

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Аннинская общеобразовательная школа»

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол № 1 от 28 августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МОУ «Аннинская школа»
Пучкова Е.Ю.

Приказ № 79/1 от 31 августа 2023г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«Мультипликация»

Срок реализации программы: 3 года

Возраст обучающихся: 8-15 лет

Разработчик:
Липунова Галина Николаевна, учитель информатики

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация», (далее — Программа) имеет техническую направленность. и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Уровень освоения – углубленный

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация.

Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Также мультипликация выполняет ряд важнейших функций по отношению к детям:

- мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т.д.);
- особенности экранного изображения, единства формы и содержания мультфильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни;
- воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера;
- мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д.
- многие мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, как бы подталкивая к возникновению определенной творческой деятельности ребёнка.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Актуальность Программы обусловлена:

- во-первых, огромными возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка. В мультипликационной студии практически любой ребенок, в том числе и с ОВЗ, может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т. д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж);
- во-вторых, необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. Мультипликация сегодня - одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У.Диснея, Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории;
- в-третьих, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для

создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся все более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятиям мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники;

- в-четвертых, к занятиям по программе могут привлекаться дети с особыми возможностями здоровья, так как сам технологический процесс мультипликации, лежащий в основе программы, ее содержание и применяемые методы, формы и средства создают возможность организовать образовательный процесс по программе с учетом особенностей психофизического развития детей с ОВЗ и детей-инвалидов с нарушениями опорно-двигательного аппарата.

Отличительная особенность

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных общеразвивающих программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты - песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы.

Новизна программы выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта - мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента - основ литературного творчества.

в-четвертых: все созданные в рамках программы мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "В контакте", через сайт школы. Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 11-13 лет. Обучаться по Программе могут и девочки, и мальчики, желающие узнать об искусстве мультипликации и самостоятельно создать свой сценарий и готовый мультфильм. Специальные навыки работы с видеооборудованием не требуются.

Цель и основные задачи программы

Цель программы - творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи программы:

Обучающие:

1 год обучения

- Познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации;

- Сформировать базовые навыки работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой, песочной и компьютерной;
- Дать представление о драматургии и сценарном мастерстве.

2 год обучения

- Дать представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- Обучить основным этапам создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукоряда.

3 год обучения

- Сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации;
- Научить основным этапам монтажа мультипликационного фильма, создания законченных, творчески выполненных проектов;
- Сформировать технические навыки работы с оборудованием (установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов).

Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям.
- развивать мелкую моторику рук, глазомер;

Воспитательные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Организационно-педагогические условия

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

При разработке программы содержание выстраивалось на основе следующих педагогических принципов.

Принцип интегративности предполагает включение в образовательно воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания - литературы, изобразительного искусства, математики, техники, естествознания, экологии и т.д., - необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширять мировоззрение учащихся.

Принцип развивающего практико-ориентированного обучения, направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у обучающихся универсальных обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

Принцип свободы выбора. В любом обучающем или направляющем действии представлять ребенку право выбора с двумя важными условиями: выбранная деятельность⁴

должна быть безукоризненно нравственной, иначе строгий запрет, и право выбора должно уравниваться осознанной ответственностью за свой выбор. Человек с большей охотой делает то, что сам предложил.

Принцип деятельности. Освоение обучающимися знаний, умений и навыков преимущественно в форме деятельности. Надо стимулировать детей решать огромное количество творческих задач, тогда количество перейдет в качество и выработается автоматизм использования алгоритмов и приемов решения задач.

Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике «замысел - реализация - рефлексия». В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. В логике действия данного принципа рассматривается каждый мультипликационный фильм, создаваемый в рамках программы.

Принцип инклюзивного образования - обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей.

Основные характеристики образовательного процесса

Объем срок реализации:

Программа рассчитана на 3 года обучения. 34 учебные недели на каждом году обучения. 68 часов на первом году обучения, 136 часов – на втором, 204 часа – на третьем. Всего 408 часов за весь период обучения.

Режим занятий:

1 год обучения – 1 раз в неделю 2 часа или 2 раза в неделю по 1 часу,

2 год обучения – 1 раз в неделю по 2 часа,

3 год обучения – 1 раз в неделю по 2 часа.

Условия набора и формирования групп:

Принцип набора в объединение свободный. Для реализации программы могут комплектоваться как одновозрастные, так и разновозрастные группы. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора, без медицинских противопоказаний.

Количество детей в группе – не менее 15 человек.

Учебные занятия могут проводиться со всем составом объединения, по группам и подгруппам, а также индивидуально.

При наличии вакантных мест допускается дополнительный набор в группу. При этом обучающийся проходит входной контроль.

Особенности организации образовательного процесса

По годам обучения содержание обучения структурировано следующим образом.

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием (видеокамерой, софитами, штативами) и учатся его правильно устанавливать и использовать.

Второй год обучения. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта - мультфильма.

Третий год обучения. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные

техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты.

Обучающиеся знакомятся с технологией записи музыки осваивают технику озвучивания мультфильма (микрофоны, монтажные программы).

