количество о учебных дней	Количество о учебных часов	Режим занятий
Первый	01.09.2024	31.05.2025	36	36	36	1 раз в неделю 30 мин.

4.Рабочая программа

4.1. Особенности организации образовательного процесса

Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей

объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Главной отличительной особенностью мультипликационной студии является возможность подготовки демонстративного материала для образовательной и воспитательной деятельности образовательных учреждений. Дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Ведущие теоретические идеи мультипликации предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

4.2. Задачи и планируемые результаты

Задачи на учебный год

Обучающие:

- Сформировать базовые навыки работы с перекладным видом анимации.
- Дать представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации.
- Дать представление о драматургии и сценарном мастерстве.
- Обучить основным этапам создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукоряда.
- Сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации.

- Научить основным этапам монтажа мультипликационного фильма, создания законченных, творчески выполненных проектов.

Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.
- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.
- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.
- Развитие эстетического восприятия.
- Способствовать развитию творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе над мультипликационным фильмом.
- Способствовать развитию умения планировать работу и рационально распределять время.
- Способствовать умению воспитанников обобщать полученные знания, преобразовывать информацию в символы, проводить анализ, синтез, сравнение и делать необходимые выводы.
- Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных (нетипичных) условиях.
- Обеспечить условия для развития умений точно и образно выражать свои мысли и идеи.
- Способствовать развитию умений творчески подходить к решению практических задач.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.
- Создание условий для воспитания патриотичности.
- Создать условия для развития самостоятельности и ответственности.
- Способствовать развитию стремления к совершенствованию навыков и умений, желания выполнять более сложные работы.
- Создать условия для развития интереса к лучшим образцам мультипликации и желания к самостоятельному творчеству.
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности и пространственного воображения, через овладение мультипликационной техникой перекладной анимации.

- Создать условия для развития умения работать в коллективе: проявлять эмпатию и оказывать и принимать помощь, сотрудничать, совместно добиваться намеченной цели, через создание творческой и доброжелательной рабочей атмосферы.

Планируемые результаты

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами;
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности;
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- У воспитанника будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности;
- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные:

- Получат представление мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма;
- Приобретут знания и умений работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут знание основ компьютерной анимации;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;

- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству;
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации.

4.3. Содержание обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Теоретическая часть	Практическая часть
1	Вводное занятие	Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности. Анимация и мультипликация: в чем отличие. Предыстория анимации. Изобретение первых оптических приборов. Открытие метода покадровой съемки. Первые шаги отечественной анимации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкес, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люконида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич).	Проведение входного мониторинга (собеседование). Просмотр и обсуждение представленных мультфильмов, создание простейшего эффекта движения на бумаге. Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации.

2	Знакомство с анимацией	Виды анимации. Материалы, техника исполнения и техническое оборудование анимации.	Съемка бумажной птицы, человека.
3	Общие сведения об истории российской мультипликации.	понятие авторский мультфильм, режиссеры авторских мультфильмов.	просмотр и обсуждение авторских мультфильмов.
4	Мультфильмы детских мультстудий.	Знакомство с мультстудиями России.	Просмотр презентации, обсуждение, ответы на вопросы.
5	Совместный просмотр мультфильмов детских мультстудий.	обсуждение – как мы смотрим мультфильмы, разбор критериев просмотра мультфильма в группе, умение проводить самоанализ при создании мультфильма, в том числе коллективные проекты.	Просмотр и обсуждение готовых работ.
6	Профессии в мультипликации.	Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, аниматор, 13 художник-фазовщик, художник-компоновщик, актер, монтажер, композитор и т.д. Их роль в создании мультфильмов	
7	Виды мультфильмов. Этапы создания мультфильмов.	Этапы создания мультфильма. Введение новых понятий: тема, сюжет, фабула, драматический конфликт, кульминация, эпизод. Что такое социальные видеоролики?	
8	Знакомство с оборудованием и приложением, постановкой света, озвучиванием.	Знакомство с оборудованием (мультипликационный станок, штатив, телефон, освещение) и интерфейсом программы Stop Motion. Каким должно быть освещение. Что нужно для озвучивания и как правильно озвучивать мультфильмы.	Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, движение губ, моргание и т.д. Установка съемочного оборудования: камеры/телефона, штатива, ноутбука. Установка освещения, микрофона для озвучивания мультфильмов.

