

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол №1  
От 05.09.2024



Утверждена:  
Директор МБУДО «РЦДО»  
  
Бойцова Е.В.  
Приказ №050901  
05.09.2024 г.

Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**Мультстудия «Кадр. Технология создания мультфильма»**  
(модульная, стартовый, базовый уровень)

Возраст детей: 7-9 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
Автор – составитель:  
педагог дополнительного образования  
Осокина И.В.

г. Кировск

2024

## Оглавление

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....</b>	<b>3</b>
НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ .....	3
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ .....	3
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ .....	4
ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ .....	4
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ .....	4
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ .....	4
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ .....	5
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....	5
УРОВНИ ПРОГРАММЫ .....	5
СРОК ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ .....	5
РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ .....	5
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....	5
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ .....	6
<b>УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....</b>	<b>7</b>
<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>7</b>
РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В РЕЖИМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ.....	9
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ .....	10
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	10
<i>Информационное интернет-обеспечение.....</i>	<i>10</i>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ДИАГНОСТИКА .....</b>	<b>11</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ .....</b>	<b>17</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС .....</b>	<b>20</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 4. КУГ .....</b>	<b>20</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА .....</b>	<b>22</b>

## Пояснительная записка

---

Дополнительная общеразвивающая программа Мультстудия «Кадр. Технология создания мультфильма» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304 – ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании» в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Программа Мультстудии «Кадр» является **модифицированной**, и предлагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультипликационного фильма. Программа разработана на основе :

-Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;

### Направленность программы

---

Техническая

### Актуальность программы

---

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир разнообразных экранных искусств. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Мультфильмы компенсируют, то, что по каким то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусств и техники. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления и творческого потенциала ребенка.

## **Педагогическая целесообразность программы**

---

В процессе реализации программы учащиеся овладевает компетенциями, которые в дальнейшем помогут им активно применять их в организации своей учебной, социальной и общественной деятельности.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

## **Отличительная особенность программы**

---

Использование интегрированных занятий, сочетающих приобретение новых знаний и умений в области мультипликации позволяет качественно сформировать предметные навыки и изучение новых компьютерных технологий. Поддерживать на высоком уровне познавательный интерес учащихся, готовность к творческой деятельности.

## **Цель программы**

---

Формирование технических, познавательных, творческих способностей ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

## **Задачи программы**

---

### **Обучающие:**

- организовать образовательный процесс, способствующий формированию знаний, умений, навыков, информационной и алгоритмической культуры мультипликации;
  - обучить основам мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);
  - обучить понятиям компьютерной анимации и основам работы в программе MOVIE MAKER, Adobe Flash, Adobe Photoshop;
  - научить ориентироваться во всём многообразии компьютерных изображений и методов их обработки;
  - обучить создавать собственные графические изображения и небольшие анимационные фильмы;
- Сформировать навыки работы с ПК и цифровым фотоаппаратом.

### **Развивающие:**

- развить воображение, аналитическое мышление, наблюдательность, чувство прекрасного, творческую фантазию, способность видеть движение в составных частях;
  - развить мелкую моторику рук;
  - развить навыки самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом.
- Условия реализации программы.

### **Воспитательные:**

- воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитать аккуратность и собранность в самостоятельной работе при выполнении заданий;
- воспитать эстетический вкус и культуру зрительского восприятия
- воспитать дисциплину проектной деятельности, в том числе умения планировать свою деятельность, работать в коллективе; установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих права и законные потребности граждан.

---

## Адресат программы

---

Программа предназначена для детей в возрасте от 7 до 9 лет. В учебные группы принимаются все желающие без специального отбора. На начальном этапе освоения программы базовые знания не требуются.

Количество человек в группе: 12 человек.

---

## Организационно-педагогические условия реализации программы

---

**Форма обучения:** очная.

**Форма организации образовательной деятельности учащихся:** Индивидуальная. Фронтальная. Индивидуально-групповая.

**Формы проведения занятий:**

аудиторные: учебное занятие, защита мини-проекта.

внеаудиторные: просмотр мультфильмов в домашних условиях по рекомендованному списку.

**Современные образовательные технологии, применяемые в программе:**

- технологии дистанционного обучения;
- разноуровневого обучения
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- проектная технология;
- технологии развивающего, личностно-ориентированного обучения.