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- индивидуальная (организуется для отработки отдельных навыков, при создании обучающимися индивидуальных проектов, подготовке и реализации мероприятий, для работы с наиболее способными мотивированными обучающимися, осваивающими продвинутый уровень сложности, с обучающимися с целью коррекции пробелов в знаниях, отработки отдельных навыков, устранения затруднений);
- групповая – используются на всех общих занятиях для организации работы в малых группах или парах для выполнения практических заданий и работ; при выполнении проектных заданий;
- фронтальная - работа педагога со всеми обучающимися при объяснении нового материала, в ходе тематических бесед.

Методы обучения:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение, анализ схемы, диалог, рассуждение);
- наглядные (показ видео, фотоиллюстрации, презентации, показ педагогом приемов использования инструментов, работа по образцу);
- практические (выполнение практических заданий и творческих работ, интерактивные занятия).

Обучение по общеразвивающей программе основывается на следующих педагогических принципах:

- природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение творческих заданий различной степени сложности);
- культуросообразности (выражается в интегрированности образовательных пространств: дизайна и компьютерных технологий);
- свободы выбора решений и самостоятельности в их реализации при создании своих творческих работ;
- систематичности, последовательности и наглядности обучения. Обучение проводится от простого к сложному, педагогом используются различные образцы творческих работ.

При обучении используются следующие педагогические технологии:

- личностно-ориентированный подход (обращение к опыту обучающегося, то есть к опыту его собственной жизнедеятельности; признание самобытности и уникальности каждого ребенка, создание условий для достижения успеха через участие в конкурсах, организации выставок творческих работ);
- дифференциация и индивидуализация для развития навыков творческой работы обучающихся на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности обучающегося, достигать более высоких результатов в обучении и развитии творческих способностей;
- информационные технологии (обучающиеся приобретают опыт работы в специальной компьютерной программе, реализуя свои творческие идеи в электронном формате);
- здоровьесберегающие технологии предполагают проведение занятий на основе санитарных норм и гигиенических требований (соблюдение режима проветривания, освещения, питьевого режима). На занятиях проводится гимнастика для глаз в целях профилактики нарушений зрения, снятия напряжения, предупреждения утомления, тренировки глазных мышц, укрепления глазного аппарата.

В процессе обучения развиваются индивидуальные творческие способности детей, появляется желание создавать вокруг себя эстетически художественное пространство.

Постепенное усложнение практических заданий в сочетании с развитием творческой

фантазии обучающихся необходимо для создания самостоятельных творческих работ.

Формы проведения занятий (аудиторные, внеаудиторные):

- конкурс;
- беседа;
- практическое задание;
- занятия с использованием дистанционных образовательных технологий;
- и другие в соответствии с запросами обучающихся и возможностями педагога и образовательного учреждения.

Выбор форм проведения занятий обусловлен возрастными, психофизиологическими характеристиками обучающихся и спецификой Программы.

Виды занятий:

- учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом;
- учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;
- учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;
- учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;
- учебные занятия проверки знаний и разбора проверочных работ;
- комбинированные (смешанные) учебные занятия;
- индивидуальные занятия;
- творческая мастерская.

Обучение по программе построено по принципу «от простого - к сложному». От создания простых форм - к составлению сложных моделей.

Обучающиеся к окончанию обучения выполняют творческий проект.

Творческий проект выполняется как заключительная самостоятельная работа с целью:

- систематизации, закрепления и углубления, полученных теоретических и практических знаний, умений;
- формирования умений применять теоретические знания, использовать нормативно-справочную литературу;
- развития самостоятельности, творческой инициативы и организованности.

Форма обучения

Очная, допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

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

Дата/месяц проведения	Название мероприятия, форма проведения
сентябрь	Беседа об энергосбережении
сентябрь	День Интернета. Беседа об интернетбезопасности
октябрь	Акция ко Дню учителя 5 октября
октябрь	Беседа о безопасности на дорогах
ноябрь	День народного единства 4 ноября
ноябрь	Акция ко Дню матери в России 27 ноября
ноябрь	День Государственного герба Российской Федерации 30 ноября
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	Всемирный день театра 27 марта
апрель	Акция ко Дню космонавтики 12 апреля
апрель	«День Эколят» 25 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 освоения программы

Предметные результаты первого года обучения по программе:

учащиеся будут знать:

- 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, шитье, природный и другие материалы;

учащиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.

Предметные результаты второго года обучения по программе:

учащиеся будут знать:

- факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике песочной анимации, пластилиновой анимации;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съемка, кадр;
- правила и подходы создания сценария, основные виды конфликта;
- назначение монтажной программы ADOB Premiere PRO;

учащиеся будут уметь:

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- делать простейшую раскадровку самостоятельно;
- передавать движение фигуры человека и животных;
- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;
- проводить покадровую съемку самостоятельно

Предметные результаты третьего года обучения по программе:

учащиеся будут знать:

- технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладки, рисованной анимации;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
- основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка.

