

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр информационных технологий»  
муниципального образования Ломоносовский  
муниципальный район Ленинградской области

**Принята**  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от «26» августа 2022 г.

**Утверждена**  
приказом № 39-о  
от «29» августа 2022 г.

## **Дополнительная общеразвивающая программа**

**«Студия детской мультипликации»**

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 7-13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор: педагог дополнительного образования  
Строгина О.С.

г. Ломоносов  
2022/23 уч.год

## Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Студия детской мультипликации» *технической направленности* разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196.
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196».
- 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 МАОУ ДО «ЦИТ».

**Уровень программы** – базовый.

### **Актуальность**

С.М.Эйзенштейн назвал мультипликацию школой метафорического мышления. Этот вид творчества по своей яркой образной сущности полностью отвечает особенностям детского восприятия, а потому позволяет решать широкий круг образовательных и воспитательных задач. Мультфильмы помогают детям узнавать мир, развивают воображение, фантазию, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор.

Занятия в студии детской мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Процесс создания мультфильмов способствует развитию творческого и технического мышления, включает множество видов деятельности, различных материалов, оборудования и программных средств, предполагает распределение ролей, а так же способствует применению

информационных технологий, связан с трудовым обучением. Популярным в настоящее время, является направление stop motion (стоп моушн). Stop motion - один из основных принципов анимации. По сути, это последовательное соединение отдельных кадров в единый видеоряд.

Создание мультфильма на занятиях - это, по сути, проектное обучение. Обучаясь по программе, дети вовлекаются в серию проектов, конечным продуктом которых является анимационный ролик.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка, проводится монтаж и просмотр.

Особенность данной программы состоит в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием пластилиновых героев и рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально - значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов обучающимся).

### **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.

В процессе создания тематических мультфильмов перед обучающимися поднимаются проблемы окружающей их действительности. На занятиях дети придумывают истории, анализируют, выявляют причину происходящего и способы решения. Создание мультфильмов по своему сюжету, несомненно, будет способствовать развитию творческого потенциала личности, профессионального самоопределения в будущем.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. 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 обучающегося в этом процессе очень значима, и ребенок, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

### **Отличительные особенности программы**

Занятия мультипликацией развивают не только творческие способности детей, фантазию, воображение, литературное творчество, но и помогают стать уверенней в себе, почувствовать себя в роли автора, режиссера, художника, звукооператора, актера.

Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма.

Включает разнообразные виды изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление персонажей из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности.

**Цель:** развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через создание мультипликационных фильмов.

### **Задачи:**

*Обучающие:*

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов – написание сценария, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов.

*Развивающие:*

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать умения анализировать и планировать;
- 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;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- воспитать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания тематических мультфильмов.

**Возраст обучающихся:**

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной разноуровневой дополнительной общеразвивающей программы 7-13 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

**Условия реализации программы**

Для занятий по данной программе принимаются все желающие. Отбора детей на обучение по программе не предусмотрено.

При формировании учебной группы обучающиеся проходят входной контроль для выбора уровня сложности практической части содержания Программы. Критерий возрастного развития не является определяющим при выборе уровня программы. Определяющими показателями будут уровень начальных образовательных возможностей, уровень мотивации (заинтересованности) и уровень сформированности необходимых компетенций.

**Условия формирования групп**

Группы могут формироваться как одновозрастные, так и разновозрастные. Допускается дополнительный набор в группы при наличии вакантных мест. При этом обучающийся также проходит входной контроль.

**Количество детей в группе** до 12 человек.

**Срок реализации программы:** на полное усвоение программы требуется 54 часа.

**Режим занятий:** продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа с перерывом не менее 10 мин.

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

**Форма обучения:** очная, очно-заочная, с использованием дистанционных образовательных технологий.

## **Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение для обучения по разноуровневой дополнительной общеразвивающей программе «Студия детской мультипликации» – свободный.

Занятия по Программе включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые. В содержании предусмотрено разделение практического материала по сложности и/или объему информации. Допустим различный уровень включенности обучающихся в практическую деятельность по освоению Программы, с учетом интересов, мотивированности и личностных возможностей обучающихся (реализация личностно-ориентированного подхода).

Ребенок развивает свои творческие способности в мультипликации с помощью техники и материалов, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), что позволяет воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет.

