

Муниципальное автономное нетиповое  
образовательное учреждение  
«Центр дополнительного образования»

**Рассмотрена**  
на заседании малого педагогического совета  
Протокол № 2 от «12» января 2024 г.

**Утверждена**  
приказом № 3-о  
от «12» января 2024 г.



# Дополнительная общеразвивающая программа

## «Детская мультстудия»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 30 часов

Автор: педагог дополнительного образования  
Строгина О.С.

г. Ломоносов, 2024

## Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская мультстудия» (далее – Программа) технической направленности разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 629 от 27 июля 2022 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утвержденного распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р).
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (далее – СП 2.4.3648-20).
- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816.
- Письмом Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 г. № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Уставом и соответствующими локальными актами МАН ОУ «ЦДО».

**Уровень программы** – стартовый.

### **Актуальность**

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе 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. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

**Педагогическая целесообразность** заключается в создании условий для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, использовании технологии проектного обучения, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой.

Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого участника процесса очень значима, что способствует формированию чувства ответственности и значимости обучающихся.

**Цель:** развитие личности ребёнка и раскрытие его познавательно-речевых, художественных и творческих возможностей через создание мультфильмов.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- познакомить обучающихся с понятием анимации и историей развития, профессиями людей, работающих в мультипликационной студии;
- познакомить с оборудованием и программным обеспечением для создания мультфильмов;
- познакомить обучающихся с технологией создания мультфильмов – поэтапным планированием общей работы;
- научить технологии кадровой съемки.

*Развивающие:*

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового);
- развивать дикцию, выразительность речи.

*Воспитательные:*

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- воспитать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания мультфильмов.

**Срок реализации программы** – Программа рассчитана на 30 часов.

**Режим занятий:** продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 30 минут. Между занятиями установлен 10-минутный перерыв. Недельная нагрузка на одну группу 2 часа.

**Количество детей в группе:** от 8 до 10 человек. Такое количество детей в группе обусловлено как спецификой организации съемочного процесса, так и спецификой педагогического процесса, ориентированного на индивидуальный подход к каждому ребенку.

**Возраст обучающихся:**

5 - 7 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

**Форма проведения занятий:** аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

Возможные формы: акция, выставка, показ, защита проектов, игра, конкурс, мастер-класс, тренинг, фестиваль, онлайн консультация, вебинар, чат-занятия, веб-занятия (конференции, практикумы и другие).

**Форма обучения:** очная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Язык обучения** – русский.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Занятия по Программе включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые. Программный материал доступен для каждого обучающегося. Практические задания выполняются каждым обучающимся в соответствии со своими способностями и возможностями. Все совместно работают над одной идеей. Успешно справляющиеся с заданием, дорабатывают основной материал за счет новых элементов и героев.

На занятиях обучающиеся могут принимать различные роли и различную степень активности от участника-исполнителя до организатора и старшего группы, либо быть самостоятельным реализатором. При такой организации образовательного процесса в учебной группе **обеспечивается дифференцированный подход.**

В зависимости от возраста и способностей ребенка педагог может использовать материалы для практических занятий разного уровня сложности:

1 уровень (стартовый) – простые шаблоны, трафареты, заготовки, которые ребенок может доработать (раскрасить, долепить, доклеить и т.д.), работа репродуктивного характера.

2 уровень (базовый) – шаблоны, трафареты, заготовки, на основе которых ребенок создает своих героев (добавляет новые элементы),

3 уровень (продвинутый) – ребенок создает историю с героями и окружением по своему собственному замыслу, проявляет фантазию.

Реализация данной программы предусматривает *различные режимы освоения ее содержания*, исходя из индивидуального темпа и объема освоения знаний, умений, компетенций обучающихся. В процессе педагогического наблюдения педагог может определить те или иные формы и режимы для учебной группы в целом либо для отдельных обучающихся. Это могут быть:

- режим, основывающийся на индивидуальном образовательном маршруте /траектории обучающегося, в том числе и интенсивный режим;
- консультационные режимы (в т. ч. заочные и в сети «Интернет»);
- режимы экспертной поддержки, в том числе с привлечением наставника;
- групповые режимы.

