

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАТЧИНСКИЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА»**

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол №1 от 28.08.2025г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
МБОУ ДО «Гатчинский ДДТ»
№191 от 29.08.2025г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия»**

Возраст обучающихся – 5-12 лет
Срок реализации: 1 год
Разработчик – Мелякова Наталья Геннадьевна
педагог дополнительного образования

г. Гатчина
2025 год

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	«Мультстудия»
Ф.И.О. педагога	Мелякова Наталья Геннадьевна
Направленность	Техническая
Тип программы	Модифицированная
Уровень усвоения	Общекультурный
Форма обучения	Очная
Продолжительность усвоения программы	1 год
Возраст обучающихся	5-12 лет

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

- 1.** Пояснительная записка.
- 2.** Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы.
- 3.** Содержание программы дополнительного образования обучающихся.
- 4.** Методическое обеспечение программы дополнительного образования обучающихся.
- 5.** Список использованной литературы.
- 6.** Приложение:
 - Календарный учебный график
 - Текущий контроль
 - Промежуточная аттестация
 - Оценочные материалы
 - Методические материалы
 - План воспитательной работы

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» разработана на основе следующих нормативных документов:

- Закона РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№273 ФЗ от 29.12.2012);
- Приказа Минпросвещения России от 27 июля 2022г., № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей».
- Письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).
- Письма КОПО Ленинградской области от 1 апреля 2015 года № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Концепции развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678).
- Положения «О порядке разработки и требований к структуре, содержанию и оформлению дополнительной общеразвивающей программы» (Принято на заседании педагогического совета Протокол № 3 от 12.02.2020 г, Утверждено Приказом директора МБОУ ДО «РЦДТ» № 50 от 21.02.2020 г.
- Устава МБОУ ДО «Гатчинский ДДТ».

Дополнительная общеразвивающая программа является модифицированной и разработана на основе общеразвивающей дополнительной программы «Мультстудия» (составитель программы Титова М.А.). Уровень освоения – стартовый.

К занятиям привлекаются обучающиеся, не имеющие специальной подготовки.

Направленность программы - техническая.

Программа соответствует стартовому уровню.

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Детство представляет собой важнейший период в становлении личности, которое должно быть освещено творчеством, а, следовательно, искусством. Один из методов, способствующих развитию творческого мышления, является мультипликация.

Мультипликация - это новый универсальный многогранный способ развития ребёнка в современном визуальном и информационном насыщенном мире. Активное внедрение компьютерных технологий является новой ступенью в образовательном процессе. Информатизация образования представляет большой простор для проявления творчества педагогов, побуждающий искать новые, нетрадиционные формы и методы взаимодействия с детьми, способствует повышению интереса у детей к обучению, активизирует познавательную активность, развивает ребёнка всесторонне.

Анимация - это важное средство обучения, воспитания и развития детей при помощи движений, слова, музыки, образов и компьютерных программ для анимации. Анимация – оживление, в нашем случае, это оживление собственных рисунков, аппликаций, пластилиновых персонажей, игрушек...

«Анима» – в переводе означает «душа». Первоначальное значение слова «анимация» всегда была связано с одушевлением, оживлением.

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 ребят. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы педагога и обучающегося, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

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

Программа даёт право каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации, предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации обучающихся, их ознакомлению с различными профессиями.

Педагогическая целесообразность

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук, 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, обучающиеся 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.

Цель программы: развитие творческого потенциала обучающихся средствами мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

– познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;

- познакомить обучающихся с методами, приёмами и технологией создания различных видов мультипликации;
- познакомить с профессиями в мультипликации, содержанием их деятельности.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать интерес к экспериментированию, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать речевую активность, обогащать словарный запас;
- развивать художественные навыки и умения;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление обучающихся к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать нравственные качества у обучающихся посредством создания мультипликационного фильма, такие, как доброта, милосердие, справедливость и тд.;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Отличительные особенности программы

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

Сроки реализации образовательной программы

Содержание программы реализуется в течение 1 года (72 часа)

Формы и режим занятий

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся **1 раз в неделю по 2 часа.**

Всего за год **72 академических часа.**

В программе «Мультстудия» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- **тематический принцип:** реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес обучающихся, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития обучающихся комплексно;
- **принцип от простого к сложному:** от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;
- **формирование познавательных интересов и познавательных действий обучающегося в различных видах деятельности:** создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

В группу набираются обучающие: от 5 до 12 лет.

Набор в объединение осуществляется на основании заявки через электронный портал «Навигатор».

Программа предполагает групповое обучение. Минимальный состав группы – 12 обучающихся, максимальный – 12 обучающихся.

При реализации программы используются такие методы работы, как:

- словесный метод – устное изложение, беседа;
- наглядный метод – показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу;
- практический метод – овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации;
- объяснительно-иллюстративный метод (обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию);
- репродуктивный метод обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- частично-поисковый метод (обучающиеся участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы);

- исследовательский метод – овладение обучающимися приемами самостоятельной творческой работы.

Процесс создания мультфильма:

1. Подбор материала для сценария.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы.
4. Съёмка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь обучающиеся проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты.
6. Монтаж фильма (верстка). Перенести отснятые фотографии на компьютер, разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

Используются элементы разноуровневого подхода при создании мультфильма:

№	Процесс создания мультфильма	Начальный уровень	Продвинутый уровень
1	Подбор материала.	Готовый сценарий по мотивам басни, стихотворения, песни, сказки и тд.	Сценарий придумывается обучающимися.
2	Выбор анимационной технике.	Техника выбирается при помощи педагога.	Обучающиеся выбирают технику самостоятельно.
3	Изготовление фонов, персонажей.	Использование шаблонов, готовые иллюстрации. Фон неподвижный.	Изготовление фонов, персонажей самостоятельно. Фон панорамно движется.
4	Съёмка анимационного фильма.	Съёмка проводится при помощи педагога.	Обучающие снимают самостоятельно.
5	Звуковое оформление.	Готовая запись.	Озвучивают

			обучающие.
6	Монтаж фильм.	Монтаж производится педагогом.	Монтаж производится обучающимися при помощи педагога.

