


Муниципальный орган
«Управление образования муниципального округа Краснотурьинск»
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»

*Принята на заседании
методического совета
Протокол № 2
От 03.06.2025.*

*Утверждаю
Директор МАУ ДО «ЦДТ»
О.В. Голова
Пр. 68-Д от 05.06.2025г*



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Секреты анимации»
Возраст обучающихся: 8-14 лет
Срок реализации: 2 года**

Автор-составитель:
Рубан Ксения Дмитриевна
педагог дополнительного образования

МО Краснотурьинск, 2025 г.

Пояснительная записка

Всем известно, что анимация - один из любимых жанров у детей, а приобщение детей к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество. В этом заключается **актуальность** программы. Основное направление деятельности студии «Колесо» – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в технике пластилиновой анимации. Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию, съёмку и монтаж мультфильмов. Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы Adobe primer pro.

Дополнительная общеобразовательная программа «Студия пластилиновой анимации «Колесо». Секреты анимации» (далее Программа) составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р).
3. Концепция сохранения и развития нематериального этнокультурного достояния России до 2030 года. Утверждена Распоряжением Правительства РФ от 2 февраля 2024 года №206-р.
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629).
5. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного врача РФ № 28 от 28.09 2020).
6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д «Об утверждении концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области».

7. Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» (ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», Региональный модельный центр, Екатеринбург, 2022) (Приказ ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» от 29.04.2025 № 582-д).

8. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества» (утвержден приказом от 04.12.2024 г. № 396-Д).

Программа технической направленности.

Отличительные особенности Программы в том, что она позволяет наиболее полно реализовать комплексное решение проблем обучения, воспитания и развития личности, создает условия для формирования и развития основных компетенций обучающихся в области технического творчества. Анимационная деятельность дает возможность обучающимся проявить свои способности в литературе (написание сценария), рисовании и различных видах прикладного искусства (создание персонажей, декораций), музыке (звуковое сопровождение), речевом развитии (озвучивание ролей), технике (работа с компьютерами, различным фото-видео оборудованием). Используя в комплексе эти виды деятельности, дети имеют возможность создать совершенно новое современное творческое произведение - анимационный фильм. Это значит, что у педагогов имеется возможность объединить их всех в одном обобщающем виде искусства - мультипликации.

Адресат Программы обучающиеся от 8 до 14 лет, прошедших обучение по программе «Студия пластилиновой анимации «Колесо».

Набор детей в группы осуществляется независимо от их способностей и умений. В объединение принимаются и девочки и мальчики.

Психолого-педагогические характеристики возраста

Обучение проводится по возрастным категориям: младшая: 8-10 лет, средняя: 11-12, старшая: 12-14 лет. Возрастные категории выбраны с учётом психологических особенностей детей. Комфортность режима работы достигается ориентацией на психофизические возможности конкретной возрастной группы, настрой на доброжелательность и толерантность, а также дифференцированным подходом к рабочему темпу и возможностям ребенка.

Так как программа охватывает 2 этапа возрастной периодизации обучающихся (младший школьный возраст и подростковый), то необходимо учитывать, что этим этапам соответствуют несколько различные психофизические характеристики.

Для детей 7-10 лет характерны развитие саморегуляции, произвольности поведения, они учатся делать то, что от них требует педагог, а не то, что им хочется в данный момент. Учащиеся младшей группы характеризуются большей подвижностью и быстрой утомляемостью, а также ввиду недостаточного развития мелкой моторики рук, для усвоения материала им требуется значительно больше времени. Дети этого возраста отличаются неумением распределять работу во времени, им характерна эмоциональная неустойчивость, неусидчивость, стремление к быстрому

получению конечного результата. Поэтому при проведении занятий с этой группой детей очень важно задать необходимый темп работы, а также предусмотреть смену вида деятельности (игровые перемены).

Дети 10-14 лет имеют несколько другие психологические особенности, в этом возрасте происходит формирование самооценки, характера, самоутверждение своей индивидуальности. Для учащихся средней группы характерен повышенный познавательный интерес. В этом возрасте у подростков огромное желание узнавать, учиться, творить, создавая при этом что-то своими руками. При заинтересованности подростка в конечном результате вырабатывается усидчивость и терпение.