В практической части обучающиеся применяют различные техники мультипликации для создания коротких мультфильмов. Сюжет определяют сами дети. Это могут быть готовые истории на основе стихов, басен, коротких рассказов и т.д., а также придуманные детьми на заданную тему.

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

При определении уровня сложности освоения Программы обучающимся педагог проводит входной контроль (стартовую оценку), где определяет

- уровень мотивации обучающегося;
- уровень образовательных возможностей и сформированности компетенций по направлению данной программы.

Выбор определенного уровня сложности заданий не является неизменным. У обучающегося есть возможность перейти как на более высокий уровень, так и на более низкий.

## **Формы и методы работы**

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуально-групповая. Занятия 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. 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. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов. 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.).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой обучающихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени.

В проектной деятельности педагог оказывая помощь, с тем, чтобы обучающиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли в дальнейшем самостоятельно реализовать анимационный проект. Учитывая возраст обучающихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование.

На консультации педагог выступает в роли наставника. Он не дает обучающемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

При реализации программы «Студия детской мультипликации» используются следующие педагогические технологии:

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

### **Воспитательная работа**

Воспитание рассматривается в современной научной литературе как социальное взаимодействие педагога и воспитанника, ориентированное на сознательное овладение детьми социальным и духовным опытом, формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения.

Примерный план воспитательной работы на учебный год

<b>Дата/месяц проведения</b>	<b>Название мероприятия, форма проведения</b>
октябрь	Международный день анимации – 28 октября

ноябрь	День народного единства 4 ноября
ноябрь	Беседа о безопасности на дорогах
ноябрь	Акция ко Дню матери в России 28 ноября
декабрь	День Интернета. Беседа об интернетбезопасности
декабрь	День Конституции Российской Федерации 12 декабря
декабрь	Беседа о безопасности в зимнее время года
январь	Акция ко Дню снятия блокады Ленинграда 27 января
январь	Акция, посвященная теме года в России
февраль	День российской науки 8 февраля
февраль	Беседа ко Дню защитника отечества 23 февраля
март	Акция к международному женскому дню 8 марта
март	Беседа об экологии и защите окружающей среды
апрель	День российской анимации 8 апреля
апрель	Акция ко Дню космонавтики 12 апреля
май	Акция ко Дню Победы 9 мая
май	Акция к Международному дню семьи 15 мая
май	Беседа о безопасности летом на воде

## Планируемые результаты

### *Личностные*

- следовать моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- адекватное понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственный замысел.

### *Метапредметные*

- умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию;
- анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач.

### *Предметные*

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- владение специальной терминологией;
- умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей;
- владеть здоровьесберегающими технологиями при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных фильмов;
- владение технологией создания покадровой анимации;
- самостоятельно реализовывать творческий замысел в создании анимационных проектов.

### Обучающиеся после освоения программы должны:

знать:

- этапы создания мультфильмов;

- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- элементарные приемы анимации, движения мультипликационных героев на экране.

уметь:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

**Учебно-тематический план 1 года обучения  
(базовый уровень)**

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля и промежуточной аттестации
			Всего на тему	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	Вводное занятие. - Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. План работы на год.	1	1	-	Собеседование
2	Азбука анимации	Основные анимационные техники. Просмотр отрывков. Материалы и основные приемы. Подготовка и съемка коллективного мультфильма.	5	2	3	анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка», самоанализ
3	Этапы создания мультфильмов	Выбор темы, сценарий, раскадровка, подготовка, съемка, монтаж, озвучка. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Придумать сюжет, игра «раскадруй считалку».	6	2	4	Конкурс на лучшую раскадровку, практическая работа, самоанализ
4	Тематические мультфильмы	Фактура, цвет, форма, анимационные эффекты в мультипликации. Командные задания. Подготовка и создание мультфильмов в различных техниках по этапам на заданную тему.	40	12	28	Съемка и анализ тематических мультфильмов, участие в конкурсах
5	Итоговое занятие	Подведение итогов учебного года. Показ мультфильмов за год.	2	-	2	Показ работ выполненных за учебный год, самоанализ
	Всего		54	17	37	

**Содержание**

**Раздел 1. Вводное занятие (1 час)**

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год.