### **Организационно-педагогические условия реализации программы:**

### **Материально-техническое оснащение программы:**

- Кабинет, оснащенный мебелью (столы и стулья), с необходимым количеством посадочных мест;
- Ноутбук;
- Цифровой фотоаппарат;
- Проектор;
- Штатив;
- Световое оборудование;
- Расходные материалы. Подробный перечень по темам каждого модуля представлен в разделе «**Методическое обеспечение Программы**».

**Кадровое обеспечение:** Педагоги дополнительного образования.

### **Воспитательная работа**

На занятии создается атмосфера гармоничного взаимодействия обучающихся. Проходит обсуждение причин и последствий положительных и отрицательных поступков. В основу сюжета мультфильмов, придуманных детьми, всегда закладываются социально-значимые идеи, направленные на морально-нравственные национальные ценности и адекватных приемов поведения.

### **Планируемые результаты**

#### *Предметные*

- владение специальной терминологией;
- опыт творческой деятельности в различных профессиях в мультипликации;
- умение работать с раздаточным материалом педагога;
- умение работать с оборудованием и программным обеспечением для съемки покадровой анимации;
- владение здоровьесберегающими технологиями при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных фильмов;
- знание технологии создания покадровой анимации;
- умение изготавливать персонажей мультфильмов и декорации;
- умение создавать мультфильмы с простой анимацией движения.

#### *Метапредметные*

- развитие художественно-эстетического вкуса;
- развитие зрительного восприятия, чувства цвета;
- умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- развитие мелкой моторики рук при работе с различными материалами.

#### *Личностные*

- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- трудолюбие, стремление довести дело до конца;
- умение правильно организовать рабочее место;
- умение проявлять эмоционально-нравственную отзывчивость, доброжелательность, понимание и сопереживание чувствам других людей.

#### *Будут знать:*

- историю возникновения мультипликации, виды мультфильмов;
- профессии в мультипликации и характер их работы;

- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка);
- простые способы «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;
- этапы создания мультипликационных фильмов.

*Будут уметь:*

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка);
- выполнять покадровую съемку;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

### Учебный план

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля
			всего на тему	теория	практика	
1	Как создаются мультфильмы?	Вводное занятие. - Инструктаж по технике безопасности; - Знакомство детей с историей анимации, оптические иллюзии; - Профессии в мультипликации; - Работа детской мультстудии; - понятие «Stop motion». <i>Практика:</i> Пробная работа на мультстанке и пикселизация.	6	3	3	Беседа, пробная работа
2	Этапы создания мультфильмов	Идея и сценарный план; Профессии в мультипликации: режиссер, художник, декоратор, аниматор, звукорежиссер. <i>Практика:</i> Практическая работа по этапам создания м/ф.	10	4	6	Практическая работа
3	Пластилиновая анимация	Знакомство с особенностями пластилиновой анимации. <i>Практика:</i> Практическая работа с пластилином.	6	2	4	Практическая работа
4	Сказка на новый лад	Раскадровка. Ключевые точки истории. <i>Практика:</i> Коллективная работа над мультфильмом.	7	2	5	Практическая работа
5	Контрольные и итоговые занятия	- Показ работ	1	-	1	Показ работ
	<b>Всего</b>		<b>30</b>	<b>11</b>	<b>19</b>	

### Содержание

#### Раздел 1. Как создаются мультфильмы? (6 часов)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. Беседа о любимых мультфильмах.

*Теория:* Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Оптические игрушки. Организация

работы детской мультстудии: оборудование и программное обеспечение. Понятие «Stop motion» (Стоп моушен).

*Практика:* изготовление первой оптической игрушки «тауматроп». Пробная работа: съемка мультфильмов в технике перекладка и пиксиляция.

## **Раздел 2. Этапы создания мультфильмов (10 часов)**

*Теория:* Профессии в мультипликации: режиссер, сценарист, художник, аниматор, оператор. План работы над мультфильмом: от идеи до монтажа. Способы движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни. Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме.

*Практика:* Ролевая игра «На съемочной площадке» (создание мультфильма по этапам).

## **Раздел 3. Пластилиновая анимация (6 часов)**

*Теория:* Техника пластилиновая перекладка. Приемы лепки. Инструменты. Таблица смещения цветов.

*Практика:* Лепка героев в технике пластилиновая перекладка. Съемка мультфильма с пластилиновыми героями.