Наполняемость групп: 8 -10 человек.

Программа рассчитана на 280 часов обучения:

1 год: 140 часов.

2 год: 140 часов.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного академического часа - 40 минут.

Содержание и материал данной программы соответствует **базовому уровню сложности**.

Форма организации образовательного процесса - очная.

Объем освоения программы – 280 часов. **Срок освоения** – 2 года.

1 год - 140 часов;

2 год -140 часов.

Форма организации образовательного процесса - очная.

Формы организации учебного процесса:

При освоении теоретических знаний форма организации обучения фронтальная. Работа ведется со всей группой, четкое расписание, единое содержание. Во время проведения практических занятий используется групповая форма организации обучения (индивидуально-коллективная). Группа делится на подгруппы. Это могут быть пары, тройки и т.д. Основания для комплектации: создание совместного мультфильма в подгруппе. При этом педагогу, в первую очередь, важно обеспечить взаимодействие детей в процессе обучения.

Особенности организации образовательного процесса

Практические занятия предназначены непосредственно для создания мультфильма. На этих занятиях идет осмысление теоретического материала, формируется умение убедительно формулировать собственную точку зрения, приобретаются навыки профессиональной деятельности. Разнообразные формы проведения практических занятий: игра в сценаристов, мастерская художников, упражнения в технике стоп-моушен приобретают некоторую специфику и позволяют детям почувствовать себя настоящими мультипликаторами.

Цель программы: Развитие творческих способностей, технических компетенций через создание пластилиновых мультфильмов.

Задачи:

1 год обучения:

Обучающие:

- познакомить с историей анимации разных стран;
- познакомить с различными техниками мультипликации;
- обучить приемами написания сценария для мультфильма;
- обучить технологии лепки героев мультфильма, умению воссоздать характер персонажа, используя выразительные средства в лепке;
- научить самостоятельно работать с фотоаппаратом;
- познакомить с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- создать мультфильм в технике пластилиновой анимации.

Развивающие:

- способствовать развитию стремления к совершенствованию собственных знаний, умений, навыков в области создания пластилиновых мультфильмов;
- способствовать развитию навыков самостоятельного планирования деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать терпение, старательность, умения довести начатое дело до конца;
- формировать этические нормы в межличностном общении.

2 год обучения

Обучающие:

- познакомить с историей пластилиновой анимации;
- совершенствовать владение приемами написания сценария для мультфильма;
- изучить возможности компьютерной техники для создания мультфильма;
- совершенствовать знания технологического процесса создания мультфильма;
- обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- создать мультфильм в технике пластилиновой анимации по литературному произведению или собственному сценарию.

Развивающие:

- способствовать развитию потребности к самовыражению через создание авторских мультфильмов;
- способствовать развитию творческих способностей, мотивации к творческому поиску.

Воспитательные:

- воспитывать у обучающихся установки на позитивную социальную деятельность в информационном сообществе;
- воспитывать настойчивость в достижении поставленных задач и преодолении трудностей;

- воспитывать нравственные качества личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира.

В процессе обучения учащиеся получают теоретические и практические знания, овладевают определенными умениями и навыками по созданию пластилиновых мультфильмов.

Программой предусмотрены следующие **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный;
- проблемного изложения;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- словесный;
- наглядный;
- практический.

В занятия по каждой новой теме включен теоретический материал и практическая деятельность, которая занимает в программе значительное место.

Планируемые результаты

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения уровня программы является создание конкретного продукта - мультфильма и презентация его на итоговом занятии.

1 год обучения

Предметные:

Обучающиеся знают:

- историю анимации;
- различными техниками мультипликации;
- правила безопасности при работе с компьютером и фотоаппаратом

Обучающиеся умеют:

- работать фото-видео и звукоредакторах;
- самостоятельно работать с фотоаппаратом;
- писать сценарий

Личностные:

- воспитывается терпение, старательность, умение довести начатое дело до конца;
- сформированы этические нормы в межличностном общении.