Планируемые результаты и способы их проверки

личностные результаты:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- ориентация для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ не успешности учебной деятельности.

метапредметные результаты:

- принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- научить самостоятельно, учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале;
- научить договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе, в ситуации столкновения интересов;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоить язык компьютерной анимации и мультипликации;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты;
- осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;

- определять последовательность выполнения действий.

предметные результаты:

- создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;
- создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью;
- приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

Ожидаемые результаты освоения программы:

Обучающийся будет знать:

- правила техники безопасности при использовании инструментов.
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

Обучающийся будет уметь:

- видеть идею, передаваемую мультфильмом (или её отсутствие);
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

Формы подведения итогов реализации адаптированной дополнительной общеразвивающей программы

Виды и формы контроля и аттестации:

Текущий контроль - (осуществляемый в ходе повседневной работы):
наблюдение за группой и каждым обучающимся в отдельности;

Промежуточная аттестация - (проводимая после изучения программы, в мае): наблюдение, самостоятельная творческая работа.

2. Учебно-тематический план

Дополнительная общеразвивающая программа	Год обучения	Количество часов	Форма промежуточной аттестации
«Мультстудия»	1 год	72	Самостоятельная творческая работа

Учебно-тематический план адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия»

№	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»	2	4	6
2.	«Перекладная анимация. Картонные мультики»	2	6	8
3.	«Пластилиновая анимация. Пластилиновые истории»	2	12	14
4.	«Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»	2	8	10
5.	«Сыпучая анимация. Сыпучие истории»	2	4	6
6.	«Рисованная анимация. Подарок маме»	1	3	4
7.	«Рисованная анимация. Космические истории»	2	8	10
8.	«Lego-анимация. История из кубиков»	2	4	6
9.	«Кукольная анимация. Жили-были...»	2	4	6
10.	Итоговое занятие	-	2	2
	ВСЕГО:	17	55	72
	ИТОГО:	72 ч.		

3. Содержание программы

I.	Раздел: Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»	
	1. Тема: «Организационное занятие. Инструктаж по ТБ» 2. Тема: «Путешествие в мир мультипликации»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Инструктаж, история мультипликации.	Игры с бумажными мультиками, лепка.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра на знакомство. • Правила группы. • Презентация о мультипликации. • Бумажные мультики. • Лепка – анимирование объектов на телефон. • Просмотр первых мультипликационных фильмов. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Парад мультипрофессий» 4. Тема: «Знакомство с компьютерной программой»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с профессиями оператора, режиссёра, актёра, монтажёра, звукорежиссера. Знакомство с программой по мультипликации.	Игра крокодил, рисование и театрализованная игра.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Кто работает в студии мультипликации (презентация). • Игра крокодил «Угадай профессию». • Знакомство с программой «Арт-игрушка» • Просмотр мультфильмов. • Рисование. • Театральная игра «Мы - мультипликаторы» (распределение ролей). • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Как оживить картинку?» 6. Тема: «Название студии»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с техниками в мультипликации.	Д/И, создание анимации в технике перекладка.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Техники в мультипликации. • Д/И «Угадай технику создания мультфильма по картинке» • Мозговой штурм «Названия студии» • Создаём анимацию в технике перекладка. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
II.	Раздел: «Перекладная анимация. Картонные мультики»	
	1. Тема: «История в картинках» 2. Тема: «Картонные мультики»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с понятием раскадровка.	Игра – этапы создания мультфильма,

		создание раскадровки по стихотворению, упражнение по раскадровке по рабочей тетради.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Что такое раскадровка? Этапы создания мультфильма. • Д/И «Этапы создания мультфильма». • Просмотр мультфильма. • Создаём раскадровку по стихотворению. • Рабочая тетрадь – упражнение по раскадровке. • Подготовка к созданию мультфильма в технике перекладка. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Фазы движения» 4. Тема: «Картонные мультики»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Техника безопасности работы с фотоаппаратом.	Игра на движение, работа над созданием мультфильма.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Знакомство с фотоаппаратом (техника ТБ) • Игра «Лови момент» - как двигается персонаж? • Просмотр мультфильма. • Работа над созданием мультфильма. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Картонные мультики» 6. Тема: «Я – оператор»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с работой оператора. Свет, Камера, Мотор!" (20 минут): "Оператор – это не просто тот, кто держит камеру! Он настоящий художник, который создает настроение и рассказывает историю с помощью картинки. Три главных друга оператора – это... (рисует на доске три круга) – Свет, Камера, Мотор!" о Свет: (Показывает примеры) "Свет может сделать картинку яркой и радостной, или темной и загадочной. Посмотрите, как меняется настроение, если посветить фонариком сверху, снизу или сбоку!" о Камера: (Объясняет про планы) "Камера – это наш глаз! Она может показать нам все вокруг (общий план), или только лицо героя (крупный план), чтобы мы увидели его эмоции." о Мотор: "Мотор – это движение! Оператор управляет движением камеры, чтобы показать нам действие и сделать фильм интересным."	Игра: "Ребята, а вы знаете, что такое ракурс? Это то, как оператор показывает нам мир! Сейчас мы попробуем себя в роли операторов. У меня есть (показывает предметы). Ваша задача - найти самый интересный ракурс для каждого предмета. Например, можно посмотреть на машинку снизу, как будто мы маленькие человечки, или сверху, как птицы! Попробуйте!" Дети по очереди выбирают предметы и предлагают свои варианты ракурсов. Педагог помогает им, направляет, задает вопросы типа: "Что изменится, если мы посмотрим на это сверху? А снизу?"
	План занятия	
	• Игра на приветствие. "Кино-хлопушкой" • Игра «Найди ракурс» • Просмотр мультфильма. • Работа над мультфильмом. • Работа оператора.	