## **Раздел 4. Сказка на новый лад (7 часов)**

*Теория:* Разбор сюжета истории по ключевым точкам. Что такое раскадровка?

*Практика:* Раскадровки сказок. Создание коллективного мультфильма по известной сказке с новыми поворотами сюжета.

## **Раздел 5. Контрольные и итоговые занятия (1 час)**

*Практика:* В конце обучения проходит показ работ обучающихся за отчетный период, Обсуждение результатов, самооценка.

# **Методическое обеспечение Программы**

## **Формы и методы работы**

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуально-групповая. Занятие включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

Организация и проведение учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом требований СанПинов, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. На некоторых этапах реализации Программы (создание коллективного мультфильма) потребуется деление обучающихся на микро-группы по 3-4 человека. При этом педагогу необходимо учитывать как личностные, так и творческие предпочтения детей. В каждой микро-группе деятельность детей разделяется на подготовительную работу и съемочный процесс. Педагог отслеживает работу всех микро-групп и координирует их занятость, меняя местами. Таким образом, обучающиеся получают возможность в течение одного академического часа осваивать различные виды деятельности, реализовывать себя в них.

Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций. Особенно это важно на этапе съемки. Например, дети имитируют движения персонажа: подъем руки, наклон туловища, ходьба и т.д., проигрывают действия персонажа в режиме реального времени. При этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие упражнения помогают увидеть и прочувствовать движение. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение обучающихся. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к заданиям педагога.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

– словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных

произведений и пр.);

- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);
- проблемное изложение (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

При реализации программы «Детская мультстудия» используются следующие педагогические технологии:

- игровая технология;
- технология развивающего обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология сотрудничества,
- здоровьесберегающие технологии.

№	Наименование учебного блока	Форма занятия	Используемые приемы и методы	Дидактическое и техническое оснащение	Форма подведения итогов
1	Как создаются мультфильмы?	Рассказ, беседа, инструктаж, практическое занятие, игра	Наглядный, словесный, практический	Мультфильмы в разных техниках, оптические иллюзии. Шаблоны. мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, скотч бумажный.	Собеседование, пробная работа
2	Этапы создания мультфильмов	Рассказ, объяснение, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Профессии в мультипликации. мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Инструкционные карты, картон, ножницы, карандаши графитные, ластик, доска, мел цв., маркеры, Бумага А4 А3, карандаши цв., скотч бумажный, клей.	Практическая работа
3	Пластилиновая анимация	Рассказ, объяснение, беседа, практические занятия	Наглядный, словесный, практический, проблемное изложение	м/ф «Пластилиновая ворона» А.Татарский 1981, Инструкционные карты. Цветовой круг, мультстанок, ноутбук, штатив, проектор, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, пластилин, стеки, микрофон, скотч бумажный.	Практическая работа
4	Сказка на новый лад	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	Сборник русских народных сказок, шаблон раскадровки. Фотоаппарат, ноутбук, проектор, микрофон, мультстанок. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, пластилин, стеки, скотч бумажный.	Практическая работа
5	Контрольные и итоговые занятия	Показ	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения	Работы обучающихся за отчетный период, ноутбук, проектор.	Показ работ

Методические материалы представлены в виде презентаций по разделам программы, шаблонов, инструкционных карт, разрабатываются педагогом дополнительного образования и хранятся в месте проведения занятий. Некоторые материалы по программе представлены в Приложении 2.

## Оценочные и методические материалы

### Система оценки результатов освоения программы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

**Входной контроль** проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения.

**Текущий контроль** осуществляется в течение всего периода обучения с целью оценки уровня и качества освоения по каждому разделу Программы. Форма текущего контроля – практическая работа.

**Промежуточный контроль** – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов Программы, проводится в конце периода обучения в мае текущего учебного года.

Формы промежуточной аттестации обучающихся: Показ работ.

Проводятся коллективные обсуждения готовых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ.

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальным нормативным актом - Положением о промежуточной аттестации обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам различной направленности в муниципальном автономном нетиповом образовательном учреждении «Центр дополнительного образования». При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев:

- предметные знания и умения;
- метапредметные (общеучебные) умения и навыки;
- личностные результаты.