9	Создание и разработка сценария мультфильма.	Знакомство с понятием: «Сценарий», для чего он нужен.	Игры на развитие воображения. Написание сценариев для мультфильмов (по шаблону).
10	Ознакомление с раскадровкой.	Знакомство с такими понятиями как: крупность плана, сцена, кадр, план, композиция. Правила чередования планов. Понятие раскадровки. Схожесть раскадровки и комикса.	Игры на определение крупности плана, съемка друг друга в разных планах. Составление раскадровки к готовому мультфильму. Съемка мультфильмов по кадрам в соответствии с раскадровкой.
11	Подготовка персонажей и фонов.	Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цвета», сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. Способы передачи эмоций персонажа в мультфильме.	Создание фона будущего мультфильма. Создание персонажей к будущим мультфильмам. Поиск референсов.
12	Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками.		Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, движение губ, моргание и т.д., Установка съемочного оборудования: камеры, штатива, ноутбука. Установка освещения. Съемка мультфильмов по кадрам в соответствии с раскадровкой.
13	Озвучивание мультфильма.	Природа звука. Виды звуков (музыка, речь, шумы, звуковые эффекты, паузы). Музыка в кино: иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета. Речь: закадровая и в кадре. Зачем нужны шумы. Виды шумов: синхронные и асинхронные. Значение паузы. Взаимодействие звука и изображения. Где искать звуки и музыку?	Дописать в раскадровке звуковое сопровождение мультфильма, подобрать музыку и звуковые эффекты к будущему мультфильму, провести кастинг среди учащихся, распределить роли и озвучить персонажи. Упражнение: придумать голос для предмета, как бы предметы могли разговаривать между собой, упражнения для улучшения дикции.
14	Монтаж мультфильма, работа с программой.	Знакомство с интерфейсом программы Adobe Premiere Pro и Movavi Video Editor. Использование переходов и видеоэффектов.	Монтаж мультфильмов в программе Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor

		Создание титров.	
15	Презентация мультипликационных работ.		Показ работ, оценка и обсуждение мультфильмов.
16	Итоговое занятие		Заполнение контрольно-измерительных материалов, подведение итогов года.

4.4. Календарно-тематический план

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 100А/24
от 30 августа 2024 года
Заведующий
/А.В. Семенова/

Календарно-тематический план дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти» на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Дата (период)	Название раздела, темы
1	01.09.23-10.09.23	Вводное занятие. Инструктаж по охране труда и технике безопасности.
2	11.09.23-17.09.23	Входной мониторинг (собеседование).
3	18.09.23-24.09.23	Анимация.
4	25.09.23-01.10.23	Техника исполнения анимации
5	02.10.23-08.10.23	История Российской мультипликации.
6	09.10.23-15.10.23	Авторская мультипликация
7	16.10.23-22.10.23	Детская мультстудия
8	23.10.23-29.10.23	Мультстудии России
9	30.10.23-06.11.23	Мультфильмы
10	07.11.23-12.11.23	Мультфильмы детских мультстудий
11	13.11.23-19.11.23	Профессии в мультипликации
12	20.11.23-26.11.23	Виды мультфильмов
13	27.11.23-03.12.23	Этапы создания мультфильмов
14	04.12.23-10.12.23	Знакомство с оборудованием для создания мультипликации
15	11.12.23-17.12.23	Приложение Stop Motion
16	18.12.23-24.12.23	Установка съёмочного оборудования
17	25.12.23-31.12.23	Установка освещения
18	09.01.24-14.01.24	Сценарий
19	15.01.24-21.01.24	Сценарий мультфильма

