

**Комитет по образованию администрации муниципального образования  
Всеволожского муниципального района Ленинградской области**

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа «Кудровский ЦО № 1»**

Принята на заседании  
Методического совета  
от «29» августа 2024г.  
Протокол № 1

Утверждена  
приказом от «30» августа 2024 г  
№ 366/01-10

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«МультСтудия»**

**(уровень стартовый)**

Направленность: техническая  
Возраст обучающихся: 11-13 лет  
Срок реализации программы: 1 год (72  
часа)  
Количество часов в год: 72 часа

Автор-составитель:  
Кузьмина Мария Олеговна,  
педагог дополнительного образования

## Раздел 1. Пояснительная записка

**1.1.** Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «МультСтудия» разработана с учетом следующих нормативных документов:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";

2. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

3. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467);

4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629);

5. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);

6. СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

7. Устава школы;

8. Положения о дополнительных общеразвивающих программах, реализуемых в МОБУ «СОШ «Кудровский ЦО № 1».

**1.2.** Уровень программы – *стартовый*.

**1.3. Актуальность программы.**

Актуальность программы «МультСтудия» заключается в объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для школьников.

Актуальность программы «МультСтудия» обусловлена тем, что включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание

нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону.

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

**Педагогическая целесообразность.** Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

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

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

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

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

**1.4. Цель программы -** создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации через эстетическую, нравственную и духовную силу мультипликационного искусства посредством создания авторской детской мультипликации с учетом индивидуальных возможностей и способностей.

#### **1.5. Задачи программы.**

Обучающие:

1. познакомить учащихся с основными видами мультипликации;

2. научить различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
3. познакомить с основными этапами создания мультфильма;
4. научить выстраивать сюжетную линию мультфильма;
5. научить придумывать короткие сюжеты для создания мультфильмов;
6. помочь освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
7. познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания и съёмки кадров;
8. научить озвучивать мультфильмы;
9. помочь освоить работу с техническими средствами: мультстанком, камерой, компьютером;
10. помочь освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности.

Развивающие:

1. создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
2. воспитывать эстетический вкус школьников;
3. воспитывать культуру зрительского восприятия;
4. формировать нравственные качества, гражданскую позицию, чувство патриотизма через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

Воспитательные.

1. способствовать развитию интеллекта и творческих способностей;
2. развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
3. развивать художественные навыки и умения, художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
4. развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
5. создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка.

#### **1.6. Учащиеся, для которых программа актуальна.**

Возраст обучающихся по данной программе: 11 – 13 лет. Группы формируются с учетом возрастных особенностей детей: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Количество обучающихся в группе: 10 – 15 человек.

#### **1.7. Формы и режим занятий.**

Форма проведения занятий – аудиторные.

Форма организации деятельности: групповая.

Форма обучения: очная.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 1 часу (1 ак. час-40 минут).

### **1.8. Срок реализации программы.**

Срок реализации программы – 1 год. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 72 часа. Количество учебных часов в год: 72 часа.

### **1.9. Планируемые результаты.**

Предметные:

1. знакомство с основными видами мультипликации, основными этапами и технологическим процессом создания мультфильма;
2. формирование умения различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
3. формирование практических навыков создания персонажей из различных материалов, фонов и декораций для мультфильма;
4. формирование практических навыков использования мультстанка для проведения съемки кадров мультфильма;
5. формирование практических навыков работы с программами AnimaShooter Junior, Audacity и Movavi Video Editor для съемки и монтажа мультфильма с его озвучиванием;
6. формирование практических навыков создания коротких мультипликационных фильмов в различных техниках.

Метапредметные:

1. умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения поставленных задач;
2. умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
3. умение оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности ее решения;
4. владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора деятельности;
5. умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с другими участниками деятельности;
6. формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Личностные:

1. формирование целостного мировоззрения, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
2. формирование нравственных качеств личности;
3. формирование ответственного отношения к выполняемой деятельности;
4. формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с учащимися в процессе деятельности.