Метапредметные:

- обучающиеся соблюдают нормы и правила культуры труда,
- умеют определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;
- умеют осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач;

- развиты мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

2 год обучения

Предметные:

Обучающиеся знают:

- историю пластилиновой анимации;
- возможности компьютерной техники для создания мультфильма;
- технологический процесс создания мультфильма;

Обучающиеся владеют:

- приемами написания сценария для мультфильма;
- различными техниками мультипликации

Обучающиеся умеют:

- работать фото-видео и звукоредакторах;
- самостоятельно работать с фотоаппаратом;
- писать сценарий;
- применять различные художественные материалы для создания декораций к съемке.
- создавать мультфильм в технике пластилиновой анимации по литературному произведению или собственному сценарию

Личностные:

- у обучающихся сформирована установка на позитивную социальную деятельность в информационном сообществе;
- воспитывается настойчивость в достижении поставленных задач и преодолении трудностей;
- сформированы нравственные качества личности, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира.

Метапредметные:

- развиты потребности к самовыражению через создание авторских мультфильмов;
- развиты творческие способности, мотивация к творческому поиску.
- сформированы этические нормы в межличностном общении.
- обучающиеся соблюдают нормы и правила культуры труда,
- умеют определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;
- умеют осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач;
- развиты мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Учебный план

1 год обучения

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Опрос
2.	История и основные техники анимации.	6	2	4	Викторина
3.	Работа над сценарием.				Самостоятельная практическая работа
3.1	Этапы написания сценария.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
3.2	Генерация идей. Выбор сюжета.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
3.3	Разработка персонажей.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
4.	Создание мультипликационных героев.				Педагогическое наблюдение
4.1	Основы анатомии людей, животных.	4	2	2	Педагогическое наблюдение
4.2	Мимика.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
4.3	Лепка героев мультфильма.	24	2	22	Педагогическое наблюдение
5.	Декорации.				Устный опрос
5.1	Рисование фонов.	18	4	14	Педагогическое наблюдение
5.2	Создание декораций из разных материалов.	14	2	12	Педагогическое наблюдение
6.	Покадровая съемка сюжета.	24	4	20	Игра
7.	Монтаж.	10	2	8	Тестирование
8.	Озвучивание мультфильма.	12	2	10	Педагогическое наблюдение
9.	Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.	2	-	2	Круглый стол. Анализ продукта деятельности.
	ИТОГО:	140			

Содержание

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с понятием «Мультипликация». Правила техники безопасности, правила поведения в ЦДТ, в кабинете, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. История возникновения пластилиновой анимации. Показ материалов, с которыми предстоит работать (рабочее место, цветной пластилин, различные подручные средства для создания декораций, фото-видео аппаратура, компьютер). Знакомство с традициями коллектива.

Практика: Просмотр и обсуждение пластилиновых анимационных мультфильмов. Игры на проверку знаний ТБ.

Тема 2. История и основные техники анимации.

Теория: История возникновения анимации. Различные техники анимации. Рисованная. Кукольная. Перекладка. Плоская марионетка. Пластилиновая. Сыпучие материалы. Бескамерный метод.

Практика: Игры и викторины на проверку знаний различных техник анимации. Просмотр и анализ мультфильмов, созданных в различных техниках.

Тема 3. Работа над сценарием.

3.1 Этапы написания сценария.

Теория: Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж. Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий..

Практика: Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария.

Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

3.2 Генерация идей. Выбор сюжета.

Теория: Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария. Приобретение навыков в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен Что такое фантазия? Творческие профессии на телевидении. Знакомство с планом-схемой сочинения коротких рассказов и сказок.

Практика: Сочинение сказки или истории по предложенному плану.

«Продолжи рассказ», «Закончи сказку», «Сочиним все вместе».

«Использование предметов», «Жили- были», «Опиши друга», «Цепочка», «Истории из жизни», «Мой репортаж».

3.3 Разработка персонажей.

Теория: Устное описание героев мультфильма, их характеров, внешности, поведения в кадре.

Практика: Создание героев мультфильма на бумаге (эскиз героев). Создание рисованных комиксов. Обсуждение персонажей.

Тема 4. Создание мультипликационных героев

Теория: Теоретические основы создания героев (от простого к сложному). Как заставить пластилинового героя двигаться? Мимика и жесты персонажей. Создание персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей.