**Раздел 2. Азбука анимации (5 часов)**

*Теория:* Виды анимационных техник. Просмотр отрывков мультфильмов, выполненных в различных техниках. Материалы и основные приемы в мультфильмах в разных техниках исполнения.

*Практика:* создание коллективного мультфильма.

**Раздел 3. Этапы создания мультфильмов (6 часа)**

*Теория:* Выбор темы. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. Работа над сюжетом. Просмотр мультфильмов с остановкой в ключевых точках, для придумывания новой ветки сюжета детьми.

*Практика:* Обсуждение сценария будущего мультфильма, составление схемы сюжета и примерной раскадровки. Игра «Раскадруй считалочку» (песенку, стишок, сказку).

#### **Раздел 4. Тематические мультфильмы (40 часов)**

*Теория:* План работы: обсуждение темы, выбор техники, написание сценария, схема сюжета, раскадровка, съемка, монтаж. Распределение сцен между командами (3-5 человек). Просмотр работ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях. Знакомство с понятиями «фактура», «цвет», «форма», «анимационные эффекты» в мультипликации.

*Практика:* Выбор техник и разработка сюжета. Работа в командах. Каждая команда готовит и снимает отдельную сцену всего сюжета. Подготовка и создание коротких мультфильмов в различных техниках по этапам на заданную тему. Одна и та же тема может раскрываться командами по-разному.

«Экология» - Задача: Придумать «сильную историю» по заданной теме (проблемы экологии, защита окружающей среды, красота природы и т.д.). Для создания персонажей и фонов рекомендуется использовать природные материалы, бумагу разной фактуры, картон. Для эмоционального воздействия значимые элементы могут иметь яркое цветовое решение.

«Подарок» - Задача: Придумать «сильную историю» по заданной теме (вознаграждение за добрые дела, дар судьбы, поиск хорошего в плохом и т.д.). Для создания персонажей и фонов рекомендуется использовать комбинацию разных материалов, ткани, пластилин, мелкие декоративные формы, пайетки, стразы и т.д. Комбинированная съемка: человек, предмет, рисунок.

«Конфликт» - Задача: Придумать «сильную историю» по заданной теме (война, ссора, борьба, спор и т.д.). Важно показать решение конфликта, торжество справедливости. Обязательно использовать цвет для обозначения конфликтующих сторон.

«Учитель» - Задача: Придумать «сильную историю» по заданной теме (собственный пример, наставник, помощник, мудрость жизни и т.д.). В содержании истории может быть урок жизни или образец для подражания, позитивный. Персонажи строятся на основе геометрических фигур и силуэтов. Мультфильм может быть выполнен в технике «Коллаж».

«Встреча с чудом» - Задача: Придумать «сильную историю» по заданной теме (волшебство, превращения, фокусы, удивление и восхищение и т.д.). В мультфильме должны быть использованы анимационные эффекты: исчезновение/появление, морфинг (трансформация).

«В будущее» - Задача: Придумать «сильную историю» по заданной теме (освоение космоса, техника будущего, научный прогресс и т.д.). В мультфильме должны быть использованы анимационные эффекты: съемка на «зеленом экране».

«Загадки истории» - Задача: Придумать «сильную историю» по заданной теме (истории из жизни известных личностей, исторические события, история родного края и т.д.). Сюжет может быть сказочным, но не нарушать исторической правды. Важно подготовить материал по теме мультфильма.

#### **Раздел 5. Итоговое занятие (2 часа)**

Подведение итогов учебного года. Показ мультфильмов объединения.

### Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы

№	Наименование учебного блока	Форма занятия	Используемые приемы и методы	Дидактическое и техническое оснащение	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие	Беседа, инструктаж	Наглядный, словесный	Ноутбук, проектор	Собеседование
2	Азбука анимации	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	Нарезка фрагментов мультфильмов в различных техниках. Фотоаппарат, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, пластилин, стеки, мультстанок, скотч бумажный.	анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка», самоанализ
3	Этапы создания мультфильмов	Рассказ, объяснение, упражнения, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	Картотека мультфильмов, Инструкционные карты, шаблон раскадровки. Ноутбук. Бумага А4, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, ластик.	Конкурс на лучшую раскадровку, самоанализ
4	Тематические мультфильмы	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	Мультипликационные работы на заданную тему, Инструкционные карты, шаблон раскадровки. Фотоаппарат, ноутбук, штатив, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, пластилин, стеки, мультстанок, микрофон, скотч бумажный.	Съемка и анализ тематических мультфильмов, участие в конкурсах.
5	Итоговое занятие	Показ мультфильмов	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения	Работы обучающихся за учебный год, ноутбук, проектор.	Показ работ, выполненных за учебный год.