учащиеся будут уметь:

- использовать средства художественной изобразительности в кадре: ритм, симметрия, асимметрия, контраст, движение, композиция;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму;
- анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

Личностные:

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

Метапредметные:

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

Предметные

Обучающиеся

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

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

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Наименование раздела	Количество часов					
		1-й год обучения		2-й год обучения		3-й год обучения	
		теория	практика	теория	практика	теория	практика
1	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	4	10	4	10	4	10
2	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	3	11	3	12	3	12
3	Раздел 3. Мультпроекты	4	30	4	30	4	30
4	Раздел 4. Организационно-диагностический	1	5	1	5	1	5
	Итого:	12	56	12	56	12	56
	ВСЕГО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:	68		68		68	

Учебно-тематический план 1 год обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства		14	4	10
1.1	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	2	1	1
1.2	Сюжет и персонажи мультфильма	4	-	4
1.3	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	2	1	1
1.4	Наследие отечественной мультипликации	4	1	3
1.5	Наследие мировой мультипликации	2	1	1
Раздел 2. Технологии создания мультфильма		14	3	11
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	3	1	2
2.2	Понятие мультфильма	3	1	2
2.3	Основные техники создания мультфильма	5	1	4
2.4	Элементарные движения персонажа и способы их создания	3	0	3
Раздел 3. Мультпроекты		34	4	30
3.1	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	10	1	9
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	8	1	7
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	8	1	7
3.4	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации	8	1	7

Раздел 4. Организационно- диагностический		6	1	5
4.1	Вводное занятие. Входная диагностика	3	1	2
4.2	Промежуточная диагностика	1	0	1
4.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	0	2
ВСЕГО:		68	12	56

Учебно-тематический план 2 год обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства		14	4	10
1.1	Мышление картинками. Комиксы	7	2	5
1.2	Художник-мультипликатор как профессия	7	2	5
Раздел 2. Технологии создания мультфильма		22	4	18
2.1	Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги	14	1	13
2.2	Нетрадиционные техники лепки	8	3	5
Раздел 3. Мультпроекты		26	6	20
3.1	Проект мультфильма «Русские легенды»	6	1	5
3.2	Проект «Музыкальный клип»	4	1	3
3.3	Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм»	6	1	5
3.4	Проект «Весенние праздники»	2	1	1
3.5	Проект мультфильма с одним главным героем «Вокруг света»	4	1	3
3.6	Проект «Мой мультфильм»	4	1	3
Раздел 4. Организационно- диагностический		6	1	5
4.1	Вводное занятие. Входная диагностика	3	1	2
4.2	Промежуточная диагностика	1	0	1
4.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	0	2
Всего часов второй год обучения:		68	15	53

Учебно-тематический план 3 год обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства		14	4	10
1.1	Сценарий мультфильма: 36 драматических ситуаций Ж. Польти	5	1	4
1.2	Великие мультипликаторы. Русские мультипликаторы	5	2	3
1.3	Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы	4	1	3
Раздел 2. Технологии создания мультфильма		17	5	12
2.1	Эксперимент «Делаем пластилин сами»	2	1	1
2.2	Компьютерные спецэффекты при монтаже	5	4	11
Раздел 3. Мультпроекты		34	8	26
3.3	Проект «Сказка о маме»	6	1	5
3.4	Проект «Свободная тема»	8	2	6
3.5	Проект «В деревне»	6	1	5

3.6	Проект мультфильма «Русская классика»	6	1	5
3.7	Проект «Мультяшный музей»	6	1	5
	Раздел 4. Организационно-диагностический	3	1	2
4.1	Вводное занятие. Входная диагностика	1	1	0
4.2	Промежуточная диагностика	1	0	1
4.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	1	0	1
	Всего часов третий год обучения:	68	15	53

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

«Название дополнительной общеразвивающей программы»

20_____ - 20_____ учебный год

Год обучения/ № уч. группы	Дата начала обучения по программе*	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Всего учебны х дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2023	31.05.24	34	34	68	Вторник 15.10 – 15.50 16.00 – 16.40
2 год обучения	01.09.2024	31.05.25	34	34	68	Вторник 15.10 – 15.50 16.00 – 16.40
3 год обучения	01.09.2025	31.05.26	34	34	68	Вторник 15.10 – 15.50 16.00 – 16.40

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Композиция, крупность плана.

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема 1.2. Сюжет и персонажи мультфильма.

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема 1.3. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации.

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации.

Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

Тема 2.2. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм.

Теория. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

Практика. Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов.

Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика. Отработка основных приемов каждой техники.

Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».

Практика. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.

Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Этап 3. Написание текста к мультфильму.

Теория. Основные принципы написания короткой истории.

Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 7. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 8. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном

чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория. Знакомство с миром профессий.

Практика. Выбор персонажей для мультфильма - 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Adobe Premiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись

готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.

Теория. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами.

Практика. Знакомство с детьми. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Экскурсия детей по учреждению, знакомство с аудиториями, другими объединениями. Просмотр мультфильмов, созданных учащимися мастерской ранее. Планирование работы на учебный год.

Входная диагностика. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анализ готовых мультфильмов. Анкетирование-тест «Мои успехи в первом полугодии».

Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.

Практика. Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздник, посвящённый окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов.

Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Мышление картинками. Комиксы.

Теория. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов.

Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Основные правила построения комиксов.

Практика. Просмотр комиксов. Просмотр и сравнение отрывков из мультфильмов, снятых по известным комиксам. Создание комиксов на тему «Как я провел лето». Рисование комиксов, презентация и обсуждение созданных работ в группе

Тема 1.2. Художник-мультипликатор как профессия.