	• Съёмка мультфильма.	
	7. Тема: «Стоп! Снято! 8. Тема: «Мелодия мультфильма»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с понятием титры, работа звукорежиссера.	Мозговой штурм, игра – повтори фразу, запись звука, игра – скажи комплемент.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Что такое титры? • Мозговой штурм «Заставка к мультфильму» • Просмотр мультфильма. • Работа звукорежиссёра. • Игра «Повтори фразу» - с разной интонацией. • Записываем звук. • Монтаж, демонстрация. • Игра «Скажи комплемент» • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
III.	Раздел: «Пластилиновая анимация. Пластилиновые истории»	
	1. Тема: «Занимательные истории» 2. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Разбираем главные моменты в сценарии, этапы создания любого сюжета.	Игра с комиксами, игра – продолжи фразу, мозговой штурм, рисование главного героя.
	План занятия	
	• Как придумать интересный сценарий? • Игра «Главный герой – он какой?» работа с комиксами. • Просмотр мультфильма в пластилиновой технике. • Игра «Продолжи фразу» • Мозговой штурм «Новогодняя история» • Создаём главного героя – рисунок. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Забавные смайлики» 4. Тема: «Пластилиновая история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с эмоциями в кадре, выделяем важные этапы создания эмоций у персонажа.	Игра магнитная, работа над мультфильмом, театрализованная игра.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • О чем говорят эмоции? • Игра магнитная «Угадай эмоцию» • Как изменить эмоции в кадре? • Просмотр мультфильма. • Работа над мультфильмом, раскадровка, заготовка материалов. • Театрализованная игра «Мультфильм в движении» • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Я – художник» 6. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	

	Теория	Практика
	Знакомимся с работой художника, узнаём про планы декораций, фона.	Рисуем, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Знакомство с работой художника. - Знакомство с планами декораций (задний, средний, передний) рабочая тетрадь. - Рисуем декорации на А4 «Новогодний лес» - Просмотр мультфильма. - Работа над мультфильмом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	7. Тема: «Фазы движения»	
	8. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с фазами последовательности перемещения объекта.	Игра, рисуем фазы движения, создаем анимацию, работа над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Фазы, - они какие? фазы последовательности перемещения объекта, рабочая тетрадь. - Игра «Лови момент» (делаем зарядку) - Просмотр мультфильма. - Рисуем фазы движения. - Анимация – персонажи делают зарядку. - Работа над пластилиновым мультфильмом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	9. Тема: «Монтаж»	
	10. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Каждую сцену можно разбить на несколько кадров, где герои будут показаны с разной степенью приближения. Эти кадры в мультипликации называют монтажными планами!	Игра, рисование персонажей, работа над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Монтажные планы – рабочая тетрадь. - Игра – «Распредели монтажные планы» - Рисуем персонажа в крупном плане, выдели важный момент. - Просмотр мультфильма. - Работаем над мультфильмом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	11. Тема: «Пластилиновые истории»	
	12. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Сочиняем историю от лица предмета, прослушиваем подборку новогодних звуков, изображаем звуки самостоятельно, работаем над мультфильмом.
	План занятия	

	• Игра на приветствие. • Игра «Придумай историю от лица предмета» • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Подборка новогодних звуков. • Игра «Изобрази звук». • Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	13. Тема: «Пластилиновые истории»	
	14. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Рассказать детям, что такое метафорические карты.	Обсуждение по метафорическим картам, работаем над мультфильмом, выполняем монтаж, играем в передай комплимент.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Метафорические карты. • Просмотр мультфильма. • Работа над мультфильмом. • Монтаж и звукозапись. • Игра «Передай комплимент». • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
IV.	Раздел: «Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»	
	1. Тема: «Оживи предмет»	
	2. Тема: «Игра со светом»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Как свет влияет на съемку.	Придумываем историю с предметом, съемка предмета, придумываем историю, рисуем.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра «Оживи предмет» - продолжи фразу. • Просмотр мультфильма. • Влияние света на съемку. • Оживи предмет в кадре, следи за освещением. • Мозговой штурм «Придумываем историю» • Создай комикс на тему.... • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Вкусный мультик»	
	4. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Предметная анимация, – она какая?	Создаем предметную анимацию.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Какие предметы могут использоваться в анимации. • Создаём предметную анимацию. • Монтаж, накладываем мелодию. • Демонстрация мультфильма. • Игра «Передай комплимент». • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	

	5. Тема: «Мозговой штурм»	
	6. Тема: «Мы мультипликаторы»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Какие принципы используются при создании анимации.	Работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. 12 принципов анимации. - Мозговой штурм «Сценарий мультфильма ко Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады. - Просмотр мультфильма. - Работаем над мультфильмом: выбор персонажей; создаём декорации. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	7. Тема: «Мы мультипликаторы»	
	8. Тема: «Мы мультипликаторы»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с одним из принципов анимации - движение по дуге.	Ребята пробуют описать картинку, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Принцип анимации: «Движение по дуге» - Игра «Опиши картинку» - Просмотр мультфильма. - Создаём декорации, съёмка. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	9. Тема: «Мы мультипликаторы»	
	10. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Ребята угадывают персонажей мультфильмов по описанию, работа над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра «Угадай персонажа по описанию» - Просмотр мультфильма. - Съёмка, монтаж. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
V.	Раздел: «Сыпучая анимация. Сыпучие истории»	
	1. Тема: «Игра с песком»	
	2. Тема: «Мозговой штурм»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с сыпучей анимацией. Узнаем движение в кадре червяка и гусеницы.	Игра на движение – покажи, как двигается то или иное животное, играем с песком, рисуем
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра на движение «Как, кто двигается?» - Сыпучая анимация – это? - Игра с песком «Продолжи рисунок» - Просмотр экологического мультфильма (Смешарики)	