---

## Уровни программы

---

**Стартовый уровень:**

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. В данной программе стартовый уровень специализируется на знакомстве с основами компьютерной графики и анимации. На этом уровне учащиеся получают мотивацию для дальнейших занятий по техническому творчеству на более углубленном уровне.

**Базовый уровень:**

Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины. В данной программе освоение программного материала базового уровня предполагает получение учащимися специализированных знаний в области компьютерной графики и анимации.

---

## Срок освоения общеразвивающей программы

---

1 год обучения 60 ч.

---

## Режим занятий

---

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 часов

---

## Планируемые результаты

---

**Личностные:**

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Выразить своё отношение к мультипликационному фильму;
- Рассказать о герое мультфильма, его характере, поступках;
- Понимать причины успеха/неуспеха в учебной деятельности

**Метапредметные:**

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- Уметь работать по предложенным инструкциям;
- Уметь излагать мысли, отстаивая свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- Проводить самоанализ своей деятельности и уметь анализировать работу своих товарищей;

#### **Предметные:**

К концу обучения по данной программе учащийся будет знать:

- Историю компьютерной мультипликации: виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов;
- Основные принципы работы с цифровым фотоаппаратом и способы сохранения фотографий на компьютер;
- Способы обработки кадров, способы наложения эффектов;
- Иметь представление о технологии создания покадровой анимации, понимая специфику получения движения объекта;
- Знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- Свойства пластилина. Процесс создания пластилиновой анимации;
- Основные приемы съемки на цифровой фотоаппарат с помощью штатива. Способы записи звука на компьютер.

Будет уметь:

- Применять на практике полученные знания и работать по образцу;
- Применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- Реализовывать творческий замысел;
- Уметь изготавливать эскизы декораций, используя теоретические знания, полученные в процессе изучения программы;
- Анализировать, планировать предстоящую практическую работу с помощью, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности.

### **Формы аттестации**

---

Оценка и контроль результатов освоения программы осуществляется 3 этапа (в начале, середине, конце года).

**Текущий контроль** – текущая диагностика проводится в течение учебного периода в целях:

- контроля уровня достижения учащимися результатов, предусмотренных дополнительной общеразвивающей программой;
- оценки соответствия результатов освоения дополнительных общеразвивающих программ требованиям, определенным в дополнительной общеразвивающей программе;
- проведения учащимся самооценки, оценки его работы педагогическим работником с целью возможного совершенствования образовательного процесса.

**Промежуточный контроль** – промежуточная диагностика (проводится в конце учебного периода). Целями проведения промежуточной аттестации являются:

- объективное установление фактического уровня освоения дополнительной общеразвивающей программы и достижения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы;
- соотнесение этого уровня с требованиями к результатам, определенным в дополнительной общеразвивающей программе; - оценка достижений конкретного учащегося, позволяющая выявить пробелы в освоении им дополнительной общеразвивающей программы и учитывать индивидуальные потребности учащегося в осуществлении образовательной деятельности;
- оценка динамики индивидуальных образовательных достижений, продвижения в достижении планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Срок проведения промежуточной (итоговой) аттестации: май.

Форма проведения промежуточной аттестации: выставка творческих работ (проектов) и их защита.

### Учебно-тематическое планирование

Учебный план содержит две основные формы занятий: теоретические занятия и практика. Обе формы являются неотъемлемой частью программы и являются необходимыми и достаточными для выполнения поставленных программой целей.

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
<b>1.</b>	<b>Мультфильм как вид искусства</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
<b>1.1</b>	Вводное занятие. Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	2	6	8
<b>1.2</b>	Сюжет и персонажи мультфильма.	2	6	8
<b>2</b>	<b>Основы Premiere Pro.</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
<b>2.1</b>	Изучение рабочего пространства в Adobe Premiere Pro.	2	6	8
<b>2.2</b>	Знакомство с принципами работы в программе Adobe Premiere Pro.	2	6	8
<b>3</b>	<b>Основы видеомонтажа.</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>15</b>
<b>3.1</b>	Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации	2	6	8
<b>3.2</b>	Работа с папками в Premiere Pro	1	6	7
<b>4</b>	<b>Монтаж и запись звука.</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>13</b>
<b>4.1</b>	Синхронизация аудио и видео дорожек.	1	12	13
		<b>12</b>	<b>48</b>	<b>60</b>

### Содержание программы

#### Модуль 1. Мультфильм как вид искусства (16ч)

*Цель изучения модуля.*

Познакомить учащихся с понятием мультипликация .