Теория. Творческие задачи, которые решает художник-мультипликатор.

Практика. Просмотр мультфильмов проекта «Гора самоцветов». Мастер-класс художника-мультипликатора.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги

Теория. Правила построения сюжета. Основные элементы сюжета мультфильма. Правила построения диалогов.

Практика. Упражнение «5 строчек». Упражнение «Диалоги».

Тема 2.2. Нетрадиционные техники лепки.

Практика. Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца. Экспериментирование с пластилином.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма «Русские легенды».

Этап 1. Выбор сюжета и техники.

Практика. Знакомство с мифами и легендами России (казачьи легенды, легенды жигулевских гор и т.д.). Выбор техники исполнения мультфильма. Изготовление персонажей и фона.

Этап 2. Съёмка мультфильма.

Теория. Элементарные правила освещения предметов при съёмке.

Практика. Съёмка мультфильма по кадрам. Установка съёмочного оборудования.

Установка освещения.

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория. Функции программы «Adobe Premiere», необходимые для создания титров.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект «Музыкальный клип».

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Основные особенности музыкального клипа.

Практика. Выбор песни для производства клипа. Выбор техники (пластилиновый, песочный, перекладка).

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Особенности видеоряда музыкальных клипов.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом текста выбранной песни.

Этап 3. Изготовление героев, декораций и фона.

Теория. Основные конструктивные элементы внешности персонажа (в зависимости от выбранной техники).

Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Монтаж мультфильма.

Теория. Способы увеличения (уменьшения) громкости звука в программе Adobe Premiere.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 5. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм».

Этап 1. Подготовительный и поисковый.

Практика. Формирование проектных групп. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.

Консультация. Основные периоды и направления развития анимации.

Этап 2. Практический.

Практика. Изготовление стенгазеты.

Консультация. Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст).

Этап 3. Презентационный.

Практика. Презентация изготовленных стенгазет группе. Обсуждение и выбор лучшей стенгазеты. Коллективное подведение итогов проекта.

Консультация. Основные правила устного выступления.

Тема 3.4. Проект «Мультфильм-лотерея “Весенние праздники”».

Этап 1. Подготовительный и поисковый

Практика. Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Сбор материалы о празднике. Написание короткого текста о празднике.

Консультация. Традиции некоторых весенних праздников (Пасха, День Победы, 8 марта, 1 мая). Традиционные символы праздников и их изображения.

Этап 2. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись звука. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 3. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Проект мультфильма с одним главным героем «Вокруг света» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Отличительные особенности народных традиций разных стран.

Практика. Разработка концепции персонажа. Выбор стран. Написание текста для мультфильма. Выбор техники мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Повторение понятия «переход» между сценами.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Этап 3. Изготовление персонажей, фона, декораций.

Теория. Изображение различных традиционных предметов выбранных стран (одежда, музыкальные инструменты и т.д.). Пейзажи, свойственные для той или иной страны.

Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Необходимость устойчивого положения камеры (фотоаппарата), последствия неустойчивого положения. Правила установки фотоаппарата на штатив.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Элементарные правила для записи звука без шумов.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Функции программы «Adobe Premiere» для замедления (ускорения) видео.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.6. Проект «Мой мультфильм» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ).

Этап 1. Подготовительный.

Практика. Формирование проектных групп. Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма. Определение, каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма.

Консультация. Технологии разработки сюжета без заданной темы.

Этап 2. Поисково-аналитический.

Практика. Составление списка персонажей. Разработка эскизов персонажей, крупных декораций, элементов фона.

Консультация. Пропорции персонажей. Соотношение персонажей и декораций, элементов фона.

Этап 3. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.

Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.

Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма.

Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Консультации. Определение основных сюжетных точек.

Особенности конструктивных элементов персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов.

Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов.

Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Этап 4. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Консультация. Анализ качества выполнения проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Вводное занятие. Повторение техники безопасности при работе с материалами и оборудованием, правила поведения на занятиях и переменах.

Практика. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий.

Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки. **Входная диагностика.** Входная диагностика «Мультфильмы: кто и как их делает».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анкетирование-тест «Мои успехи».

Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.

Теория. Краткий обзор классификации Ж.Польти «36 драматических ситуаций».

Практика. Промежуточная аттестация: **презентация** проектов, созданных в течение учебного года. Домашнее задание на лето: **заполнение рабочих тетрадей** «36 драматических ситуаций»: пробное выполнение первой ситуации. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР **Фестивале** интеллекта и творчества «Мы в Центре».

Праздник. Подведение итогов всего учебного года. Просмотр лучших мультфильмов года. **Итоговая диагностика.** Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год». Анализ творческих работ.

ТРЕТИЙ ГОДОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Сценарий мультфильма: 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

Теория. 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

Практика. Коллективная проверка домашнего задания (заполненных за лето рабочих тетрадей «36 драматических ситуаций»).

Тема 1.2. Великие мультипликаторы. Российские мультипликаторы.

Теория. Знакомство с творчеством отечественных мультипликаторов (В. Старевич, Ф. Хитрук, Р. Качанов, Ю. Норштейн, А. Петров и др.).

Практика. Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

Тема 1.3. Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы.