	- Рисунок на экологическую тему. - Мозговой штурм «Сценарий мультфильма на экологическую тему» - Практика. Движение червяка и гусеницы. - Эксперименты с сыпучим материалом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Сыпучая история» 4. Тема: «Сыпучая история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Игра – угадай, кто позвал, рисуем, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра «Угадай по голосу» - Работаем над мультфильмом. - Рисунок изобрази себя в виде растения. - Просмотр мультфильма. - Работаем над мультфильмом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Мелодия мультфильма» 6. Тема: «Я - монтажер»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Напоминание о профессии монтажёра, знакомство с программой Adobe Premiere Pro.	Игра, – какие эмоции вызывает мелодия? Рисуем. Работаем над монтажом мультфильма.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра с музыкой. Какие эмоции вызывает музыка? - Нарисуй мелодию. - Выбираем мелодию для мультфильма. - Кто такой монтажёр? Работаем над монтажом мультфильма, знакомство с программой Adobe Premiere Pro - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
VI.	Раздел: «Рисованная анимация. Подарок маме»	
	1. Тема: «Анимированный рисунок» 2. Тема: «Мама – первое слово»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Познакомить обучающихся с рисованной анимацией.	Рисуем цветок по этапам, отвечаем на вопросы от лица предмета, добрые слова маме.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Как создаётся рисованная анимация? - Анимированный рисунок – распутившийся цветок. - Игра – ответ на вопросы от лица предмета: Как тебя зовут? Где ты находишься? Что произошло? - Просмотр мультфильма. - Игра – Добрые слова маме. - Мозговой штурм «Анимационная открытка ко Дню 8 марта» - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Подарок маме» 4. Тема: «Подарок маме»	

	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Узнаём, как движется предметы (например, мяч) в кадре, движение по дуге, наносим траекторию в программе AnimaShooter.	Работаем над анимационной открыткой.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Движение по дуге. • Просмотр мультфильма. • Создаём анимационную открытку. • Выбираем мелодию. • Делаем монтаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
VII.	Раздел: «Рисованная анимация. Космические истории»	
	1. Тема: «Космический рисунок» 2. Тема: «Викторина»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Один обучающий отвечает на вопросы на тему: Я лечу в космос. Создаём комикс, проходим викторину.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра – интервью. Я – космонавт. • Просмотр мультфильма. • Создай комикс на тему: Я полетел в космос. • Викторина «Космос». • Игра с мячом - Прощание на космическом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Движение по инерции» 4. Тема: «Космические истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Узнаём – что такое движение по инерции в кадре?	Работа с карточками, анимированный рисунок.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Движение по инерции. • Придумай сценарий про космос, работаем с карточками. • Просмотр мультфильма. • Мозговой штурм «Мультфильм про космос в технике рисованной анимации» • Анимированные рисунки – Космический персонаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Смягчение завершения» 6. Тема: «Космические истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Узнаем о принципе «Смягчение и завершение» в анимации.	Работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Смягчение и завершение – один из принципов анимации. • Просмотр мультфильма.	

	• Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	7. Тема: «Космические истории»	
	8. Тема: «Студия звукозаписи»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Рисуем, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Создаём персонажа по описанию, рисуем. • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Космическая мелодия, прослушиваем музыку. • Записываем звуки. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	9. Тема: «Космические истории»	
	10. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Игра с масками, лепим свою маску, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • О чем говорят маски? Расскажи про эмоции (использование деревянных масок). • Лепка маски. • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Монтаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
VIII.	Раздел: «Lego –анимация. История из кубиков»	
	1. Тема: «Построй историю»	
	2. Тема: «История из кубиков»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с Lego –анимацией.	Разбираем наборы Lego, создаём декорации.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • «Lego –анимация». • Выбор темы – «Энергоэффективность или ПДД» (просмотр мультфильма на тему..) • Разбираем Lego –наборы. • Мозговой штурм «Придумываем сюжет» • Создаём декорации. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Движение Lego -человечков»	
	4. Тема: «История из кубиков»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Рисуем, фотографируем.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Мой Lego –человечек, рисуем. • Просмотр мультфильма. • Анимированные Lego –человечки (фотографируем на телефон в программе Stop	

	motion) • Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «История из кубиков» 6. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Определяем монтажный план по картинкам, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра – вспоминаем монтажные планы, определи план по картинке. - Просмотр мультфильма. - Работаем над мультфильмом. - Накладываем звук, делаем монтаж. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
IX.	Раздел: «Кукольная анимация. Жили-были....»	
	1. Тема: «Жили-были...» 2. Тема: «Кукольная история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с кукольной анимацией.	Расставляем кадры по порядку, отвечаем на вопросы, рисуем.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Кукольная анимация – это? - Игра – расставь кадры по порядку. - Просмотр мультфильма Варезка. - Игра – сказка, отвечаем на вопросы. - Мозговой штурм (Сценарий к кукольному мультфильму). - Мой любимый питомец (рисунок). - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Кукольная история» 4. Тема: «Кукольная история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Играем, работаем над мультфильмом, создаём декорации.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра, – в какой технике сделан мультфильм? - Просмотр мультфильма. - Работаем над мультфильмом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Кукольная история» 6. Тема: «Кукольная история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Игра с мячом, работаем над мультфильмом, записываем звук, делаем монтаж.
	План занятия	
	Игра на приветствие.	

	• Игра с мячом, - Какой твоей сосед? • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Накладываем звук, монтаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
Х.	Раздел: «Итоговое занятие»	
	7. Тема: «Воспоминание»	
	8. Тема: «Прощание»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Играем, просмотр видео, создание небольшой анимации.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра, - За что ты моешь себя похвалить? • Просмотр видео – «Спустя год» • Просмотр наших мультфильмов. • Прощальная анимация «Оставь частичку себя».	