Практика: Создание мультипликационных героев с различной мимикой. Создание персонажей для своего будущего мультфильма. Подбор вспомогательных материалов для каждого персонажа.

Тема 5. Декорации

5.1. Рисование фонов

Теория: Что такое декорации? Возможности различных объемных материалов. Разработка композиционного плана, передний и задний план. Выбор цветовой гаммы и предметов для декорации. Способы работы с цветом гуашью, акварелью, цветными карандашами. Нетрадиционные техники рисования. Рисование сыпучими материалами. Тампонирование.

Практика: Работа над проектом. Создание рисованных декораций.

5.2. Создание декораций из разных материалов.

Теория: Использование различных материалов для творчества. Возможности бумаги, картона, ткани. Сыпучие материалы. Слайм.

Практика: Изготовление декораций к любой сцене знакомого литературного произведения.

Работа над проектом. Создание декораций для своего мультфильма.

Тема 6. Покадровая съемка сюжета.

Теория: Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Перемещение фотоаппарата. Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат

Практика: Работа над проектом. Набор и сохранение кадров мультфильма.

Тема 7. Монтаж.

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряда с помощью программы видеомонтажа Adobe Premiere Pro.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение

Тема 8. Озвучивание мультфильма.

Теория: Музыкальное и звуковое сопровождение мультфильма. Музыка и характер персонажей. Голос – инструмент взаимодействия с окружающим миром. Голос и характер персонажа. Микрофон и правила записи голоса.

Практика: Работа над проектом. Запись и поиск звуковых файлов Вставка в проектв программе видеомонтажа. Добавление музыкального и звукового ряда.

Тема 9. Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.

Теория:

Практика: представление проекта мультфильма, обсуждение, награждение.

Учебный план

2 год обучения

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	2	-	Педагогическое наблюдение
2.	История мультипликации.	6	2	2	Педагогическое наблюдение
3.	Основные техники анимации.	6	2	4	Викторина
4.	Технические средства. Аппаратура.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
5.	Создание сценария мультфильма	12	2	10	Педагогическое наблюдение
6.	Разработка персонажей.	12	2	10	Практическая работа
7.	Лепка героев мультфильма.	12	4	8	Круглый стол
8.	Создание фонов и декораций	24	2	22	Практическая работа
9.	Составление раскадровки.	6	2	4	Наблюдение
10.	Съемка сюжета	18	4	14	Наблюдение
11.	Монтаж	24	4	20	Тестирование
12.	Озвучивание мультфильма	8	2	6	Устный опрос
13.	Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.	4	1	3	Игра
	ИТОГО:	140			

Содержание

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Правила техники безопасности, правила поведения в ЦДТ, в кабинете, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. Материалы для работы (цветной пластилин, различные подручные средства для создания декораций, фото-видео аппаратура, компьютер). Традиции коллектива.

Практика: Просмотр и обсуждение пластилиновых анимационных мультфильмов, созданных в студии «Колесо».

Тема 2. История мультипликации.

Теория: Знакомство с историей анимации. История советских пластилиновых мультфильмов. Знаменитые мультипликаторы и их биография. Интересные факты из истории анимации.

Практика: Викторина. Советские мультфильмы.

Тема 3. Основные техники анимации.

Теория: Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками создания мультфильмов. Материалы для создания мультфильмов. Методы объемной и плоской анимации.

Практика: Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках, анализ.

Тема 4. Технические средства. Аппаратура.

Теория: Основные элементы съемки и порядок организации процесса.

Фотокамера и ее возможности. Работа с камерой и фотоаппаратом, источники света. Цифровой фотоаппарат, постановка и настройка. Съёмка, сохранение изображений в компьютере.

Практика: Работа с камерой. Настройка камеры. Съёмка, сохранение изображений в компьютере.

Тема 5. Создание сценария мультфильма.

Теория: Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария. Приобретение навыков в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практика: Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.

Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария.

Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

Тема 6. Разработка персонажей.

Теория: Устное описание героев мультфильма, их характеров, внешности, поведения в кадре.

Практика: Создание героев мультфильма на бумаге (эскиз героев). Создание рисованных комиксов. Обсуждение персонажей.