По итогам обучения, обучающиеся будут знать:

- основные виды мультипликации;
- основные этапы создания мультфильма;
- различные виды анимационной деятельности;
- разнообразные анимационные приемы.

уметь:

- выстраивать сюжетную линию мультфильма;
- придумывать короткие сюжеты для создания мультфильмов;
- разрабатывать и изготавливать кукол, фонов и декораций;
- озвучивать мультфильмы.

### **Проектирование планируемых результатов на универсальные учебные действия (УУД) и общее развитие личности**

Личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные

Результаты освоения программы разработаны с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и включают:

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- развитие самостоятельности, личной ответственности за свои поступки;
- мотивация детей к познанию, творчеству, труду;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе разных видов деятельности;
- и другое;

Метапредметные результаты:

- формирование умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- формирование умения самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- овладение различными способами поиска информации в соответствии с поставленными задачами;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

## **Раздел 2. Формы аттестации и оценочные материалы**

### **2.1. Формы контроля.**

Реализация программы «МультСтудия» предусматривает входной, текущий, промежуточный контроль и итоговую аттестацию обучающихся.

Входной контроль проводится с целью выявления уровня подготовки учащихся. Текущий, промежуточный – с целью контроля усвоения учащимися тем и разделов программы. Итоговый – с целью усвоения обучающимися программного материала в целом.

Входной контроль осуществляется в форме опроса учащихся о навыках работы на компьютерах и о навыках рисования и конструирования.

Текущий контроль включает следующие формы: презентации, защита работ, выступление перед аудиторией.

Промежуточный контроль осуществляется в следующих формах: выступления учащихся с показом созданных мультфильмов в рамках школьных мероприятий и участия в конкурсах, анимационных фестивалях и других мероприятиях различного уровня.

### **2.2. Средства контроля.**

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется путем оценивания следующих критериев (параметров): освоение теоретического материала, практическое применение теоретического материала, наличие работ (портфолио).

Результативность обучения дифференцируется по трем уровням (низкий, средний, высокий).

При низком уровне освоения программы обучающийся:

1. теоретический материал усвоен на низком уровне (устный опрос);
2. нет практического применения теоретического материала (индивидуальный контроль);
3. низкий уровень работ (портфолио).

При среднем уровне освоения программы обучающийся:

1. теоретический материал усвоен на среднем уровне (устный опрос);
2. теоретический материал применяется не в полной мере (индивидуальный контроль);
3. средний уровень работ (портфолио).

При высоком уровне освоения программы обучающийся:

1. теоретический материал усвоен полностью (устный опрос);
2. высокий уровень применения теоретического материала на практике (индивидуальный контроль);
3. высокий уровень работ (портфолио).

## Раздел 3. Содержание программы

### Учебно-тематический план обучения

	Тема	Общее количество часов	Теория	Практика	Формы текущего контроля, аттестации по разделам	
<b>Основы мультипликации</b>		<b>20</b>	<b>12</b>	<b>8</b>		
1.	Техника безопасности в компьютерном классе. Профессии в мультипликации.	1	1		Устный опрос учащихся по правилам техники безопасности. Опрос учащихся по теоретической части.	
2.	История отечественной и зарубежной мультипликации. Мультфильм «Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами» (В.А.Старевич, 1912).	1	1			
3.	Техники создания мультфильмов.	1	1			
4.	Знакомство с этапами создания мультфильмов.	1	1			
5-6.	Создание сценария мультфильма. Разработка сценария мультипликационной заставки.	2	1	1		
7-8.	Персонажи мультфильма. Создание персонажей для заставки.	2	1	1		
9-10.	Раскадровка мультфильма. Создание раскадровки мультипликационной заставки.	2	1	1		
11-12.	Декорации мультфильма. Создание фона мультипликационной заставки.	2	1	1		
13-14.	Движение персонажей в кадре мультфильма. Создание движения в мультипликационной заставке.	2	1	1		
15-16.	Программа AnimaShooter Junior. Съемка кадров мультипликационной заставки в программе AnimaShooter.	2	1	1		
17-18.	Озвучивание мультфильма. Подбор музыки для мультипликационной заставки.	2	1	1		
19-20.	Программа Movavi Video Editor. Монтаж кадров мультипликационной заставки в видеоредакторе Movavi.	2	1	1		
<b>Техника перекладной пластилиновой анимации</b>		<b>14</b>	<b>1</b>	<b>13</b>		
21.	Техника перекладной пластилиновой анимации. Пластилиновый мультфильм «Пластилиновая ворона» (А. Татарский, 1981)	1	1			Презентация мультфильма, защита работ, выступление перед аудиторией
22.	Создание сценария мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	1		1		