4.Методическое обеспечение

№	Раздел, тема	Форма занятий	Методы и технологии	Дидактический материал, ТСО	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный метод/ здоровьесберегающие	Проектор/ ноутбук/ фотоаппарат/ штатив/ телефон/ программа STOP Motion	Беседа
2.	«Перекладная анимация. Картонные мультики»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/ репродуктивный; проектные/ здоровьесберегающие/ личносно - ориентированные	Микрофон/ ноутбук/ фотоаппарат/ штатив/ картон/ клей/ ножницы/ карандаши/ программа АРТ-игрушка/ ватман	анализ практической деятельности.
3.	«Пластилиновая анимация. Пластилиновые истории»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/ репродуктивный; проектные/ здоровьесберегающие/ личносно - ориентированные	Микрофон/ веб-камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ пластилин/ программа АРТ-игрушка/	анализ практической деятельности.
4.	«Предметная анимация. Мы -	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/	Микрофон/ веб-камера/	анализ практической

	мультипликаторы»		репродуктивный; проектные/ здоровьесберегаю щие/ личносно - ориентированные	фотоаппарат/ ноутбук/ картон/ ножницы/ клей/ предметы/ программа АРТ- игрушка/	деятельности.
5.	«Сыпучая анимация. Сыпучие истории»	учебное занятие	репродуктивный; проектные/ здоровьесберегаю щие/ личносно - ориентированные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ световой стол/ песок/ крупа/ программа АРТ- игрушка/	анализ практической деятельности.
6.	«Рисованная анимация. Подарок маме»	учебное занятие	объяснительно- иллюстративный/ репродуктивный; проектные/ здоровьесберегаю щие/ личносно - ориентированные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/	анализ практической деятельности.
7.	«Рисованная анимация. Космические истории»	учебное занятие	репродуктивный; проектные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/	анализ практической деятельности.
8.	«Lego-анимация. История из кубиков»	учебное занятие	репродуктивный; проектные/ здоровьесберегаю щие/ личносно - ориентированные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/ Lego- наборы.	анализ практической деятельности.
9.	«Кукольная анимация. Жили- были...»	учебное занятие	репродуктивный	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/	коллективная творческая работа

				ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/ куклы.	
10.	Итоговое занятие	учебное занятие	репродуктивный	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ проектор/ карандаши/ картон/ фломастеры/ программа АРТ- игрушка/	демонстрация мультфильмов.

5. Материально-техническое обеспечение для реализации дополнительной общеразвивающей программе

«Мультстудия»

Средства, необходимые для реализации программы:

- видеокамера с функцией покадровой съемки, веб-камера;
- штатив, на который крепится видеокамера, напольный и настольный;
- настольная лампа и напольная;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе МОБАВИКА, Adobe Premiere Pro и программа Арт-игрушка, Stop motion, AnimaShooter Junior);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:
- проектор с экраном или монитор компьютера.
- рабочее пространство/ станок для кукольной анимации, станок для перекладной анимации.

Для работы требуется кабинет, имеющий мебель:

столы: 6 штук; стулья: 12 штук.

6.Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
2. Горичева В.С., Нагибина М.И. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.
3. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов с детьми // Современное образование. Теория и практика. – 2013. №5. – С.54–59.
4. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
5. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с. 23-24.
6. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
7. Казакова Р. Г. Мультипликация как вид кинематографического искусства и ее влияние на развитие детей / Р. Г. Казакова, Ж. В. Мацкевич. - 2012. - № 12. - С. [26-40].
8. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч.-2002.- № 1.-с.51-53.
9. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч.-2002.- № 1.-с.51-53.
10. Мацкевич Ж. Детское изобразительное творчество и мультипликационное кино / Ж. Мацкевич // . - 2009. - № 10. - С. 68-70
11. Тимофеева Л.Л. «Мультфильм своими руками». – СПб.: Детство – Пресс, 2011.

Список литературы для обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
6. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
7. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г
8. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
9. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003

**Календарный учебный график
ДОП «Мультстудия» на 2025-2026 учебный год**

Педагог: Мелякова Наталья Геннадьевна

Режим занятий: 1 занятие в неделю по 2 часа;

Форма проведения занятий – аудиторная,

Форма организации занятий – групповая.

Форма обучения - очная.

Формой подведения итогов демонстрация мультфильмов.

Формы промежуточной аттестации: самостоятельная творческая работа.

Сроки проведения промежуточной аттестации: май 2026г.

Дата начала занятий: 1 сентября 2025г.

Дата окончания занятий: 31 мая 2026г.

Праздничные дни:

4 ноября 2025г - День народного единства

31 декабря 2025г - праздничный выходной день (перенос с воскресенья 5 января)

1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января 2026г— Новогодние каникулы;

7 января 2026г — Рождество Христово;

23 февраля 2026г — День защитника Отечества;

8-9 марта 2026г — Международный женский день;

1 мая 2026г — Праздник Весны и Труда;

9 мая 2026г — День Победы.

Приложение 2.

Результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы

«Мультстудия»

1. Текущий контроль.

№ п/п	Разделы программы	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
		чел	%	чел	%	чел	%
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.						
2	«Все о мультипликации»						
3	«Кукольная анимация»						
4	«Песочная анимация»						
5	«Плоскостная анимация»						
6	«Сыпучая анимация «Кофейная история»						
7	«Лего-анимация»						
8	«Создание пластилинового мультфильма»						
9	«Объёмная анимация»						
10	Итоговое занятие						

Критерии:

Низкий уровень:

- ✓ Не умеет и не хочет имитировать характерные движения персонажа;
- ✓ Слабо владеет действиями с театральными куклами;
- ✓ Создает движение в мультфильме только по образцу.

Средний уровень:

- ✓ Имитирует действия, характерные для персонажа только с помощью взрослого;
- ✓ Владеет действиями с театральными куклами с помощью педагога;
- ✓ Требуется помощь, с вопросами к взрослым обращается редко.

Высокий уровень:

- ✓ движение передано четко, использует правильные движения объекта в процессе съемки мультфильма;
- ✓ выполняет задания самостоятельно, творчески, без помощи педагога, в случае необходимости обращается с вопросами;
- ✓ стремится к наиболее полному раскрытию замысла.

Приложение 3

Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе

ФИО педагога дополнительного образования _____

Дополнительная общеразвивающая программа _____ технической _____ направленности _____
(направленность дополнительной общеразвивающей программы)

«Мультстудия»

(наименование дополнительной общеразвивающей программы)

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 1 год № группы 1 Год обучения 1

Форма проведения промежуточной аттестации самостоятельная творческая работа Дата проведения аттестации май

№ п/п	Фамилия, имя, обучающегося	1. Предметные знания и умения			2. Метапредметные умения и навыки			3. Личностные результаты			ИТОГ
		высокий	средний	низкий	высокий	средний	низкий	высокий	средний	низкий	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
12											
13											
14											
15											

Всего аттестовано _____ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации _____

ОБЩИЕ ВЫВОДЫ:

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., _____ %;

ИТОГО аттестованы (сумма по всем показателям)

высокий уровень _____ чел., _____ %;
средний уровень _____ чел., _____ %;
низкий уровень _____ чел., _____ %;

Педагог дополнительного образования

/ _____
подпись

Критерии к промежуточной аттестации.