20	22.01.24-28.01.24	Создание сценария
21	29.01.24-04.02.24	Правило переднего плана
22	05.02.24-11.02.24	Раскадровка и комикс
23	12.02.24-18.02.24	Составление раскадровки
24	19.02.24-25.02.24	Персонажи перекладной мультипликации
25	26.02.24-03.03.24	Фон для перекладной мультипликация
26	04.03.24-10.03.24	Отработка навыков создания движений персонажа
27	11.03.24-17.03.24	Съемка мультфильма
28	18.03.24-24.03.24	Виды звуков в озвучивании мультфильмов
29	25.03.24-31.03.24	Озвучивание мультфильма
30	01.04.24-07.04.24	Знакомство с интерфейсом программ для монтажа мультфильма
31	08.04.24-14.04.24	Монтаж мультфильма в приложении: Adobe Premiere Pro
32	15.04.24-21.04.24	Монтаж мультфильма в приложении: Movavi Video Edition
33	22.04.24-30.04.24	Презентация работ детей. Рефлексия
34	02.05.24-12.05.24	Презентация работ детей. Рефлексия
35	13.05.24-19.05.24	Презентация работ детей. Рефлексия
36	20.05.24-26.05.24	Итоговое диагностирование

5. Методические и оценочные материалы

5.1. Методические материалы

Используемые практики, технологии и методы

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методы проблемного обучения,
- методика развивающего обучения,
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

В процессе обучения детей теории и практике основ мультипликации по данной программе используется приёмы, методы, принципы подходы личносно ориентированной технологии.

Используются методы проблемно-поискового и проектного обучения.

Используются игровые методы обучения для:

- запоминания терминов и понятий в сфере анимации и информационных технологий;
- практики решения задач.

Дидактические средства (учебно-методический комплекс для реализации ДОП с указанием темы и формы)

- Картинки со схемами движения объектов.
- Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, Настольная игра для создания сценария “Образно говоря”. Видеоматериалы.
- Материалы из интернета на электронных носителях.
- Интерактивные материалы на сервисах Kahoot.com, Edpuzzle.com и Театральные игры.

Информационные источники.

Литература для педагогов:

- 1 Как создать собственный мультфильм /Марк Саймон; пер. с англ. Г.П. Ковалева. — Москва: НТ Пресс, 2014 (переиздание № 2)
- 2 Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр /пер. с англ. Энгельс Е. науч. ред. Сабанова З. — Москва: Бомбора, 2019.
- 3 Пунько, Н.П. Секрет детской мультипликации: перекладка /Н.П. Пунько, О.В. Дунаевская; науч. ред. Е. Аратова. — Москва: Линка-Пресс, 2017.
- 4 Смолянов Г.Г. анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.: ВГИК, 2016 (переиздание № 2). - 128 с.
- 5 Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
- 6 Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2006. - 152 с.
- 7 Зубкова, С.А. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2016 (переиздание № 4). – №5. – С. 54 – 59.
- 8 А. А. Гусакова «Мультфильмы в детском саду» ТЦ «Сфера», М. 2010 г.

Литература для обучающихся:

- 1 Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2017 (переиздание № 3). - 288 с.
- 2 Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист,

2006.

- 3 Крисциан, Г. Визуализация идей: набросок, эскиз, раскадровка. Verlag Hermann Schmidt Mainz, 2018 (переиздание №3).
- 4 Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор. М.: Гаятри, 2015 (переиздание № 2). – 304 с.

Литература для родителей:

- 1 Иванов-Вано И. П. "Рисованный фильм". М. 2016 (переиздание № 6).
- 2 Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей". М., 2015 (переиздание № 4).
- 3 Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
- 4 Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой». В 3т. Т.2 – 3-е издание, переработанное и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992

Интернет-источники

- 1 <https://radostmoya.ru/project/multstrana>
- 2 <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>
- 3 <http://multazbuka.ru/>
- 4 <http://aakr.ru/animalaboratory/>
- 5 <https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya/series>

5.2. Оценочные материалы

При реализации дополнительной общеразвивающей программы "Школа анимации и мультипликации "СКАЗКА" применяются следующие виды контроля:

- 1 Входной контроль.** Проводится в начале занятий по программе (сентябрь) с целью определения уровня знаний и умений по созданию анимации, использованию цифрового оборудования, для определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора ребёнка.
- 2 Текущий контроль.** Проводится на каждом занятии. Используются метод наблюдения, беседы, анализа продукта деятельности или хода детской деятельности по созданию анимации и мультипликации. Данный контроль применяется с целью отслеживания уровня освоения программы с целью её коррекции по требованию.
- 3 Итоговый контроль.** Проводится в конце освоения программы (май). Позволяет оценить результативность работы по программе, уровень динамики интереса, навыков и знаний о мультипликации и анимации.