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.

## Система оценки результатов освоения программы

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

*Входной контроль* проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей обучающихся и сформированности компетенций по направлению данной программы при зачислении в учебную группу либо при дополнительном наборе обучающихся. Входной контроль проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения. Основными целями диагностики являются оценка совокупности познавательных качеств ребенка, творческих способностей и умений.

Оценочные материалы по проведению входного контроля:

Вопросы для собеседования:

- назовите ваш любимый мультфильм?
- расскажите об этом мультфильме: кто главный герой, какая у него цель, почему этот мультфильм вам нравится?
  - что вы любите делать больше всего: рисовать, лепить, вырезать, сочинять истории, снимать, смотреть мультфильмы.
  - вы когда-нибудь снимали сами мультфильмы?
  - какие виды мультфильмов вы знаете (основные анимационные техники)?
  - назовите, в какой технике сняты мультфильмы, фрагменты которых я вам буду показывать.

Практическая часть: по фрагментам известных мультфильмов дети говорят название и рассказывают, в какой анимационной технике он снят (рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная и т.д.).

*Текущий контроль* осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов Программы. Форма текущего контроля – практическая работа, конкурс раскадровок, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, анимационные проекты, презентация готовых мультфильмов. После съемки мультфильма проводится коллективное обсуждение с заполнением рефлексивного листа (Приложение 3).

*Промежуточный контроль* – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов или ключевых тем Программы, проводится в декабре (I полугодие) и мае (II полугодие) текущего учебного года.

Формы промежуточной аттестации обучающихся:

- 1 год обучения - I полугодие: Показ работ,
  - II полугодие: Фестиваль мультфильмов.
- 2 год обучения - I полугодие: Практическая работа,
  - II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

Ведется учет творческой активности и достижений обучающихся (участие в творческих и конкурсных мероприятиях различного уровня, призовые места и иные достижения).

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

### Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1	Оригинальность названия мультфильма	3
2	Соответствие содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4	Использование оригинальных спецэффектов	3
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество)	3

	графических объектов)	
6	Законченность темы	3
	Итого	20

### Оценочная шкала

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

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 образовательном учреждении дополнительного образования «Центр информационных технологий» муниципального образования Ломоносовский муниципальный район Ленинградской области. 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, 1-средний уровень, 2 – высокий уровень.

Показатель	низкий уровень (0 баллов)	средний уровень (1 балл)	высокий уровень (2 балла)
<b>1. Предметные знания и умения</b>			
Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	Обучающийся владеет менее чем объема знаний, предусмотренных ОП	Объем усвоенных знаний составляет более 1/2	Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период
Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины	Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Обучающийся овладел менее чем предусмотренных умений и навыков	Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2	Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП
Креативность, самостоятельность в	Обучающийся в состоянии	Обучающийся выполняет задания на	Обучающийся выполняет

разработке продукта творческой деятельности, оригинальность замысла выполнения задания	выполнить лишь простейшие практические задания	основе образца	практические задания с элементами творчества
Умение осуществлять проектную или учебно-исследовательскую работу, оформлять результаты	Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками	Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки	Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность
<b>2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки</b>			
Инициативность, социальная активность, самостоятельность	Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога	Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен.	Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания
Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию	Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией	Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией
Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы	Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога	Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе
Умение подбирать и работать с источниками информации	Не работает с источниками информации	Подбирает и работает с источниками информации.	Подбирает и использует различные источники информации
Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены	Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога	Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции
<b>3. Личностные результаты</b>			
Ориентация на выполнение морально-нравственных норм	Нарушает морально-нравственные нормы	Соблюдает морально-нравственные нормы	Пропагандирует морально-нравственные нормы
Прилежание и трудолюбие	Избегает труда	Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание	Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе

Оценка своих поступков	Не оценивает свои поступки	Оценивает свои поступки с подсказкой педагога	Оценивает свои поступки, понимает причинно-следственные связи
Культура поведения, дисциплинированность	Не соблюдает дисциплину	Дисциплинирован, положительное поведение на занятиях	Проявляет высокую культуру поведения и дисциплинированность
Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	Отсутствует заинтересованность в получении новых знаний	Открыт новым знаниям, участвует в социальной деятельности	Имеет высокую мотивацию на получение новых знаний, социально ориентирован

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

### **Кадровое обеспечение**

Педагоги дополнительного образования.