<u>Предметные знания и умения</u>		
Высокий	Средний	Низкий
Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет в практической деятельности. Алгоритм действий при выполнении практических заданий составляет самостоятельно	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет их в практической деятельности. Алгоритм действий при выполнении практических заданий составляет при помощи педагога	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, но не применяет их в практической деятельности. Алгоритма действий при выполнении практических заданий не составляет
<u>Метапредметные (общеучебные) умения и навыки</u>		
Высокий	Средний	Низкий
Учащийся работает в группе хорошо, активно, не испытывает особых затруднений. Учащийся соблюдает технику безопасности. Учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.	Учащийся работает в группе с небольшими затруднениями. Учащийся иногда не соблюдает технику безопасности, но прислушивается к замечаниям. Учащийся создает анимацию с небольшими затруднениями.	Учащийся испытывает серьезные затруднения при работе в группе. Учащийся иногда не соблюдает технику безопасности, не прислушивается к замечаниям. Учащийся не может создавать анимацию.
<u>Личностные результаты</u>		
Высокий	Средний	Низкий
Без затруднений организует рабочее место, аккуратен. Учащийся работает хорошо, дисциплинирован. Учащийся задает вопросы, усваивает основы художественного творчества. Учащийся доводит проекты до конца, уважительно относится к чужим работам, критика конструктивная.	Учащийся организует рабочее место с небольшими затруднениями, аккуратен. Учащийся работает активно, но отвлекается. Учащийся не задает вопросы, но усваивает основы художественного творчества. Учащийся доводит проекты до конца, неконструктивно критикует чужие	Учащийся не может организовать своё рабочее место, неаккуратен. Учащийся недисциплинирован. Учащийся не задает вопросы и не усваивает основы художественного творчества. Учащийся не доводит проекты до конца, неконструктивно критикует чужие работы.

	работы.	
--	---------	--

Приложение 4

Оценочный материал.

Диагностика развития творческих способностей обучающихся.

Критерии «Создание рисованных мультфильмов»

Цель:

- Выявить уровень обучающегося.

Низкий уровень:

- ✓ Отдельные элементы не соответствуют образцу;
- ✓ Нарушена последовательность действий, элементы не выполнены до конца;
- ✓ Только с помощью педагога составляет композицию по замыслу;
- ✓ Не может передавать иллюзию движения героев.

Средний уровень:

- ✓ Выполняет композицию по образцу самостоятельно, иногда требуется незначительная помощь;
- ✓ Работа выполнена с небольшими замечаниями, которые легко исправить;
- ✓ Передает иллюзию движения героев только по образцу.

Высокий уровень:

- ✓ Композиция по собственному замыслу хорошо спланирована, прослеживается четкая последовательность выполнения;
- ✓ Есть творческая находка, оригинальность изображения.
- ✓ Привносит в движения героев творческий замысел.

Формы диагностики:

Коллективные работы на заданные темы, использование нетрадиционных техник рисования.

Критерии «Создание кукольных мультфильмов»

Цель:

- Выявить уровень обучающегося.

Низкий уровень:

- ✓ Не умеет и не хочет имитировать характерные движения персонажа;
- ✓ Слабо владеет действиями с театральными куклами;
- ✓ Создает движение в мультфильме только по образцу.

Средний уровень:

- ✓ Имитирует действия, характерные для персонажа только с помощью взрослого;
- ✓ Владеет действиями с театральными куклами с помощью педагога;
- ✓ Требуется помощь, с вопросами к взрослым обращается редко.

Высокий уровень:

- ✓ движение передано четко, использует правильные движения объекта в процессе съемки мультфильма;
- ✓ выполняет задания самостоятельно, творчески, без помощи педагога, в случае необходимости обращается с вопросами;
- ✓ стремится к наиболее полному раскрытию замысла.

Формы диагностики:

Драматизация сказок, постановка кукольных мультфильмов.

Критерии «Озвучка мультфильма»

Цель:

- Выявить уровень обучающегося.

Низкий уровень:

- ✓ Не может показать эмоцию, повторить её за другими;
- ✓ Ребенок запинаясь при чтении стихотворения, нет выразительности, четкости, тихо;

Средний уровень:

- ✓ Передает эмоциональное состояние персонажа по образцу взрослого;
- ✓ Читает стихотворение четко, тихо.

Высокий уровень:

- ✓ Ребенок сам может с помощью мимики и жеста передать эмоциональное состояние героя, импровизирует;
- ✓ Ребенок самостоятельно, с выражением читает стихотворение.

Формы диагностики: разучивание стихов, скороговорок, инсценировки и составление этюдов на выражение эмоций.

Критерии «Создание пластилиновых мультфильмов»

Цель:

- Выявить уровень обучающегося.

Низкий уровень:

- ✓ пропорции предмета переданы неверно.
- ✓ движение передано неопределенно, неумело;
- ✓ необходима поддержка и стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослым не обращается.
- ✓ Создает движение в мультфильме только по образцу.

Средний уровень:

- ✓ есть незначительные искажения в пропорциях предмета
- ✓ изображение статичное;
- ✓ требуется помощь, с вопросами к взрослым обращается редко.

Высокий уровень:

- ✓ соблюдает пропорциональность в изделии разных предметов, добавляет творческий замысел;
- ✓ движение передано четко, использует правильные движения объекта в процессе съемки мультфильма;
- ✓ выполняет задания самостоятельно, творчески, без помощи педагога, в случае необходимости обращается с вопросами;
- ✓ стремится к наиболее полному раскрытию замысла.

Формы диагностики:

Коллективные работы, пластилинография, съемка этюдов с пластилиновыми героями.