*Ожидаемые результаты освоения модуля*

Владеть основами знаний в области мультипликации. Развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии; овладение правилами поведения на занятиях

### *Содержание модуля*

#### 1.1 Вводное занятие. Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана. (8ч)

##### Теория

Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ. Композиция.

##### Практика

Проведение входного мониторинга (собеседование). Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации. Самостоятельная постановка собственных целей в связи с анимацией на учебный год учащимися. Этюды.

#### 1.2 Сюжет и персонажи мультфильма (8ч)

##### 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.

## **Модуль 2. Основы Premier Pro (16ч)**

### *Цель изучения модуля*

Познакомить учащихся с технологией монтажа

### *Ожидаемые результаты освоения модуля*

Формирование представления о технических возможностях монтажа

### *Содержание модуля*

#### 2.1 Изучение рабочего пространства а Adop Premier Pro (8ч)

##### Теория

Рабочее пространство программы. Окна.

##### Практика.

Работа с окнами. Выполнение задания.

#### 2.2 Знакомство с принципами работы в программе Adop Premier Pro(8ч)

##### Теория

Вкладки

##### Практика

Создание папки для работы. Работа с вкладками. Импорт файлов.

## **Модуль 3. Основы монтажа(15ч)**

### *Цель изучения модуля*

Овладение основами монтажа

### *Ожидаемые результаты освоения модуля*

Расширить знания учащихся о профессиях: монтажор, режиссёр, оператор, звукорежиссер.

### *Содержание модуля*

#### 3.1 Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации (8ч)

##### Теория

Технология работы с компьютерным программным обеспечением для монтажа мультипликационных фильмов.

#### Практика

Монтаж в видео редакторе Adop Premier Pro . Создание видеоролика на коллективно выбранную тему.

#### 3.2 Работа с папками(7ч)

#### Теория

Основы монтажа видео. Интерфейс видеоредактора Adop Premier Pro . Спецэффекты, переходы.

#### Практика

Монтаж в видео редакторе Adop Premier Pro . Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.

### **Модуль 4. Монтаж и запись звука (13ч)**

#### *Цель изучения модуля*

Овладение основами монтажа и записи звука

#### *Ожидаемые результаты освоения модуля*

Расширить знания детей о профессиях: монтажор, режиссёр, оператор, звукорежиссер.

#### *Содержание модуля*

#### 4.1 Синхронизация аудио и видео дорожек.(12ч)

#### Теория

Способы синхронизации аудио и видео в Premiere

#### Практика

Инструменты для редактирования изображений, аудио и видео. Выполнение заданий.

## **Реализация программы в режиме дистанционного обучения**

Предложенная программа позволяет частичную и полную реализацию в дистанционном режиме. Причем особенностью второй варианты является то, что процесс практического выполнения работ будет вестись учащимися непосредственно из дома (на собственных персональных компьютерах с использование предустановленных необходимых графических программ). Таким образом второй вариант накладывает определенные трудновыполнимые задачи на родителей учащего и предполагается к использованию только в случае возможности необходимого технического оснащения со стороны учащегося.

При реализации общеобразовательной программы в дистанционном режиме ни цели, ни задачи, ни структура, ни принципы разбиения на модули не изменяются. Образовательный процесс по общеобразовательной программе, делится на два этапа: теоретический этап (лекции, беседы) практический этап.

#### **Теоретический этап.**

Лекции (беседы) проходят в формате видеоконференций (вебинаров). Всё происходящее аудитории транслируется в сеть интернет и присутствующие удаленно дети участвуют обсуждении предлагаемой темы с использованием платформы, предоставляющей трансляцию.

В дальнейшем, теоретические вопросы, возникшие у обучающегося, проходящего дистанционное обучение, решаются на обучающей платформе в виде письменного диалога "вопрос-ответ" как между педагогом и учеником, так и в режиме "ученик-ученик" под контролем педагога.

#### **Практический этап.**

При реализации практического этапа, ребенка, проходящего дистанционную форму обучения, необходимо обеспечить видеотрансляцией процесса создания анимации с помощью функции демонстрации экрана, для того чтобы педагог имел возможность на разных этапах проектирования анимации вносит своевременные изменения и помощь относительно работы каждого участника занятия в индивидуальной форме.