Формы, порядок и периодичность

В процессе обучения по программе применяются универсальные способы отслеживания результатов (на всех этапах контроля):

- наблюдение за работой детей;
- анализ выполненных заданий;
- беседа с детьми;
- специальные диагностические задания (последовательные картинки, рассказ по серии картинок)

Оценочная таблица включает в себя следующие критерии и показатели:

Критерии	Показатели	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Знания о мультипликации (беседа)	Знание видов мультипликации	Ребёнок знает и может назвать виды мультипликации, их особенности и различия	Ребёнок знает некоторые виды мультипликации, но не может чётко сформулировать их особенности	Ребёнок не знает виды мультипликации и или не может их назвать
Умение (знания) работать с материалами, цифровыми инструментами (беседа, наблюдение)	Умение правильно использовать материалы и инструменты	Ребёнок умеет правильно выбирать и использовать материалы и инструменты для создания анимации	Ребёнок иногда допускает ошибки при выборе и использовании материалов и инструментов	Ребёнок часто допускает ошибки при выборе и использовании материалов и инструментов
Творческие способности (наблюдение, анализ выполненных заданий)	Оригинальность и креативность работ	Работы ребёнка отличаются оригинальностью и креативностью	Работы ребёнка иногда бывают оригинальными и креативными	Работы ребёнка не отличаются оригинальностью и креативностью
Коллективная работа (наблюдение)	Умение взаимодействовать с другими детьми	Ребёнок легко находит общий язык с другими детьми, умеет слушать и слышать других	Ребёнок иногда испытывает трудности во взаимодействии с другими детьми	Ребёнок испытывает значительные трудности во взаимодействии с другими детьми
Последовательные картинки (выполнение диагностического задания)	Умение видеть линию сюжета	Ребёнок выполняет задание по составлению целостной картины самостоятельно,	Ребёнок выполняет задание с небольшой помощью взрослого, допускает 1	Ребёнок испытывает затруднение в составлении логической цепочки, допускает

		объясняет выбранную последовательность, аргументирует свой выбор.	нелогическую ошибку в цепочке последовательных картинок.	более 2х ошибок. Не объясняет свой выбор или аргументирует его ошибочно.
Рассказ по серии сюжетных картинок (выполнение диагностического задания)	Речевое словотворчество. Уровень развития связной речи.	Составленный рассказ имеет от 13 и более предложений. Предложения связаны логичной линией, предложения распространённые и сложные подчинённые. Использует слова различного рода.	Составленный рассказ не менее 10 предложений. Логика не нарушена. Есть небольшие неточности в рассказе по картинкам. Предложения имеют в своей схеме не более 4-5 слов.	Составленный рассказ менее 8 предложений. Есть нарушения в построении логики рассказа. Предложения односложные, не распространённые. Словарные запасы бедны, не уточнённые.

Каждый критерий оценивается по трёхбалльной шкале: 3 балла — высокий уровень, 2 балла — средний уровень, 1 балл — низкий уровень.

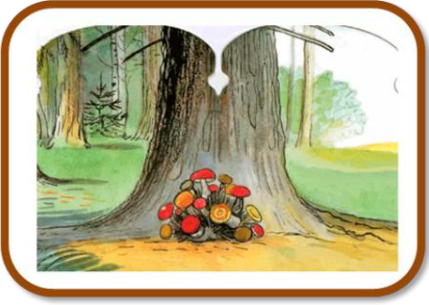
По результатам диагностики можно определить общий уровень знаний и умений каждого ребёнка и группы в целом.

Диагностические методики

Диагностическая методика 1. «Что ты знаешь о мультипликации?»