## 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. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
6. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010;
7. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
8. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;
9. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.;
10. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012;
11. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;
12. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
13. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
14. 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. Больгерг Н., Больгерг 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 мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
5. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
8. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
9. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
10. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.;
11. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; (пер.с англ. Е.Энгельс).- Москва: Эксмо,2020. – 392 с.:ил.;

12. Энциклопедия отечественной мультипликации.- М.: Алгоритм, 2006.-816с.

***Интернет ресурсы***

1. Сайт об анимации в России и не только [Animator.ru](http://Animator.ru)
2. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
3. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
4. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/books>

**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 «Студия детской мультипликации»  
(наименование дополнительной общеразвивающей программы)

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 1 года, 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
		соответствие теоретических знаний обучающегося требованиям программы	осмысленность и правильность использования специальной терминологии	соответствие практических умений и навыков программным требованиям	креативность, самостоятельность, оригинальность замысла выполнения задания	специальные умения и навыки		инициативность, социальная активность, самостоятельность	уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	умение подбирать и работать с источниками информации	выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации			ориентация на выполнение морально-нравственных норм	прилежание и трудолюбие	оценка своих поступков	культура поведения, дисциплинированность	мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	
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

\* 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 фотovyрезы). 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, полубъёмных, барельефных и плоских кукол-актеров.

**Ротоскопирование** — анимационная техника, при которой мультфильм создается путем обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

**Кукольная анимация** - вид объёмной анимации. При создании ее используются куклы-актёры и объёмная сцена-макет. Сцена и кукла покадрово фотографируется, после каждого кадра в сцену вносятся изменения. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Ярким примером кукольной анимации является мультфильмы Романа Качанова «Варежка», «Чебурашка», «Крокодил Гена» и «Шапокляк».

**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.

**Песочная анимация** — в ней сыпучий материал (кварцевый песок, соль, кофе, манка и т. п.) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

**Рисованная анимация** — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

**Компьютерная анимация** – вид анимации, которая создается полностью с помощью компьютерных программ. Становится популярной в мультипликации, кино и игровой индустрии. Современная компьютерная анимация обычно использует 3 программы (). Для 2 с приемами классической анимации используются программы растровой графики и векторной. Первый полностью компьютерный мультфильм «История игрушек» был представлен компанией Pixar в 1995 году.

**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.

**Stop motion (стоп моушен)** – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stop motion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

#### Список терминов

Аниматик	Анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.
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.
Компоновка	– ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.
Мультипликат	– ключевые компоновки, которые создает художник мультипликатор (аниматор).
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 съемочный 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.
Раскадровка	– последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.
Статика	– наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.
Тайминг	– английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.
Фаза	– промежуточное положение между компоновками.
Фазовка	– создание промежуточных фаз движения.

## 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.

**Рефлексивный лист**

Ура! Мы сняли очередной мультфильм!  
Опиши и оцени свою работу.