При выборе обучающимся очно-заочной формы обучения возможна сессионная работа, когда на выполнение всего практического этапа или части его, обучающийся присутствует на занятиях очно.

**Требования к материально-техническому обеспечению учащегося, проходящего обучение по дистанционной форме.**

Наличие персонального компьютера актуального поколения, оборудованного средствами видеосвязи (вебкамера, средства воспроизведения и записи звука) и высокоскоростного доступа к сети интернет, обеспечивающего видеотрансляцию приемлемого качества. Наличие специального программного обеспечения для работы: программа «Adobe Animate», «Quick Time», а также графического планшета и стилуса.

---

### Техническое оснащение занятий

---

Для реализации программы минимально необходимый перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

1. Компьютер - 10шт.
2. Комплект проекционной аппаратуры (DVD-плеер, проектор, экран) – 1 шт.
3. Ножницы, карандаши, фломастеры, краски, кисти, бумага -15 шт.
4. Программное обеспечение:
5. Windows –10шт.
6. Программа «Adobe Premiere Pro» - 10 шт.
7. Камера, штатив, станки.

---

### Список литературы

---

1. Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015.
2. Почивалов Алексей Викторович Сергеева Юлия Евгеньевна: Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - Издательство: Эксмо, 2015.
- 3.«Мультфильм своими руками». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.

### Информационное интернет-обеспечение

1. <https://infourok.ru/plan-konspekt-zanyatiya-v-tvorcheskom-obedinenii-na-temu-kompoziciya-v-fotografii-4430587.html>
2. [https://www.youtube.com/channel/UC7bIIGVpPdQAhNA\\_EUpEyVA](https://www.youtube.com/channel/UC7bIIGVpPdQAhNA_EUpEyVA)
3. <https://yandex.ru/video/preview/?text=%CD%EE%F0%EC%E0%ED%ED%20%CC%E0%EA%CB%E0%F0%E5%ED%20>
4. [https://www.youtube.com/watch?v=Gnd6b\\_FejHE&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=Gnd6b_FejHE&t=1s)
5. <https://lektsii.org/1-23211.html>
6. [https://yandex.ru/video/preview/?text=пикселяция%20в%20мультипликации&path=wizard&parent-reqid=1630574571066890-18360475744151759763-sas3-0979-e6b-sas-17-balancer-8080-BAL-8673&wiz\\_type=vital&filmId=10817097492934891063](https://yandex.ru/video/preview/?text=пикселяция%20в%20мультипликации&path=wizard&parent-reqid=1630574571066890-18360475744151759763-sas3-0979-e6b-sas-17-balancer-8080-BAL-8673&wiz_type=vital&filmId=10817097492934891063)

### Диагностика уровня мотивации учащегося

Входная диагностика проводится в начале занятий для определения разноразности обучения по данной программе.

**Цель** диагностики – выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения.

**Задачи:**

- прогнозирование возможности успешного обучения на данном этапе;
- выбор уровня сложности программы, темпа обучения;
- оценку дидактической и методической подготовленности.

**Методы проведения:**

- индивидуальная беседа;
- тестирование;
- наблюдение;
- анкетирование.

**Этапы педагогической диагностики.**

Организация и проведение педагогической диагностики включает в себя несколько этапов.

Этапы организации:

- подготовительный: подготовка анкет, вопросников, тестов, заданий таблиц показателей;
- обработка данных и их анализ;
- оформление результатов диагностики.

**Стартовая диагностика учащихся в мультстудии**

проводится по следующим показателям:

- . Мотивация к занятиям
- . Сформированность познавательной активности
- . Сформированность самостоятельности
- . Сформированность коммуникативных действий
- . Развитие творческих способностей

Остановимся на каждом подробнее:

**1. Мотивации к занятиям.**

**Методика исследования «Анкета на мотивацию»**

Методика направлена на изучение сформированности мотивов учения, выявление ведущего мотива.

**Форма проведения:** индивидуальная.

**Инструкция.**

Сейчас я буду задавать тебе вопросы, а ты слушай меня внимательно и отвечай.

*Дорогой друг, ты записался в мультстудию.*

**Мы хотим, чтобы тебе было здесь хорошо.**

**И для начала просим тебя заполнить анкету.**

**1. Я хочу заниматься в студии, чтобы:**

- А) научиться чему-нибудь полезному;
- Б) найти себе друзей;
- В) развить свои способности;
- Г) заниматься любимым делом;
- Д) узнать, на что я способен;
- Е) весело провести время.