**Тест-анкета
по теме мультипликация**

ФИ _____

дата _____

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?

А) Да

Б) Нет

В) Безразличен

2. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
а) пластилиновый _____; б) рисованный _____

1. 2.



4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
а) кукольный _____; б) песочный _____

1. 2.



5. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
а) компьютерный _____; б) перекладной _____

1. 2.



6. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

7. Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

8. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»:

Напишите других героев по

памяти: _____



9. Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: _____

Напишите имена других героев по памяти:



10. Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: _____

Напишите имена всех героев по памяти:



11. Напишите имя своего любимого персонажа _____

12. Про кого вы бы хотели снять мультфильм?

Методические материалы

Игры для занятия по ДОП «Мультстудия»

1. «Превращение карандаша»

- Педагог: Я сейчас дам любому из вас карандаш, а он должен превратить его в другой предмет. но чтоб мы поняли в какой. Нужно проделать ряд логических действий, свойственный этому предмету. Например ученик держит карандаш и пытается вдеть нить в иголку и шить. Ученик выполнив задание передает карандаш другому ученику. Повторяться нельзя.

2. «Опиши картину»

- Показываю детям иллюстрацию крупного формата, чтобы они могли хорошо рассмотреть. Важно, чтоб на иллюстрации было много симпатичных деталей. Дети должны запомнить и картину целиком (как бы сфотографировать), и как можно больше деталей, пока я считаю до десяти закрываю картину и прошу перечислить, что было изображено.

3. «Фотоаппарат»

- Дети в полукруге. Один из них, стоя перед полукругом, »фотографирует» детей. А затем выходит за дверь. Во время короткой паузы дети пересаживаются на другие места. Можно звать «фотографа».

- Как раньше сидели дети?

4. Игра обезьянки.

- Повтори движения (эмоции).

5. Повтори фразу с разной интонацией.

6. «Цепочка»

Цель: учить детей выделять признаки объектов.

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий показывает ребенку картинку с изображением героя мультфильма, ребёнок называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать одно из качеств героя и передать картинку

следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться

7. «Угадай по описанию»

Цель: учить детей по описанию определять объект.

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий показывает картинку с изображенным персонажа мультфильма только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о ком идет речь (описывать героя, следует от общего к частному).

8. «Узнай сказку по герою»

Цель: закрепить знания детей о героях мультфильмов.

Ход игры: ребёнок вытягивает карточку с мультгероем и должен ответить, из какого мультика данный персонаж.

9. «Что (кто) делает так же?»

Цель: учить детей давать оценку поведению и поступкам (других людей, собственных).

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий называет героя мультфильма. Дети вспоминают его действия, поступки. Предлагается перечислить других героев сказок и мультфильмов, у которых названное действие ярко выражено.

Пример: - Колобок что делает? Какие поступки совершает? - Убегает от Бабушки и дедушки. - а вы знаете, кто еще так поступал? - Маша не послушалась бабушку и заблудилась в лесу. - Скажите, а можно убегать от родных? Почему? и т. д.

10. «Дополни имя»

Цель: закрепить знания детей о мультгероях.

Ход игры: у некоторых сказочных героев двойные имена. Ведущий называет первую часть имени, а дети называют вторую.

- Барон (Мюнхгаузен)
- Старуха (Шапокляк)
- Винни (Пух)
- Соловей (Разбойник)
- Дед (Мороз)
- Старик (Хоттабыч)
- Доктор (Айболит)
- Сестрица (Аленушка)
- Домовенок (Кузя)
- Финикс (Ясный Сокол)

- Дядя (Степа, Федор)
- Черепаха (Тортила)
- Елена (Прекрасная)
- Красная (Шапочка)
- Железный (Дровосек)
- Иванушка (Дурачок)
- Змей (Горыныч)
- Крошечка (Хаврошечка)
- Иван (Царевич)
- Кощей (Бессмертный)
- Кот (Леопольд, Матроскин)
- Крокодил (Гена)
- Муха (Цокотуха)
- Папа (Карло)
- Почтальон (Печкин)
- Илья (Муромец)
- Василиса (Премудрая)
- Конек (Горбунок)
- Баба (Яга)

11. «Что делают эти люди?»

Цель: закрепить название профессий и их деятельность в мультипликации.

Оборудование: мяч

Ход игры: ведущий бросает ребёнку мяч и называет профессию в мультипликации, а ребёнок кидая мяч обратно говорит, что делает человек этой профессии при создании мультфильма.

- **Режиссёр** - придумывает, пишет, сочиняет.
- **Художники** - лепят, рисуют, шьют.
- **Аниматор** - передвигает, двигает.
- **Оператор** - фотографирует, снимает.
- **Композитор** – пишет.
- **Актёр** - озвучивает.
- **Монтажёр** - собирает мультфильм на компьютере.

12. «Добрые и злые герои в мультфильмах»

Цель: закрепить у детей понятия добра и зла.

Ход игры: ведущий называет сказочных героев, если это добрый герой дети хлопают, а если злой – топают.

- Я скакала-скакала и Мальвину, повстречала!
- Я скакала- скакала серого волка, повстречала!
- Я скакала – скакала Карлсона, повстречала!
- Я скакала- скакала Бабу-Ягу, повстречала!
- Я скакала – скакала Золушку, повстречала!
- Я скакала – скакала Кощей Бессмертного, повстречала!
- Я скакала – скакала Белоснежку, повстречала!
- Я скакала – скакала Шапокляк, повстречала!
- Я скакала – скакала Доктора Айболита, повстречала!
- Я скакала – скакала Чиполлино, повстречала!

13.Рассказ

Игра рассчитана как на индивидуальное использование, так и на коллективное.

Вариант 1:

Ребенку предлагается от 2 до 4 картинок с сюжетным изображением.

Задание: Разложи картинки по порядку и придумай по ним рассказ.

Усложнение: Использование приема «Выход за картину».

Вариант 2:

В игре принимают участие столько человек сколько картинок.

Коллективно они принимают решение о порядке сюжетной линии, договариваются кто какую картинку будет рассказывать.