Теория. Знакомство с творчеством зарубежных мультипликаторов (У. Дисней, У Ханна и Д. Барбера, Х. Миядзаки, Т. Бартон).

Практика. Просмотр и обсуждение работ зарубежных мультипликаторов.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Эксперимент «Делаем пластилин сами».

Теория. Состав промышленного и самодельного пластилина. Материалы и инструменты для изготовления пластилина. Преимущества и недостатки самодельного пластилина по сравнению с промышленным.

Практика. Изготовление самодельного пластилина. Лепка различных фигур из самодельного пластилина.

Тема 2.2. Компьютерные спецэффекты при монтаже.

Теория. Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы Adobe After Effect.

Практика. Упражнения по созданию спецэффектов в программе Adobe After Effect.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма «Снова в школу».

Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Основные составляющие части сюжета мультфильма.

Практика. Разработка сюжета мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Ошибки, которые следует избегать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Случаи, при которых кадры не монтируются друг с другом.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации.

Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.

Теория. «Ожившая живопись» Александра Петрова. Принципы рисования маслом по стеклу.

Практика. Просмотр учебного фильма «В мастерской А.Петрова». Разработка короткого поздравления с новым годом. Составление эскизов.

Этап 2. Съемка мультфильма.

Теория. Особенности освещения съемочной площадки при съемке на стекле.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория. Компьютерные переходы между кадрами.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Сказка о маме».

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Композиция сценария.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов.

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой и использованием нетрадиционных техник лепки ирисования.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Основные принципы создания неподвижности фона, персонажей и декораций при съемке мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Оптимальное расстояние микрофона от актера во время записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Основные программы для воспроизведения видео на компьютере.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Свободная тема»

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Повторение материала о видах конфликта в драматическом произведении.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Раскадровки известных мультфильмов. Аниматик.

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Теория. Эскизы персонажей известных мультфильмов.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Дополнительное съемочное оборудование в профессиональных студиях.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Озвучивание фильмов в профессиональных студиях.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Использование программы Adobe After Effect для создания специальных эффектов в мультфильме. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Проект мультфильма «В деревне» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ).

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Тема и идея литературного произведения. Кульминация произведения.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Раскадровки известных мультфильмов. Понятие «аниматик».

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Практика. Упражнения по эскизированию персонажей известных мультфильмов. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Создание специальных эффектов в мультфильме в программе Adobe After Effect. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.6. Проект мультфильма «Русская классика» (не реализуется на группах для детей с ОВЗ).

Этап 1. Выбор материала для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Знакомство с рассказами-миниатюрами русских классиков.

Практика. Чтение нескольких рассказов, выбор одного рассказа. Составление краткого сценария будущего мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика. Определение основных сюжетных точек, темы и идеи произведения.

Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Теория. Словесный портрет героев. Иллюстрации произведения.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Правила записи диалогов.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.7. Проект «Мультяшный музей».

Этап 1. Формирование фонда миниатюрного «Мультяшного музея».

Теория. Самые известные музеи мультфильмов в мире и их экспонаты.

Практика. Изготовление из пластилина миниатюрных копий персонажей мультфильмов студии «Мультимедиа», созданных за весь период обучения.

Этап 2. Презентация музея.

Теория. Основные правила составления и проведения экскурсии по музею.

Практика. Презентация экспонатов, проведение экскурсии с рассказом о каждом экспонате. Коллективное обсуждение итогов проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Вводное занятие. Повторение техники безопасности при работе с материалами и оборудованием, правила поведения на занятиях и переменах.

Практика. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

Входная диагностика. Анкета «Я и мультфильмы».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анкетирование-тест «Мои успехи».

Тема 4.3. Итоговое занятие. Итоговая диагностика.

Практика. Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Праздник: разговор о возможности развития в качестве юного

мультипликатора. Коллективное подведение итогов обучения по программе.

Итоговая диагностика. Анализ творческих работ. Анализ реализованных проектов. Рефлексивный лист «Чему я научился в Мультимедиа?».

СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы включает в себя осуществление:

- Стартовая диагностики (сентябрь).
- Промежуточная (декабрь).
- Итоговая (май).

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы.

Промежуточные результаты освоения курса программы представляются на конкурсах и фестивалях технического творчества различных уровней.

Итоговый результат освоения курса программы определяется созданием и презентацией итогового проекта.

Оценка результатов.

Способы определения результативности программы

Формы стартовой диагностики	Формы промежуточной диагностики	Формы итоговой диагностики образовательной деятельности по годам обучения
Собеседование	Создание сюжета на свободную тему	Контрольное практическое задание Защита проектной работы

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 графических объектов)	3
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?

Подведения итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого и второго года обучения в форме презентации творческих проектов;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп третьего года обучения в форме презентации творческих проектов.

Документальные формы подведения итогов программы

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики группы» (см. в приложении).

По результатам освоения программы лучшие и самые активные учащиеся награждаются грамотами, благодарственными письмами.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей; моральное поощрение инициативы и творчества;
- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности; просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа; рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
- упражнения и творческие задания;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения; регулирование активности и отдыха;
- мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов; показ работ родителям, учащимся из других объединений;
- участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов (см. Перечни мультфильмов, рекомендуемых для просмотра). Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.

Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1 Сюжет (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или - в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что -то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

2 Герои: что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Использованы ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что -то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

3. Монтаж (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма - быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

4. Изображение: какая техника использована в мультфильме? Какие

возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

5. Звук: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

При анализе и оценке готовых творческих работ используются **зрительские карты** для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/ взаимооценки.

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО:	20	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе является **проектный метод обучения**. В течение года реализуется 4-6 проектов, в группах детей с ОВЗ - 2-3 проекта. В рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности: поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра), аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик), практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария), презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждет съемка. Процесс съемки и монтажа также представляет собой проект, над которым работает еще одна проектная группа учащихся во главе со сценаристом.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени. Обучение созданию проектов ведется поэтапно. В первый год обучения педагог «ведет» учащихся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем чтобы учащиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли в третий год обучения самостоятельно реализовать проект «Мой мультфильм» или «Свободная тема». Учитывая возраст учащихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование. На консультации педагог выступает в роли наставника (специалист, обладающий экспертными знаниями в определенной области и обучающий других посредством передачи опыта, организующий и курирующий самостоятельное решение задач обучаемым). Он не дает ученику готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изучаемого, это тренирует у ученика умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

Методические материалы для педагога:

- 1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия (для младшего и среднего школьного возраста, для детей с ОВЗ).

Организационно-методические материалы:

- 1) Перспективный план работы педагога на текущий год;
- 2) Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
- 3) Отчет о деятельности педагога за прошедший учебный год.
- 4) Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.
- 5) Инструкции по охране труда и технике безопасности.

Диагностический инструментарий:

- 1) Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:
 - 1.1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах» (первый год обучения).
 - 1.2. Анкета-тест для входной диагностики «Мультфильмы: кто и как их делает» (второй год обучения).
 - 1.3. Анкета-тест для входной диагностики «Я и мультфильмы» (третий год обучения).
 - 1.4. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
 - 1.5. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год».
- 2) Диагностический комплекс для мониторинга результатов проектной деятельности:
 - 2.1. Рефлексивный лист участника проекта;
 - 2.2. Зрительские карты для обсуждения, самооценки или взаимооценки просмотренных мультфильмов с критериями.
- 3) Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения» (Составитель И.Н.Григорьева, к.п.н., педагог-психолог МБОУДОГЦИР).

Литература для педагога:

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. -43с.
- 2) Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л. : Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211с.
- 3) Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1986. - 288с.
- 4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1995. - 315 с.
- 5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964. - 114 с.
- 6) Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко - М. : Искусство, 1964. - 120 с. - (Библиотекакинолюбителя).
- 7) Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотекакинолюбителя).
- 8) Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М. : Искусство, 1967. - 116с.
- 9) Больгер, Н. Мультстудия «Пластелин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М. : Робинс, 2012. -66с.
- 10) В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. - М. : Искусство, 2001. - 384с.
- 11) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41с.

- 12) Гинзбург, С.С. Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М. : Искусство, 1957. - 286 с.
- 13) Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. / В.С. Горичева, М.И. Нагибина. - Ярославль: Академия развития, 1998. - 192 с.
- 14) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко - СПб. : Фордевинд, 2011. - 128 с. - (Чем заняться в дождь?)
- 15) Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. / И.П. Иванов-Вано - М. : Искусство, 1980. - 239 с.
- 16) Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин - Режим доступа: [http://www. drawmanga](http://www.drawmanga);
- 17) Иткин, В.В. Карманная книга мультжюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. - 21 с.
- 18) Кино: Энциклопедический словарь. / Гл.ред. С.И. Юткевич. - М. : Советская энциклопедия, 1987. - 838 с.
- 19) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. - 175 с.
- 20) Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. - М.: Искусство, 1984. - 118 с.
- 21) Курчевский, В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В. Курчевский. - М. : Педагогика, 1980. - 144 с.
- 22) Курчевский, В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. / В.В. Курчевский. - М. : ВГИК, 1988. - 54 с.
- 23) Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие. / В.В. Курчевский. - М. : ВГИК, 1986. - 69 с.
- 24) Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Ю.М. Лотман; В кн. Лотман Ю.М. Об искусстве. - СПб.: 1998. - С.671-674.
- 25) Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] / А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. - М. : Бином. Лаборатория знаний, 2012. - 159 с. - Режим доступа: <files.lbz.ru>pdf/cC1091-3-ch.pdf>.
- 26) Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сб. ст.; Сост. и авт. вступ. ст. С. Асенин. - М. : Искусство, 1983. - 207 с.
- 27) Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. - М. : Красная площадь, 2012. - 624 с.
- 28) Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий. / А.М. Орлов. - М. : ИМПЭТО, 2005. - 384 с.
- 29) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
- 30) Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М. : Прогресс, 1978. - 240 с.
- 31) Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И. Романовский. - М. : Изд. Союза журналистов России, 2004. - 480 с.
- 32) Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладкарисованного фильма. / А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. - М. : Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 - 86 с.
- 33) Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. / А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. - М. : Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. - 29 с.
- 34) Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. - Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
- 35) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
- 36) Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы. / Н.В. Халатов- М. : Молодая гвардия, 1989. - 144 с. - (Мир твоих увлечений).