23.	Создание раскадровки мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	1		1	
24-25.	Создание пластилиновых персонажей мультфильма.	2		2	
26-27.	Создание фона мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	2		2	
28-30.	Съемка кадров мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в программе AnimaShooter Junior.	3		3	
31.	Озвучивание мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в аудиоредакторе Audacity.	1		1	
32-33.	Монтаж мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в видеоредакторе Movavi Video Editor.	2		2	
34.	Презентация мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	1		1	
<b>Техника перекладной бумажной анимации</b>		<b>14</b>	<b>1</b>	<b>13</b>	
35.	Техника перекладной бумажной анимации. Рисованный мультфильм «Цветик-семицветик» (М. Цехановский, 1948)	1	1		Презентация мультфильма, защита работ, выступление перед аудиторией
36.	Создание сценария мультфильма в технике перекладной бумажной анимации.	1		1	
37.	Создание раскадровки мультфильма в технике перекладной бумажной анимации.	1		1	
38-39.	Создание рисованных персонажей мультфильма.	2		2	
40-41.	Создание фона для мультфильма в технике перекладной бумажной анимации.	2		2	
42-44.	Съемка кадров мультфильма в технике перекладной бумажной анимации в программе AnimaShooter Junior.	3		3	
45.	Озвучивание мультфильма в технике перекладной бумажной анимации в аудиоредакторе Audacity.	1		1	
46-47.	Монтаж мультфильма в технике перекладной бумажной анимации в видеоредакторе Movavi Video Editor.	2		2	
48.	Презентация мультфильма в технике перекладной бумажной анимации.	1		1	
<b>Техника предметной анимации</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	

49.	Техника предметной анимации. Кукольный мультфильм «Крокодил Гена» (Р. Качанов, 1969)	1	1		Презентация мультфильма, защита работ, выступление перед аудиторией
50.	Создание сценария мультфильма в технике предметной анимации.	1		1	
51.	Создание раскадровки мультфильма в технике предметной анимации.	1		1	
52.	Создание персонажей мультфильма в технике предметной анимации с помощью конструктора Lego.	1		1	
53-54.	Создание фона для мультфильма в технике предметной анимации.	2		2	
55-56.	Съемка кадров мультфильма в технике предметной анимации в программе AnimaShooter Junior.	2		2	
57.	Озвучивание мультфильма в технике предметной анимации в аудиоредакторе Audacity.	1		1	
58-59.	Монтаж мультфильма в технике предметной анимации в видеоредакторе Movavi Video Editor.	2		2	
60.	Презентация мультфильма в технике предметной анимации.	1		1	
<b>Творческий коллективный проект «Наш мультфильм»</b>		<b>12</b>		<b>12</b>	
61.	Создание сценария и раскадровки мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм».	1		1	Презентация мультфильма, защита работ, выступление перед аудиторией
62.	Создание персонажей мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм».	1		1	
63.	Создание фона мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм».	1		1	
64-65.	Съемка кадров мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм» в программе AnimaShooter Junior.	2		2	
66-67.	Озвучивание мультфильма в аудиоредакторе Audacity для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм».	2		2	
68.	Монтаж мультфильма в видеоредакторе Movavi Video Editor для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм».	1		1	
69.	Презентация творческого коллективного проекта «Наш мультфильм».	1		1	

70-72.	Резерв	2		2	
	Итого	72	15	57	

## Содержание учебно-тематического плана обучения

### **Раздел 1. Основы мультипликации. (20 часов)**

#### *Теоретическая часть.*

Профессии в мультипликации: режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер.