2. Дома в свободное время мне больше всего нравится заниматься

3. Для меня в студии важнее всего

4. Когда я думаю, о предстоящих занятиях в студии я испытываю чувство:

- А) радости
  - Б) скуки
  - В) тревоги
  - Г) нетерпения (скорей бы занятия закончились)
5. Мне бы хотелось, чтобы в студии всегда было

6. Больше всего я боюсь, что

7. Кем ты хочешь работать, когда вырастешь?

9. Чем ты руководствовался при выборе занятий?

- А) советом родителей;
- Б) советом друзей;
- В) советом учителей;
- Г) собственными интересами;
- Д) это был случайный выбор.

#### Уровень мотивации

	Сниженный	Нормальный	Высокий	Очень высокий
	Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата.	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет как будущую профессию.
учащийся				
1				

Тест креативности Торренса. Диагностика творческого мышления.

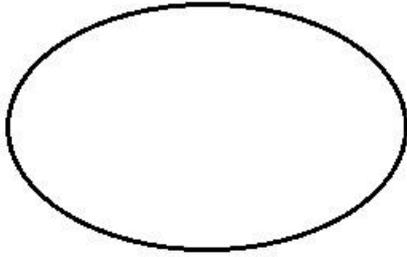
#### Развитие творческих способностей

Методика исследования Краткий тест П. Торренса

«Завершение фигуры» и «Нарисуйте картинку».

#### Тест «Нарисуйте картинку».

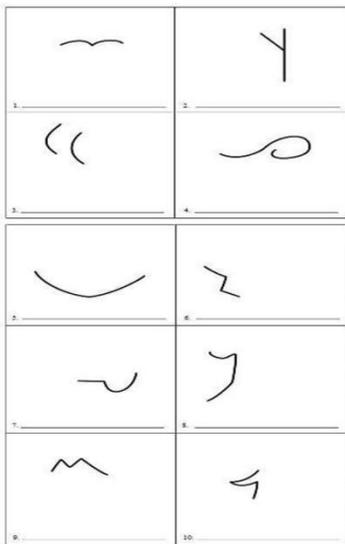
Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



*Примечание:  
Цвет выбирается самостоятельно*

**Тест «Завершение фигуры».**

Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А так же придумать название к каждому рисунку.



**Диагностика уровня психического развития:**

**Методика: «Дорисуй»**

**Цель:** задание направлено на выяснение уровня развития обобщённых представлений о свойствах и качествах предметов окружающей действительности, элементов воображения.

**Оборудование:** лист бумаги, на котором нарисовали два круга цветными фломастерами.

**Проведение обследования:**

Ребёнку дают лист бумаги и просят его дорисовать эти фигуры, чтобы получились два разных предмета.

**Оценка действий ребёнка в баллах:**

1 балл	Не принимает задание, в условиях обучения действует не адекватно.
2 балла	Принимает задание, но не понимает его условия, пытается изображать свои предметы, либо чиркает.
3 балла	Принимает задание, понимает его условия, может нарисовать только один предмет, либо два одинаковых.
4 балла	Принимает задание, понимает его условия, рисует два разных предмета, используя цветные фломастеры.

## Диагностика уровня развития способностей становления компетенций технического творчества.

**Цель:** Выяснение особенностей проявления технических способностей учащихся.

Вопросы для тестирования учащихся

(входящий контроль)

### Теоретическая часть

1. Какие материалы вы знаете?
2. Какие виды бумаги вы знаете?
3. Какими свойствами обладает бумага? (подчеркнуть)  
Легко режется, гибкая, твердая, не размокает в воде, рвется, колючая, моется.
4. Какие инструменты используются для работы с бумагой? (подчеркнуть)  
Ножницы, линейка, карандаш, ножовка, резак, молоток.
5. Какие геометрические фигуры вы знаете?
6. О каком предмете идет речь?  
Они могут быть: портновскими, маникюрными, канцелярскими, садовыми, кровельными, по железу

---

Обвести силуэт кошки на черную бумагу, вырезать ее и наклеить на белый лист картона.



### Ключ к тесту

1. А	2. Б	3. А	4. Б	5. А
6. В	7. Б	8. В	9. А	

### Критерии оценивания

Высокий: 9-10 правильных ответов из 10.