Литература для учащихся:

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин - М. : Искусство, 2004. - 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995. - 80с.
- 4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. - М. : Искусство, 2001. - 384 с.
- 5) Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов -Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. - Режим доступа: <http://p8i1sh.pagoi.ru>
- 6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович - М. : Искусство, 2001. - 175с.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://logish.8cree.ltkeg.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://n1p7.lll.profoloyldeo.ru>
4. Что такое сценарий <http://n1p7.lll.kfpoishe.ru>
5. Раскадровка <http://n1p7.lll.klposafe.ru>
6. Как делают мультфильмы - технология <http://b1p7/i1p1p.ru/lna18nolb1sh>
7. Мультипликационный Альбом <http://n1p7.llyu8nk1.com/shi1yriol:o.n1sh1>
8. <http://e8gyokop.pagoi.ru/1aya01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы

(* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912год.
- 2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
- 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.*
- 4) Чиполлино. Режиссер Б. Дежкин, 1960.
- 5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
- 6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
- 7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 8) Варешка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
- 10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
- 11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
- 12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
- 13) Вيني-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 15) Вيني-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
- 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
- 19) Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия).*
- 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
- 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.

- 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваяев,1979.
- 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн,1980.
- 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
- 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
- 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983г.
- 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
- 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Баринаова, 1984.
- 33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот»,1986.
- 34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин,1986.
- 35) Мартышко. Режиссер Э.Назаров,1987.
- 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин,1996.
- 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000г.
- 38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010гг.
- 39) Моя любовь. Режиссер А.Петров,2007.
- 40) Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот,2008.

**Перечень зарубежных мультфильмов,
рекомендуемых для просмотра в рамках программы
(все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)**

- 1) Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. УильямКоттрелл.
- 2) Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. ДэйвФляйшер.
- 3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 4) Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. НорманФергюсон.
- 5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. ДжеймсЭлгар.
- 6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. КлайдДжероними.
- 7) Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. КлайдДжероними.
- 8) Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. КлайдДжероними.
- 9) Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. КлайдДжероними.
- 10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. КлайдДжероними.
- 11) Книга джунглей. The Jungle Book (1967). США, реж. ВольфгангРайтерман.
- 12) Могила светлячков. Hotaru no haka (1988). Япония, реж. ИсаоТакахата.
- 13) Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. ХаяоМиядзаки.
- 14) Ведьмина служба доставки. Majō no takkyūbin (1989). Япония, реж. ХаяоМиядзаки.
- 15) Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. РонКлементс.
- 16) Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. ГариТруздейл.
- 17) Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж.ГенриСелик.
- 18) Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. РоджерАллерс.
- 19) История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. ДжонЛассетер.
- 20) Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. ХаяоМиядзаки.
- 21) История игрушек 2. Toy Story 2 (1999).США, реж. ДжонЛассетер.
- 22) Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 23) Шрек. Shrek (2001). США, реж. ЭндрюАдамсон.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Оборудование, необходимое для реализации программы:

- 1.1. Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);
- 1.2. Мультимедийная проекционная установка;
- 1.3. Компьютерные программы Adobe Premiere и Adobe AfterEffect;
- 1.4. Многофункциональное устройство черно-белое, цветное;

- 1.5. Цифровой фотоаппарат;
- 1.6. Видеокамера;
- 1.7. Штативы;
- 1.8. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
- 1.9. DVD, CD-диски, флеш-карты;
- 1.10. Колонки.
- 1.11. Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
- 1.12. Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

2. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

3. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

4. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

использованной при составлении программы

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. -43с.
2. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. - Режим доступа :<http://doto.ucoz.ru/metod/>.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. - Режим доступа : http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_РФ
4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. - Режим доступа :<http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
5. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. - 175с.
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: pioner-samara.ru/sites/default/files/docs/metodrek_dop_rf15.doc.
7. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://pioner-samara.ru/content/metodicheskaya-deyatelnost>.
8. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных

- общеобразовательных программ способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. Письмо Минобрнауки России № ВК-641/09 от 29 марта 2016 года [Электронный ресурс] / Департамент образования города Москвы. Документы - Режим доступа: <http://dogm.mos.ru/legislation/lawacts/3978733/>
9. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной программы МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. - Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Chekrkasova_Yuliya/POLOJENIE_GT_sIR_o_programmah.pdf
10. Положение о формах, периодичности и порядке проведения текущего контроля освоения дополнительных программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. - Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Chekrkasova_Yuliya/POLOJENIE_GTsIR_o_formah_attestacii.pdf
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41г «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. - Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod>.
12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. - Режим доступа : <http://dopedu.ru/normativno-pravovoe-obespechenie/normativno-pravovie-dokumenti-i-materiali-po-organizatsii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detey>.
13. Приложение к письму Министерства образования РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О требованиях к программам дополнительного образования детей» [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. - В помощь педагогу. - Режим доступа : <http://doto.usoz.ru/load/7-1-0-13>.
14. Программа дополнительного образования детей - основной документ педагога: Информационно-методический сборник, выпуск №5 / Сост. Н.А. Леоненко, Т.В. Завьялова, А.В. Кузнецова. - СПб. : Издательство «Ресурсный центр школьного дополнительного образования», 2010. - 62с.
15. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. / Г.К. Селевко. - М. : Народное образование, 1998. - 256с.