История отечественной и зарубежной мультипликации.

Техники создания мультфильмов. Материалы для создания мультфильмов.

Этапы создания мультфильмов: создание сценария, раскадровка, создание персонажей и декораций, съемка, озвучивание, монтаж.

Сценарий мультфильма. Сюжет. Основные части сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка, конец. Описание сцены: номер, описание места и времени, участники, описание действия, диалоги, слова за кадром.

Образ персонажа. Внешний вид и эмоции персонажа. Характеристика персонажа.

Раскадровка. Типы кадров: кадр с крупным планом, кадр со средним планом, кадр с общим планом.

Фон и декорации мультфильма. Цветовая гамма. Материалы для создания фона и декораций.

Движение персонажа в кадре. Схемы движения в технике перекладки: появление – исчезновение, простое линейное движение, сворачивание – разворачивание, увеличение – уменьшение, приближение – удаление, движение маятника, передвижение зигзагом, движение с ускорением, вращательное движение и т.д.

Программа для покадровой съемки AnimaShooter Junior. Интерфейс программы. Создание и настройка проекта. Подключение камеры. Съемка кадров. Дополнительные инструменты программы. Работа с кадрами. Скорость воспроизведения. Сохранение проекта.

Аудиоредактор Audacity. Запись и редактирование звуковых файлов.

Видеоредактор Movavi Video Editor. Интерфейс программы. Загрузка изображений и аудиофайлов. Монтаж. Настройка переходов. Вставка титров. Сохранение видеофайла.

#### *Практическая часть.*

- написание сценария мультфильма;
- создание раскадровки мультфильма;
- создание фона и персонажей мультфильма;
- съемка кадров в программе AnimaShooter Junior;
- запись звуковых файлов в программе Audacity для озвучивания мультфильма;
- монтаж мультфильма в программе Movavi Video Editor.

## **2. Раздел 1. Техника перекладной пластилиновой анимации (14 часов)**

### *Теоретическая часть.*

Сценарий мультфильма. Сюжет. Основные части сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка, конец. Описание сцены: номер, описание места и времени, участники, описание действия, диалоги, слова за кадром.

Образ персонажа. Внешний вид и эмоции персонажа. Характеристика персонажа.

Раскадровка. Типы кадров: кадр с крупным планом, кадр со средним планом, кадр с общим планом.

Фон и декорации мультфильма. Цветовая гамма. Материалы для создания фона и декораций.

### *Практическая часть.*

- написание сценария мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;
- создание раскадровки мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;
- создание фона и персонажей мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;
- съемка кадров мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в программе AnimaShooter Junior;
- запись звуковых файлов в программе Audacity для озвучивания мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;
- монтаж мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в программе Movavi Video Editor.

## **3. Раздел 3. Техника перекладной бумажной анимации (14 часов)**

### *Теоретическая часть.*

Сценарий мультфильма. Сюжет. Основные части сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка, конец. Описание сцены: номер, описание места и времени, участники, описание действия, диалоги, слова за кадром.

Образ персонажа. Внешний вид и эмоции персонажа. Характеристика персонажа.

Раскадровка. Типы кадров: кадр с крупным планом, кадр со средним планом, кадр с общим планом.

Фон и декорации мультфильма. Цветовая гамма. Материалы для создания фона и декораций.

### *Практическая часть.*

- написание сценария мультфильма в технике перекладной бумажной анимации;
- создание раскадровки мультфильма в технике перекладной бумажной анимации;
- создание фона и персонажей мультфильма в технике перекладной бумажной анимации;

- съемка кадров мультфильма в технике перекладной бумажной анимации в программе AnimaShooter Junior;
- запись звуковых файлов в программе Audacity для озвучивания мультфильма в технике перекладной бумажной анимации;
- монтаж мультфильма в технике перекладной бумажной анимации в программе Movavi Video Editor.