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

**Календарный учебный график  
«Студия детской мультипликации»**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на год.	1	10.10.22	
2	Азбука анимации: Основные анимационные техники. Материалы и основные приемы.	1	10.10.22	
3	Коллективная работа. Выбор техники и материалов	1	17.10.22	
4	Изготовление элементов мультфильма.	1	17.10.22	
5	Изготовление элементов мультфильма. Съемка.	1	24.10.22	
6	Съемка.	1	24.10.22	
7	Этапы создания мультфильмов: Основы киносценария. Составление сценария.	1	07.11.22	
8	Знакомство с раскадровкой. Игра «Раскадруй считалочку».	1	07.11.22	
9	Выбор стихотворного фрагмента. Анализ сюжета, Составление схемы и примерной раскадровки.	1	14.11.22	
10	Подготовка и съемка по раскадровке.	1	14.11.22	
11	Озвучка. Запись и обработка звука.	1	21.11.22	
12	Основы монтажа.	1	21.11.22	
13	Тематические мультфильмы: Тема «Экология», техники, сценарий, схема, раскадровка.	1	28.11.22	
14	Подготовка материалов для мультфильма. Фактура в мультфильме.	1	28.11.22	
15	Подготовка персонажей и фонов	1	5.12.22	
16	Съемка сцен.	1	5.12.22	
17	Озвучка и монтаж	1	12.12.22	
18	Тема «Подарок», техники, сценарий, схема, раскадровка.	1	12.12.22	
19	Подготовка материалов для мультфильма. Фактура в мультфильме.	1	19.12.22	
20	Подготовка персонажей и фонов	1	19.12.22	
21	Съемка сцен.	1	26.12.22	
22	Озвучка и монтаж	1	26.12.22	
23	Тема «Конфликт», техники, сценарий, схема, раскадровка.	1	09.01.23	
24	Подготовка материалов для мультфильма. Цвет в мультфильме.	1	09.01.23	
25	Подготовка персонажей и фонов	1	16.01.23	
26	Подготовка персонажей и фонов	1	16.01.23	
27	Съемка сцен.	1	23.01.23	

28	Озвучка и монтаж	1	23.01.23	
29	Тема «Учитель», техники, сценарий, схема, раскадровка.	1	06.02.23	
30	Подготовка материалов для мультфильма. Форма в мультфильме.	1	06.02.23	
31	Подготовка персонажей и фонов	1	13.02.23	
32	Подготовка персонажей и фонов	1	13.02.23	
33	Съемка сцен.	1	20.02.23	
34	Озвучка и монтаж	1	20.02.23	
35	Тема «Встреча с чудом», техники, сценарий, схема, раскадровка.	1	27.02.23	
36	Подготовка материалов для мультфильма. Анимационные эффекты в мультфильме.	1	27.02.23	
37	Подготовка персонажей и фонов	1	06.03.23	
38	Подготовка персонажей и фонов	1	06.03.23	
39	Съемка сцен.	1	13.03.23	
40	Озвучка и монтаж	1	13.03.23	
41	Тема «В будущее», техники, сценарий, схема, раскадровка.	1	20.03.23	
42	Подготовка материалов для мультфильма. Анимационные эффекты в мультфильме.	1	20.03.23	
43	Подготовка персонажей и фонов	1	03.04.23	
44	Подготовка персонажей и фонов	1	03.04.23	
45	Съемка сцен.	1	10.04.23	
46	Озвучка и монтаж	1	10.04.23	
47	Тема «Загадки истории», техники, сценарий, схема, раскадровка.	1	17.04.23	
48	Подготовка материалов для мультфильма. Анимационные эффекты в мультфильме.	1	17.04.23	
49	Подготовка персонажей и фонов	1	24.04.23	
50	Подготовка персонажей и фонов	1	24.04.23	
51	Съемка сцен.	1	15.05.23	
52	Озвучка и монтаж	1	15.05.23	
53	Фестиваль мультфильмов Показ мультфильмов за год	1	22.05.23	
54	Итоговое занятие. Подведение итогов учебного года.	1	22.05.23	

ПА – промежуточная аттестация  
 I полугодие: Показ работ,  
 II полугодие: Фестиваль мультфильмов

**Календарный учебный график  
Дополнительной общеразвивающей программы  
«Студия детской мультипликации»  
2022-2023 учебный год**

Форма обучения: очная  
Количество учебных недель: 13  
Количество часов по программе: 54

Начало учебных занятий: с 10 октября 2022 года  
Окончание учебных занятий: 22 мая 2023 года.

Режим занятий:

Количество занятий в неделю: 2

Количество часов в неделю: 2

Продолжительность занятия: 45 минут, с обязательным перерывом не менее 10 мин.

Праздничные и нерабочие дни:

- 04.11.2022 День народного единства,
- 31.12.2022-08.01.2023 года зимние каникулы (9 дней),
- 23.02. – 24.02.2023 года День защитника отечества,
- 08.03.2023 года Международный женский день,
- 01.05.2023 года День труда,
- 08.05. – 09.05.2023 года День победы.

Промежуточная аттестация за I полугодие 23.01.2022 года в форме показа работ, выполненных за отчетный период.

Подведение итогов обучения по программе: 22.05.2023 года в форме показа работ, выполненных обучающимися за период обучения.