В рамках каждого критерия педагог самостоятельно определяет максимальное количество возможных баллов по каждому показателю (по 5 в каждом критерии). Для оценивания показателей критерия используется трехуровневая система:

0 – низкий уровень, критерий не наблюдается или слабо выражен

1- средний уровень, присутствуют незначительные ошибки, исправляет с подсказкой педагога или самостоятельно.

2 – высокий уровень, задание выполнено без ошибки, проявляет активность и самостоятельность, предлагает оригинальные решения.

По результатам промежуточной аттестации педагог заполняет Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 1).

## Список литературы

### *Литература для педагога*

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.;
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
5. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010;
6. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
7. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;
8. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.;
9. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012;
10. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;
11. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
12. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
13. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15 с.

### *Литература для обучающихся и родителей*

1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
6. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
7. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
8. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
9. Энциклопедия отечественной мультипликации.- М.: Алгоритм, 2006.-816с.

### **Интернет ресурсы**

1. Сайт об анимации в России и не только [Animator.ru](http://Animator.ru)
2. Проект «Анимация и я» (лекции и практические занятия) <http://multazbuka.ru/>
3. Как создать мультик на компьютере <https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html>

**Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе  
20\_\_ / 20\_\_ учебный год**

ФИО педагога дополнительного образования Фамилия Имя Отчество педагога

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Детская мультстудия»

*(наименование дополнительной общеразвивающей программы, модуль программы)*

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 30 часов, Группа \_\_\_\_\_, Год обучения \_\_\_\_\_

Форма проведения промежуточной аттестации \_\_\_\_\_, Дата \_\_\_\_\_

проведения аттестации \_\_\_\_\_

№п/п	Фамилия, имя, учащегося	Образовательные результаты*												Всего баллов				
		1. Предметные знания и умения					Всего баллов	2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки				Всего баллов	3. Личностные результаты			Всего баллов		
		Владение специальной терминологией	Умение работать с раздаточным материалом	Уровень владения инструментами и оборудованием	Уровень владения материалами	Уровень владения простой анимацией движения		Художественно-эстетическое восприятие, чувство вкуса	Развитие мелкой моторики рук	Уровень владения культурой речи	Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность		Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации		Ориентация на выполнение морально-нравственных норм		Прилежание и трудолюбие	Оценка своих поступков
1																		
...																		

Всего аттестовано \_\_\_\_\_ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации\*\*:

Предметные знания и умения: высокий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; средний уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; низкий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки: высокий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; средний уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; низкий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%;

Личностные результаты: высокий уровень \_\_\_ чел., \_\_\_%; средний уровень \_\_\_ чел., \_\_\_%; низкий уровень \_\_\_ чел., \_\_\_%;

Примечания\*\*\*: зачет прохождения промежуточной аттестации (Фамилия Имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений

\* образовательные результаты представлены в разделе «Оценочные и методические материалы»

\*\* высокий уровень – от 8 до 10 баллов; средний уровень – от 5 до 7 баллов; низкий уровень – от 1 до 4 баллов

\*\*\* зачет прохождения промежуточной аттестации (указывается фамилия имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений (наличие призовых мест в муниципальных, региональных, межрегиональных, федеральных и международных конкурсах (соревнованиях, олимпиадах и т.п.), соответствующих изучаемой ДОП). В Протоколе напротив соответствующей фамилии обучающегося по критерию «Предметные знания и умения» ставится высший балл.

### Основные техники анимации

В графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых (силуэтных), насыпных), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей. В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полуюбъёмных, барельефных и плоских кукол-актеров.

**Пластилиновая анимация** — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объёмной анимации объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

**Рисованная или пластилиновая техника** – перекладка – перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Либо части персонажа изготавливаются из пластилина. Все подвижные части тела заготавливаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть 10-12 кадров в секунду. Простая детская анимация может быть 5-8 кадров в секунду.

**Stop motion (стоп моушен)** – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети (Пиксиляция). Такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу. Это идеальная техника для того, чтобы объяснить детям суть анимации.

#### Список терминов

Анимация	(от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
Мультстанок	– специальным образом оборудованная кинокамера и съёмочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
Перекладка	– технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Пиксилляция	– собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера - человека.
Раскадровка	– последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.

## **Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.**

### **Создание сценария**

На данном этапе сочиняется сценарий, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
  - первое испытание выдержало
  - второе испытание выдержало
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

### **Раскадровка**

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.