Подпиши изображения:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:

1. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие!

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!

В) Мы с тобой одной крови - ты и я. _____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц ,погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура! _____

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем

З) — А где моя котлета?!!

— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел!

И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота!

1) Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной проект!

Опиши и оцени свою работу по проекту.

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	

2) Критерии оценки уровня сформированности предметных, метапредметных и личностных результатов освоения программы учащимися с ОВЗ

Главный принцип психолого-педагогического мониторинга освоения программы учащимися с ОВЗ - отслеживать сформированность предметных и метапредметных достижений ребенка относительно самого себя, а не сравнивать результаты относительно возрастной нормы здоровых сверстников.

№	Показатель	Минимальный уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1	Сформированность навыков развития мелкой моторики	Ребенок испытывает затруднения в изготовлении фонов, атрибутов и персонажей, необходимых по сценарию в различных техниках прикладного творчества. Большинство заданий вызывают затруднения, необходима помощь педагога. Не умеет регулировать	Ребенок может с подсказками изготовить некоторые атрибуты и персонажи, необходимые по сценарию в различных техниках прикладного творчества, ориентируется по инструкции, умеет регулировать мышечное напряжение, но некоторые задания вызывают затруднения	Ребенок ориентируется по инструкции, правильно выполняет все задания. Проявляет самостоятельность и инициативу при создании фонов и персонажей, владеет навыком изготовления фонов, в различных техниках прикладного творчества
2.	Освоение основных понятий и терминов, жанров и видов мультипликации	Ребенок освоил понятия не в полном объеме, не всегда может объяснить их значение. Разбирается в жанрах и видах мультипликации с помощью педагога	Ребенок освоил основные понятия, но не всегда может объяснить их значение. Может определить некоторые жанры и виды мультипликации самостоятельно	Свободно владеет терминологией в практической деятельности, может объяснить значение понятия другим. Самостоятельно определяет некоторые жанры и виды
3.	Умение придумать историю, сюжет по правилам составления рассказа	Ребенок с трудом придумывает историю. Не видит связи между основными этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка). Необходима помощь	Понимает правила составления рассказа, видит связь между основными этапами развития сюжета, но не всегда может их применить при создании сюжета	Легко и быстро придумывает сюжет будущего мультфильма по всем правилам составления рассказа
4.	Умение составления «раскадровки» (способность разделения будущей анимации	Ребенку тяжело дается усвоение принципов составления «раскадровки», он делает ее только с	Понимает принципы составления «раскадровки», но иногда требуется помощь педагога	С легкостью разделяет будущую анимацию на эпизоды самостоятельно
5.	Владение навыками	Неуверенно владеет	Освоил анимационную	Хорошо освоил

	съемки мультфильма в выбранной технике	анимационной техникой, Необходима помощь педагога -----	технику, работает с ними под руководством педагога	анимационные техники и свободно работает с ними самостоятельно
6.	Сформированное навыков развития речи: способность к выразительному чтению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа, участие в обсуждении созданного мультфильма	С трудом озвучивает персонажа. Не способен к выразительному чтению. С трудом выражает характер, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа. Пассивно участвует в обсуждении созданного	Хорошо озвучивает, но не всегда может передать эмоции озвучиваемого персонажа. Анализирует мультфильм с применением профессиональных критериев с помощью педагога	Может перевоплощаться, передавать эмоции и чувства озвучиваемого персонажа. Свободно, критично анализирует созданные мультфильмы
7.	Уверенность в себе, своих силах и возможностях	Неадекватно оценивает себя, не уверен в себе и своих силах. Нуждается в поддержке взрослого	Ребенок способен адекватно оценивать свои возможности, но самооценка ребенка периодически нуждается в педагогической	Адекватно оценивает себя. Уверен в своих силах и возможностях
8.	Сформированное TM коммуникативных навыков, способов конструктивного взаимодействия	Ребенок плохо соблюдает правила игрового творческого взаимодействия. Не всегда способен договариваться в процессе съемки мультфильма, испытывает трудности во взаимодействии, как с другими ребятами, так и со взрослым: скован, замкнут	Ребенок частично соблюдает правила игрового творческого взаимодействия, действует в соответствии с принятыми правилами работы в мультстудии. Легко и свободно общается в привычной для него обстановке со знакомыми людьми, но испытывает трудности в общении ппп смене обстановки	Способен выстраивать диалог со взрослым и сверстниками в процессе сочинения сценария мультфильма, использует речь для построения высказываний
9.	Морально-волевые качества личности: самостоятельность, инициативность	Ребенок способен принимать решения, но они часто зависят от чужого мнения, не стремится отстаивать свою точку зрения	Ребёнок самостоятелен и инициативен, но может менять решение под влиянием других людей	Ребенок активно проявляет свою самостоятельность и инициативность, способен отстаивать и аргументировать свою точку зрения

10.	Проявление собственной творческой активности, реализации своих идей	Мало проявляет собственную творческую активность, ребенку проще работать по образцу. Иногда способен реализовывать свои идеи, прибегая к	Ребенок эпизодически проявляет собственную творческую активность, но способен реализовывать свои идеи только с помощью педагога	Свободно проявляет собственную творческую активность, способен самостоятельно реализовывать свои идеи
-----	---	--	---	---