Тема 7. Лепка героев мультфильма.

Теория: Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Передача характера, образа. Мимика и жесты персонажей. Создание персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей

Практика: Создание объемных героев мультфильма из пластилина по разработанным ранее эскизам. Групповая и индивидуальная работа по созданию героев.

Тема 8. Создание фонов и декораций

Теория: Что такое декорации? Выбор цветовой гаммы и предметов для декорации. Способы работы с цветом гуашью, акварелью, цветными карандашами. Нетрадиционные техники рисования. Рисование сыпучими материалами. Тампонирование. Возможное совмещение нескольких техник – изготовления декорации. Материалы для декораций.

Практика: Создание фона мультфильма, используя гуашь, акварельные краски, бросовый или природный материал.

Тема 9. Составление раскадровки.

Теория: Правила создания раскадровки. Планирование создания эскиза сценария. Термины в раскадровке.

Практика: Создание раскадровки сценария по известной сказке. Раскадровка своего сценария. Работа над проектом.

Тема 10. Съемка сюжета

Теория: Возможности различных объемных материалов. Особенности съемки, освещения, ракурсы, дополнительные материалы и комбинирование материалов. Последовательность создания объемной анимации.

Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма, съемки сцен.

Тема 11. Монтаж

Теория: Знакомство с работой в компьютерной программе AdobePremierPro

Операции с фильмом: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеofilьма, выход из программы.

Практика: Выбор частоты кадров и длительность. Работа над проектом.

Тема 12. Озвучивание мультфильма

Теория: Музыкальное и звуковое сопровождение мультфильма. Музыка и характер персонажей. Голос – инструмент взаимодействия с окружающим миром. Голос и характер персонажа. Микрофон и правила записи голоса.

Практика: Операции со звуком и музыкой. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев). Озвучивание мультфильма.

Тема 13. Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.

Теория:

Практика: Представление проекта мультфильма, обсуждение, награждение.

Планируемые результаты

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения уровня программы является создание конкретного продукта - мультфильма и презентация его на итоговом занятии.

1 год обучения

Предметные:

Обучающиеся знают:

- историю анимации;
- различными техниками мультипликации;
- правила безопасности при работе с компьютером и фотоаппаратом

Обучающиеся умеют:

- работать фото-видео и звукоредакторах;
- самостоятельно работать с фотоаппаратом;
- писать сценарий

Личностные:

- воспитывается терпение, старательность, умение довести начатое дело до конца;
- сформированы этические нормы в межличностном общении.

Метапредметные:

- обучающиеся соблюдают нормы и правила культуры труда,
- умеют определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;
- умеют осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач;
- развиты мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

2 год обучения

Предметные:

Обучающиеся знают:

- историю пластилиновой анимации;
- возможности компьютерной техники для создания мультфильма;
- технологический процесс создания мультфильма;

Обучающиеся владеют:

- приемами написания сценария для мультфильма;
- различными техниками мультипликации

Обучающиеся умеют:

- работать фото-видео и звукоредакторах;
- самостоятельно работать с фотоаппаратом;
- писать сценарий;
- применять различные художественные материалы для создания декораций к съемке.
- создавать мультфильм в технике пластилиновой анимации по литературному произведению или собственному сценарию

Личностные:

- у обучающихся сформирована установка на позитивную социальную деятельность в информационном сообществе;
- воспитывается настойчивость в достижении поставленных задач и преодолении трудностей;
- сформированы нравственные качества личности, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира.

Метапредметные:

- развиты потребности к самовыражению через создание авторских мультфильмов;
- развиты творческие способности, мотивация к творческому поиску.

- сформированы этические нормы в межличностном общении.
- обучающиеся соблюдают нормы и правила культуры труда,
- умеют определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;
- умеют осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач;
- развиты мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формы аттестации

Основными формами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входящая, промежуточная и итоговая аттестация обучающихся, а также текущий контроль. Осуществляется аттестация обучающихся следующим образом.

Входящая аттестация проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль проводится после изучения каждой темы программы. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

Промежуточная аттестация проводится в конце каждого учебного года. Его цель - выявление степени обученности детей за учебный год и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся, викторины, практическая работа, тестирование.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения по программе. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы. Формы проведения: анализ продукта деятельности. Демонстрация готовых мультфильмов за весь курс обучения (в коллективе).