14. Игра «Создай звук»

 Шелест листьев или травы при помощи бумажек.	 Капель дождя, постукивая пальцами по поверхности.	 Звук ветра	 Лай собаки или мяуканье кота	 Хлопки в ладоши или шелчки пальцами.	 Шепот или хихика нье	 Звуки шагов	 Бибиканье машины с помощью рта.
 Жужжание пчелы, используя губами	 Рычание льва или рык тигра, изменяя голос	 Звук мотора автомобиля с помощью губ	 Звук поезда, стучащего по рельсам при помощи ложек.	 Звук падения предмета, например, мячика на пол.	 Кваканье лягушки, используя собственные губы	 Шаги по песку, создаваемые трением рук о бумагу	 Пение или насвистывание мелодии

15. Игра «12 принципов анимации»

Принцип 1. Сжатие и растяжение Персонаж: Меллик Действие: Присяд Задание: Нарисуй, как меллик прыгает. 	Принцип 2. Подготовка, или предупреждение Персонаж: Человек Действие: Кашель Задание: Покажи, как человек будет кашлять. 	Принцип 3. Сценичность Персонаж: Театральный актер Действие: Поклон Задание: Покажи, как актер делает поклон, учитывая его выразительность и взаимодействие со зрителем. 	Принцип 4. Использование естественного и прямого физиологического движения Персонаж: Танцор балета Действие: Пирюэт Задание: Покажи, как танцор плавно поворачивается, с акцентом на последовательный движения частей тела. 	Принцип 5. Своеобразное движение и закат Персонаж: Робот Действие: Танец Задание: Покажи, как части робота продолжают двигаться после остановки. 	«Цельный» (профессиональный) рисунок Персонаж: Статуя Действие: Создание статуи Задание: Нарисуй, создай статую уделяя внимание образу. 	Принцип 12. Привлекательность Персонаж: Клоун Действие: Шутка Задание: Изобрази клоуна, держащего забавные граммы, чтобы завоевать внимание и симпатию зрителей. Или нарисуй клоуна. 				
Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения Персонаж: Машина Действие: Езда Задание: Покажи как машина движется. 	Принцип 7. Дули Действие: Полет Задание: Изобрази, как птица летит по дугам, формируя плавные пути в воздухе. 	Принцип 8. Дополнительное действие Персонаж: Детектив Действие: Раздумье Задание: Покажи, как детектив думает. 	Принцип 9. Расчет времени (хронометраж) Персонаж: Червяк Действие: Ползет Задание: Расчитай, за какой период времени проползет червяк. 	Принцип 10. Преувеличение Персонаж: Кошка Действие: Истук Задание: Покажи, как кошка преувеличенно реагирует на испуг. 						

16. «Метафорические картиннки»



Рабочая тетрадь по мультипликации



<https://disk.yandex.ru/i/RaLJ8bZVeDZ18g>

План воспитательной работы на 2025-2026 учебный год

№	Направление воспитательной работы	Содержание	Мероприятия	Дата проведения
1	Гражданско-патриотическое воспитание	Воспитание любви к Родине, родному краю, уважения к истории и культуре страны.	1. Создание коротких мультфильмов (пластилиновая анимация, перекладка, рисованная анимация) по темам: * "Мой родной город/село" (знакомство с историей, достопримечательностями). * "Защитники Отечества" (к 23 февраля - истории героев, подвигов). * "День Победы" (память о войне, ветеранах). 2. Просмотр и обсуждение тематических мультфильмов (советских, современных).	* Октябрь 2025 * Февраль 2026 * Апрель 2026
2	Нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей	Формирование моральных принципов, уважения к старшим, семейным традициям.	1. Создание мультфильма "Моя семья" (портреты членов семьи, рассказы о традициях). 2. Организация "Дня открытых дверей" для родителей (показ лучших работ, чаепитие). 3. Беседы о дружбе, взаимопомощи, уважении. 4. Создание мультфильма «Как я помогаю дома»	* Ноябрь 2025 * Март 2026 * В течение года * Май 2026
3	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Развитие трудолюбия, аккуратности, ответственности, интереса к творчеству.	1. Поддержание порядка в студии (уборка рабочих мест, организация хранения материалов). 2. Организация выставок работ (лучшие мультфильмы, эскизы, рисунки). 3. Создание мультфильмов на тему профессий (знакомство с разными видами труда).	* Постоянно * Декабрь 2025, Май 2026 * Январь 2026
4	Здоровьесберегающее воспитание	Формирование представлений о здоровом образе жизни, безопасности.	1. Беседы о правильном питании, гигиене, режиме дня. 2. Создание мультфильма "Спорт – это здорово!" (популяризация активного образа жизни). 3. Игры и разминки во время занятий.	* Сентябрь 2025, Февраль 2026 * Март 2026 * На каждом занятии
5	Культурологическое и эстетическое воспитание	Развитие чувства прекрасного, знакомство с искусством, расширение кругозора.	1. Просмотр и обсуждение классических и современных мультфильмов разных стран. 2. Знакомство с разными техниками анимации (рисованная, кукольная, пластилиновая и др.). 3. Создание мультфильма по мотивам сказки или легенды (развитие фантазии и воображения).	* В течение года * В течение года * По возможности * Апрель 2026

№	Направление воспитательной работы	Содержание	Мероприятия	Дата проведения
6	Правовое воспитание и культура безопасности учащихся	Формирование навыков безопасного поведения в студии, дома, на улице.	1. Инструктаж по технике безопасности в мультстудии (правила работы с инструментами, материалами). 2. Беседы о правилах поведения на улице, в общественных местах. 3. Создание мультфильма "Безопасность в интернете" (для старших детей).	* Сентябрь 2025, Январь 2026 * Октябрь 2025 * Май 2026
7	Экологическое воспитание	Формирование бережного отношения к природе, понимания важности сохранения окружающей среды.	1. Беседы об экологии, охране природы, переработке мусора. 2. Создание мультфильма "Как помочь природе". 3. Участие в акциях по уборке территории.	* Ноябрь 2025 * Февраль 2026 * По возможности