#### **4. Раздел 4. Техника предметной анимации (12 часов)**

##### *Теоретическая часть.*

Сценарий мультфильма. Сюжет. Основные части сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка, конец. Описание сцены: номер, описание места и времени, участники, описание действия, диалоги, слова за кадром.

Образ персонажа. Внешний вид и эмоции персонажа. Характеристика персонажа.

Раскадровка. Типы кадров: кадр с крупным планом, кадр со средним планом, кадр с общим планом.

Фон и декорации мультфильма. Цветовая гамма. Материалы для создания фона и декораций.

##### *Практическая часть.*

- написание сценария мультфильма в технике предметной анимации;
- создание раскадровки мультфильма в технике предметной анимации;
- создание фона и персонажей мультфильма в технике предметной анимации с помощью конструктора Lego;
- съемка кадров мультфильма в технике предметной анимации в программе AnimaShooter Junior;
- запись звуковых файлов в программе Audacity для озвучивания мультфильма в технике предметной анимации;
- монтаж мультфильма в технике предметной анимации в программе Movavi Video Editor.

#### **5. Раздел 5. Творческий коллективный проект «Наш мультфильм» (12 часов)**

##### *Практическая часть.*

- создание сценария и раскадровки мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм»;
- создание персонажей и фона мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм»;
- съемка кадров мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм»;
- озвучивание и монтаж мультфильма для реализации творческого коллективного проекта «Наш мультфильм».

Темы для мультфильмов:

- Мир вокруг нас
- Чистая планета Земля

- Добро среди нас
- Если рядом друг
- Все мы разные
- Россия – наш дом
- Моя семья
- Мои меньшие друзья
- Береги здоровье
- собственная идея

## **Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы**

### **4.1. Учебно-методическое обеспечение программы**

Реализация программы «МультСтудия» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: индивидуальная, подгрупповая, фронтальная.

При реализации программы используются следующие методы и приемы обучения: наглядные, словесные, практические.

Образовательный процесс обеспечивается следующими дидактическими материалами:

- Дидактические тексты для обучения учащихся;
- Памятки (инструкции);
- Карточки-консультации, дидактические материалы с поясняющими рисунками, планом выполнения заданий.
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

### **4.2. Материально-технические условия реализации программы**

#### **Требования к помещению для занятий:**

- помещение для занятий: рабочее место преподавателя и 10 рабочих мест учащихся.
- мультстанок с web-камерой для покадровой съемки мультипликационного фильма;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала;
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов.

**Средства обучения и воспитания, применяемые при прохождении программы:**

1. Устный.
2. Проблемный.
3. Частично-поисковый.
4. Исследовательский.
5. Проектный.

6. Формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, практика).
7. Обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).
8. Контроль и проверка умений и навыков (самостоятельная работа).
9. Создание ситуаций творческого поиска.
10. Стимулирование (поощрение).

**Расходные материалы:**

- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).

**4.3. Кадровое обеспечение программы**

Программа «МультСтудия» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

**4.4. Учебно-информационное обеспечение программы**

**Перечень литературы, используемой педагогом:**

1. Буйлова, Л.Н., Клёнова, Н.В. Дополнительное образование в современной школе [Текст] Л.Н.Буйлова, Н.В.Клёнова. - М.: Сентябрь, 2005 г. – 192 с.;
2. Голуб, Г.Б. Портфолио в системе педагогической диагностики [Текст] / Г.Б. Голуб, О.В. Чуракова // Школьные технологии. 2005. - №1. - С. 181-195.;
3. Полтавец, Г.А. Научно-методические материалы по анализу практической проблемы оценивания качества в системе дополнительного образования детей: Методическое пособие для руководителей и педагогов учреждений дополнительного образования [Текст] / Г.А. Полтавец, С.К. Никулин. - М.: 1996, - 94 с. ;
4. Энциклопедия отечественной мультипликации/Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
5. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
6. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
7. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
8. Классик по имени Леля в стране Мультипликации: альбом/Авт. текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
9. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
10. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
11. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
12. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.

13. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.

14. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017.

**Интернет-ресурсы:**

1. Мультфильмы своими руками.  
<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.