Результаты входящего, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- анкеты;
- опросы;
- тесты;
- творческие задания;
- самостоятельная практическая работа;
- презентация творческих проектов;

- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Оценочные материалы

Оценка творческих способностей

Предлагаемые тесты проводит педагог-психолог. Обрабатываются тестовые задания также педагогом-психологом.

1. **Тест-игра «Закорючка».** Тестирование проводится индивидуально. Ребёнку последовательно предлагается десять рисунков-закорючек. Задача ребёнка, каждую закорючку дорисовывать так, чтобы получился конкретный узнаваемый образ. Результаты теста отражают творческие возможности воображения и образной памяти ребёнка. Задание оценивается в баллах: за каждый дорисованный образ – 1 балл, если вариантов нет – 0 баллов.

2. **Тест-задание «Что попало в сеть?».** Тестируется группа детей. Воспитанникам предлагается закрыть глаза и на листе бумаги начертить, не отрывая руки от листа, линию, проводя её в любых направлениях и придавая ей любой графический характер. Дети открывают глаза и должны найти в получившейся сети свой улов: предметы, человека, растения, животных и т.д. Найденный образ заштриховывается. Оценивается оригинальность и разнообразие образов. Простые, примитивные изображения оцениваются от 0 до 3-х баллов. Изображения более сложных образов оцениваются от 4 до 7 баллов. Сложные, сюжетные изображения, оригинальные ракурсы, изображения пейзажа получают оценку от 8 до 10 баллов. Данный тест-задание можно проводить под музыку. Рука ребёнка реагирует на восприятие музыки и вычерчивает линию, опираясь на слуховые ощущения. Возможна стандартизация этого теста. Как вариант предлагается «сеточка», заданная педагогом, что позволяет более объективно относиться к полученным результатам.

3. **Тест-игра «Геометрический человек».** Педагог предлагает нарисовать человека, который живёт в стране «Геометрии». Для его изображения можно использовать точку, прямые линии и геометрические фигуры: круг, прямоугольник, треугольник. Вариантом этого теста могут быть «геометрические» животные и птицы. Как и в предыдущем задании, баллы в зависимости от сложности проставляются от 0 до 10. Предлагаемые в этой серии тесты-задания достаточно полно отражают способности восприятия линейного контура, способности «достраивания», «продолжения» линейного образа. Количественная и качественная оценка итогов тестирования может быть иной, возможно, более сложной или критериально более многоплановой.

Следующую серию заданий я объединила названием «Волшебная клякса». Тесты этой серии восходят к классическим чернильным пятнам Роршаха. Они рассчитаны на выявление уровня развития воображения.

4. **Тест-задание «Дорисуй».** Ребёнок должен увидеть в силуэте кляксы или комбинации нескольких клякс определённый образ и дорисовать его, сделав более выразительным, узнаваемым. Тест легко стандартизируется, если детям одной возрастной группы предъявляются одинаковые кляксы.

Возможен как чёрно-белый вариант этого теста, так и цветной. Оценка результата этого теста аналогична первому тесту в серии «Чудесная линия».

5. Тест «Игра в прятки». В предлагаемом воспитанникам чёрном или цветном пятне они должны увидеть «спрятанный там конкретно заданный образ». Пятно можно поворачивать. При дорисовке используется минимум средств. Оценивается оригинальность и выразительность решения.

Следующая группа заданий – «Отпечатки» является наиболее показательной при Бесконечное разнообразие цвета и фактуры отпечатка стимулирует продуцирование самых разнообразных образов. По сложности обработки и интерпретации результаты этого задания выходят на первое место. Субъективность качественной оценки полученных результатов – наибольшая.

6. Тест-задание «Отыщи картинку». Воспитанникам предъявляется цветной отпечаток (два, три или более цветовых тона), образованный как сближенными, так и контрастными сочетаниями цветов. Целью задания является поиск наибольшего количества изобразительных образов. Чем сложнее увиденный образ, тем большим количеством баллов он оценивается. Это задание позволяет использовать все три критерия творческого мышления: легкость и беглость, гибкость, оригинальность.