Средний: 7-8 правильных ответов из 10.

Низкий: 6 и меньше правильных ответов из 10.

### Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний

Результаты всех диагностик для удобства их последующего анализа представляются в табличной форме в объединенном виде.

### Результаты диагностики

Список учащихся	Показатели					Общий балл	Уровень
1							
2							

## Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы

Уровень освоения программы: Стартовый

№	ФИ учащихся	Личностные		Метапредметные		Предметные				
		Рассказывать о мотивах образовательной деятельности	Развитие представления об общих ценностях: здоровье, семья, человек и общество	Перечислять основные теоретические понятия предметной области	консультационной поддержке педагога, извлекать и структурировать информацию из <del>базы данных</del> <del>на уровне</del>	пользователя компьютерной техники, извлекать	Работать по образцу, составлять простые эскизы, анимировать объекты по образцу	безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных классической анимации;	Основные приемы анимации на компьютере, основные функции	инструменты изученного программного
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»
- справляется с помощью педагога – «1»
- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

Уровень освоения программы: Базовый

№	ФИ учащихся	Личностные	Метапредметные	Предметные
---	-------------	------------	----------------	------------

		образовательной деятельности, определять ее цели и задачи, ориентироваться в правах и познавательной деятельности, к применению ценности здорового и безопасного образа жизни, значения семьи в жизни человека и общества, ценности содержания теоретических понятий предметной области (в пределах программы) и использовать	Самостоятельно, извлекать и структурировать информацию из различных	Иметь представление о технологии создания кадровой анимации в	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания	создавать мультипликационную базу, состоящую из локаций, персонажа и сценария, для информации для реализации идей из предоставленных методических материалов, работать компьютерной
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»
- справляется с помощью педагога – «1»
- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1	Мультфильм как вид искусства				
1.1	Вводное занятие. Композиция. Понятие крупности плана.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. <b>Программное обеспечение:</b> операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Наблюдение
1.2	Сюжет и персонажи мультфильма				Наблюдение
2	Основы Premiere Pro				
2.1	Изучение рабочего пространства в Ador Premiere Pro	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. <b>Программное обеспечение:</b> операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Наблюдение. Опрос
2.2	Знакомство с принципами работы в программе Ador Premiere Pro				
3	Осоновы видеомонтажа				
3.1	Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации				

3.2	Работа с папками в Premiere Pro				Творческий проект. Опрос
4	Монтаж и запись звука	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. <b>Программное обеспечение:</b> операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Наблюдение. Опрос
4.1	Синхронизация аудио и видео дорожек				

---

### Приложение 3. Учебно-методический комплекс

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к урокам.	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется при введении дистанционного режима обучения учащимся (через родителей) предоставляется открытая ссылка на материалы к соответствующему уроку.
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки опроса; - иллюстрации по этапам работы - игровые предметы - памятки	Находятся в ведении педагога, в компьютерном классе.

### Приложение 4. КУГ

**Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год**  
детское объединение «Мультстудия Кадр»  
**7-9 лет группа 1 РЦДО**  
Педагог: Осокина Ирина Владимировна

**Продолжительность учебного года**

**Начало учебного года** – 2 сентября 2024 года

Комплектование группы: с 1 сентября по 9 сентября 2024 года

Начало занятий - 12.09.2024 года

**Окончание учебного года** - 31 мая 2025 года

Продолжительность учебного года – 30 недель

**Праздничные дни:**

4 ноября - День народного единства;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День Защитника Отечества;  
 8 марта - Международный женский день;  
 1 мая - Праздник Весны и Труда;  
 9 мая – День Победы.

**Каникулы:**

Осенние: с 28 октября 2024 г. по 5 ноября 2024 г. (9 календарных дня)  
 Зимние: с 30 декабря 2024 г. по 8 января 2025 г. (10 календарных дней)  
 Весенние с 22 марта 2025 г. по 31 марта 2025 г. (9 календарных дней)

**Текущий контроль:** 3.10.2024г.- 24.10.2024г.  
 5.12.2024г.-26.12.2024г.

**Промежуточная аттестация:** 26.04.2025-3.05.2025

**Количество часов, режим занятий:**

Продолжительность одного занятия: 45 минут  
 Перерыв между занятиями: 10 минут  
 Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз в неделю)  
 Количество учебных часов в неделю: 2  
 Количество за учебный год: 60 ч.

**Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий.**

месяц	№ занятия	Тема	Число	Кол-во часов
Сентябрь	1	Мультфильм как вид искусства. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ.	14	2
	2	Композиция. Понятия крупности плана. Этюды. Понятие композиции. Этюды	21	2
	3	Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.	28	2
Октябрь	1	Смена плана. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.	5	2
	2	Сюжет и персонажи мультфильма. Понятие сюжета в литературном произведении.	12	2
	3	Понятие конфликта. Виды конфликта.	19	2
	4	Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».	26	2

Ноябрь	1	Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа. Отработка основных приёмов каждой техники.	9	2
	2	Основы Ador Premiere Pro. Изучение рабочего пространства	16	2

	3	Рабочее пространство программы.	23	2
		Работа с папками. Настройка окон программы	30	2
Декабрь	1	Работа с окнами. Выполнение задания. Создание проекта Настраиваем Интерфейс	7	2
	2	Знакомство с принципами в программе Adob Premiere Pro	14	2
	3	Запуск программы Adob Premiere Pro	21	2
	4	Как создать новый проект. Отработка основных приёмов.	28	2
	5			2
Январь	1	Основные функции и возможности этой программы.	11	2
	2	Основы видеомонтажа	18	2
	3	Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации.	25	2
Февраль	1	Таймлайн, импорт файлов ,монтаживание	1	2
	2	Эффекты , экспорт.	8	2
	3	Работа с папками в Premiere Pro Инструменты и возможности	15	2
	4	Монтаж видео.	22	2
Март	1	Переходы и титры. Элементы управления эффектами	1	2
	2	Запись и монтаж звука.	15	2
Апрель	1	Необходимое оборудование для монтажа и записи аудио	5	2
	2	Как синхронизировать 2 аудио дорожки	12	2
	3	Как редактировать отдельную часть аудио	19	2
	4	Как усилить голос на записи	26	2
Май	1	Наложение эффектов на аудио	3	2
	2	Итоговое занятие	10	2
		<b>Итого</b>		<b>60</b>

### Приложение 5. Воспитательная работа

№	Название мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Бегущий светофор» Цель: закрепить знания детей о сигнальных огнях светофора.	сентябрь	Подвижные игры	фотоотчет

2.	<b>Д/И «Чем пожар я потушу»</b> <i>Цель:</i> пояснить, что для тушения пожара подходят не все предметы и способы. Учить называть детей называть средства пожаротушения: огнетушитель, песок, вода и т.д.	октябрь	Беседа	фотоотчет
3.	<b>«Опасно – не опасно».</b> <i>Цель:</i> учить отличать опасные жизненные ситуации от не опасных.	ноябрь	Беседа	фотоотчет
4.	<b>Безопасность на дорогах</b>	декабрь	Викторина	фотоотчет
5.	<b>«Не откроем дверь»</b> <i>Цель:</i> рассмотреть и обсудить с детьми такие опасные ситуации, как контакты с чужими людьми, научить их правильно себя вести в таких случаях.	январь	Беседа	фотоотчет
6.	Беседа «Зимние дороги» <i>Цель:</i> познакомить с явлениями природы «Гололед», «Снегопад». Дать знания о том, что зимой дороги скользкие, торможение транспорта происходит не сразу. Закрепить понятие «Безопасное поведение на дорогах».	февраль	Беседа	фотоотчет
7.	<b>«Правила поведения при гололеде и гололедице»</b> <i>Цель:</i> познакомить с таким природным явлением, которое бывает зимой, как гололед и гололедица. Объяснить разницу, способы избежать травм и переломов.	март	Практическое упражнение	фотоотчет
8.	Беседа «Осторожно – электроприборы» <i>Цель:</i> уточнить и систематизировать знания детей о бытовых электроприборах. Учить бережному отношению к своему здоровью.	апрель	Беседа	фотоотчет
9.	Ситуация «Я потерялся» <i>Цель:</i> закрепить знания домашнего адреса, Ф.И. отчества родителей. Развивать умение обращаться за помощью к взрослым.	май	Беседа	фотоотчет

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ "РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ"**, Бойцова Елена Владимировна, директор

02.12.24 14:20 (MSK)

Сертификат 65B103B266DFA5050A0B8EFB609A1D82