№ п/п	Вопрос
1.	Чем мультфильм отличается от кино?(выбери один правильный ответ)
2.	Из чего можно сделать персонажи к мультфильмам? (несколько вариантов ответов на твой взгляд на твой взгляд)
3	Из чего складывается мультипликационное искусство (зачеркни лишнее)
4	Что должен уметь делать мультипликатор?(обведи несколько правильных ответов)
5	Обведи те профессии, которые имеют отношение к мультипликации
6	Напиши пять своих любимых мультфильмов
7	Кто твой любимый мультипликационный персонаж? (можно несколько вариантов ответов)
8	С помощью мимики лица покажи следующие эмоции: радости, злости, грусти;
9	Нарисуй любимого мультипликационного персонажа;
10	Прочитай любое стихотворение;

Диагностическая методика 2. «Серия сюжетных последовательных картинок»



Диагностическая методика 3. «Рассказ по серии сюжетных последовательных картинок»

Приёмы работы с сюжетными картинками:

1. На столе раскладывается серия сюжетных картинок, ребёнок рассматривает их. Затем взрослый читает рассказ. После этого рассказ повторяется. А ребёнок должен показать соответствующие картинки (Игра «Не зевай, нужную картинку поднимай»).
2. Ребёнку даются предметные картинки, а взрослый показывает сюжетные картинки, сопровождая их рассказом. Ребёнок должен подобрать предметные картинки к данной серии сюжетных картинок.
3. Взрослый читает рассказ и сам выкладывает картинки. Затем он их убирает и предлагает ребёнку самостоятельно разложить картинки и повторить рассказ. В случае затруднения можно задавать наводящие вопросы.
4. Ребёнку даётся серия картинок для определения их последовательности. Взрослый начинает рассказ по первой картинке, а ребёнок должен продолжить его по своим картинкам.
5. Ребёнок рассматривает серию картинок, составляет рассказ, придумывая реплики, диалоги к данному сюжету. А также ребёнок придумывает название рассказу.

Формы фиксации результатов

Диагностическая методика 1. «Что ты знаешь о мультипликации?» ФИО обучающегося _____

№ п/п	Вопрос	Варианты ответов
1.	Чем мультфильм отличается от кино?(выбери один правильный ответ)	А) в мультфильме можно создать разные, даже воображаемые, миры, в кино нет Б) Мультфильм сделан с помощью кадров, сцен, в кино съемка непрерывная В) В мультфильме все персонажи могут разговаривать, в кино оживить персонаж сложно
2.	Из чего можно сделать персонажи к мультфильмам? (несколько вариантов ответов на твой взгляд на твой взгляд)	А) из бумаги Б) из песка В) из людей Г) из стекла Д) из ниток Е) из пластилина Д) из еды
3	Из чего складывается мультипликационное искусство (зачеркни лишнее)	А) музыка Б) литература В) математика Г) изобразительное искусство Д) актерское мастерство Е) компьютерная графика
4	Что должен уметь делать мультипликатор?(обведи несколько правильных ответов)	А) слушать и слышать Б) наблюдать В) рисовать Г) танцевать Д) петь Е) правильно говорить Ж) модно одеваться З) громко кричать И) владеть компьютерными навыками
5	Обведи те профессии, которые имеют отношение к мультипликации	А) режиссер Б) аниматор В) повар Г) художник Д) учитель Е) сценарист Ж) инженер
6	Напиши пять своих любимых мультфильмов	1) 2) 3) 4) 5)
7	Кто твой любимый мультипликационный персонаж? (можно несколько вариантов ответов)	1) 2) 3) 4) 5)
8	С помощью мимики лица покажи следующие эмоции: радости, злости, грусти;	

9	Нарисуй любимого мультипликационного персонажа;	
10	Прочитай любое стихотворение;	

Диагностическая методика 2. «Серия сюжетных последовательных картинок»

ФИО обучающегося _____

	
<p>Запись проведенного диагностического задания (отметки о выполнении задания, рассуждения ребёнка, аргументы, логичность построения цепочки)</p>	

Диагностическая методика 3. «Рассказ по серии сюжетных последовательных картинок»

ФИО обучающегося _____

Запись рассказа ребёнка	
Анализ рассказа ребёнком (текста)	

Итоговый протокол контроля

Критерии									
Знания о мультипликации (беседа)									
Умение (знания) работать с материалами, цифровыми инструментами (беседа, наблюдение)									
Творческие способности (наблюдение, анализ выполненных заданий)									
Коллективная работа (наблюдение)									
Последовательные картинки (выполнение диагностического задания)									
Рассказ по серии сюжетных картинок (выполнение диагностического задания)									
Всего баллов:									