Инструменты контроля метапредметных результатов.

Основным объектом оценки метапредметных результатов служит сформированность у обучающихся регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий (далее - УУД).

Методы контроля: наблюдение, проектирование, тестирование

Формы контроля: индивидуальные, групповые, фронтальные формы; устный и письменный опрос; персонифицированный и неперсонифицированный

Инструментарий контроля:, карта наблюдений, в которую выставляются уровни сформированности УУД высокий, средний или низкий.

Метапредметные результаты	Уровни		
	1 уровень	2 уровень	3 уровень
Регулятивные	Умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	Умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учета характера ошибок	Приобретения навыка саморегуляции
Познавательные	Способность обучающегося принимать и сохранять учебную цель и задачи	Самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную; умение осуществлять	Проявлять инициативу и самостоятельность в обучении Умение использовать знаково-

		информационный поиск , сбор и выделение существенной информации из различных информационных источников	символические средства для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебно-познавательных и практических задач.
Коммуникативные	Умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем	Умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблемы.	Умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками взрослыми; владение монологической и диалогической формами речи; Умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую

Критерии оценок

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации отмечаются уровни: «высокий», «средний», «низкий».

Высокий уровень- учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

Средний уровень- учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

Низкий уровень - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

Условия реализации программы

Материально технические условия:

- помещение со столами и стульями;
- экран-1 шт;
- мультимедийный проектор- 1шт;
- компьютер -1шт;
- бумага цветная- 12наборов;
- картон цветной -12 наборов;
- ножницы – 12 шт;
- клей-карандаш- 12 шт;

- пластилин цветной -12 наборов;
- простой карандаш- 12 шт;
- набор цветных карандашей -12 наборов;
- ватман- 24 шт;
- фотоаппарат-6 шт;
- штатив-6 шт.

Методическое обеспечение программы

Для развития навыков творческой работы учащихся, программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка, достигать более высоких результатов в обучении и развитии творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Применяются следующие средства дифференциации:

- а) разработка заданий различной трудности и объема;
- в) вариативность темпа освоения учебного материала;
- г) индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении материала является формирование умения у обучающихся применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала учащимся предлагается воспользоваться ранее полученной информацией.

В процессе освоения программы применяются на 3 вида заданий:

- тренировочные, в которых предлагается работа по образцу, с иллюстрацией, дополнительной конкретизацией. Они используются с целью довести до стандартного уровня первоначальные знания, умения, навыки;
- частично-поисковые, где учащиеся должны самостоятельно выбрать тот или иной известный им способ изображения предметов;
- творческие, для которых характерна новизна формулировки, которую ученик должен осмыслить.

Педагогические технологии: коммуникативная технология обучения, технология игровой деятельности.

Программой предусмотрены следующие **методы обучения:**

- объяснительно-иллюстративный;
- проблемного изложения;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- словесный;
- наглядный;
- практический.

В занятия по каждой новой теме включен теоретический материал и практическая деятельность, которая занимает в программе значительное место.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Список литературы и информационных ресурсов

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
3. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008г.
4. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010.
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
7. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
8. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
9. Ресурсы Интернета:
10. Интернет- ресурс wikipedia.org
11. Мастер-класс для педагогов
12. "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>)
- 13.3.Проект пластилиновый мультфильм http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul._tfil._m
- 14.«Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
- 15.Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет портал «О детстве» <http://www.o-detstve.ru/forchildren/researchproject/14924.html>)

Литература для обучающихся и родителей

1. Дуванов А. А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БВХ-Петербург, 2004. – 208 с.: ил.
2. Дуванов А. А. Азы информатики. Пишем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БВХ-Петербург, 2004. – 208 с.: ил.
3. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-пресс, 2007. - 160 с.:ил.
4. Житкова О.А., Кудрявцева Е.К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint.(Тематический контроль по информатике) – М.:Интеллект-Центр, 2003, - 80 с.
5. Стрелкова Л.М. Flash MX.Первые шаги. – М.: Интеллект-Центр, 2004, - 80 с