

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»**  
(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>
<b>НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>3</b>
<b>АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>3</b>
<b>ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>3</b>
<b>ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>4</b>
<b>ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>4</b>
<b>ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>4</b>
<b>АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>5</b>
<b>ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>5</b>
<b>УРОВНИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>5</b>
<b>СРОК ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>6</b>
<b>РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ.....</b>	<b>6</b>
<b>ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....</b>	<b>6</b>
<b>ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ .....</b>	<b>7</b>
<b>УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....</b>	<b>7</b>
Учебно-тематический план.....	7
<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>9</b>
Модуль 1. Знакомство с мультипликацией.....	9
Модуль 2. Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы. ....	9
Модуль 3. Профессии мультипликации.....	10
Модуль 4. Мультпроекты.....	11
Модуль 5. Творческая мастерская.....	12
<b>РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В РЕЖИМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ .....</b>	<b>12</b>
<b>ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ.....</b>	<b>13</b>
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>13</b>
<b>ИНФОРМАЦИОННОЕ ИНТЕРНЕТ-ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....</b>	<b>14</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ДИАГНОСТИКА .....</b>	<b>14</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ .....</b>	<b>21</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС .....</b>	<b>24</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 4. КУГ .....</b>	<b>24</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА .....</b>	<b>34</b>

## Пояснительная записка

---

Дополнительная общеразвивающая программа Мультистудия «Кадр» 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 Мультистудии «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

---

Актуальность программы предлагаемой образовательной программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу Мультистудии «Кадр», как наиболее интересному для младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

### Педагогическая целесообразность программы

---

Педагогическая целесообразность программы заключается в универсальности её языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей всех возрастных групп.

Интеграция разных видов искусства: рисунок, 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.

К специфике программы можно отнести то, что она охватывает достаточно широкий спектр направлений применения компьютерных изображений в различных областях человеческой деятельности. Учебный материал подается по принципу усложнения и увеличения объема сведений в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, что способствует устойчивому формированию у ребёнка необходимых знаний и навыков.

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.

Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала от кукольных, пластилиновых, рисованных мультфильмов до видеофильмов и видеосюжетов; качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

### **Отличительная особенность программы**

---

Мультипликация предоставляет 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, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения»

Посредством мультипликации уже в младшем школьном возрасте можно научить ребёнка грамотно пользоваться компьютером и программами, научить работать с изображениями, делать простейшую анимацию, уверенно пользоваться мышкой, подготовить его к дальнейшему изучению компьютерной графики.

### **Цель программы**

---

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

### **Задачи программы**

---

#### **Обучающие:**

- обучить основам мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);
  - обучить понятиям компьютерной анимации;
  - 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 у детей техническое и логическое мышление, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;

-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 усидчивость, трудолюбие, уверенность в своих силах, чувство коллективизма, взаимопомощи;

-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.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий:

- технологии проблемного обучения;
- игровых технологий;
- групповых технологий;
- здоровьесберегающих технологий;
- проектной технологии;
- технологии развивающего обучения.

Принципы, положенные в основу программы:

- принцип добровольности;
- принцип сотрудничества и сотворчества;
- принцип доступности;
- принцип психологической комфортности;
- принцип наглядности;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип развивающего и воспитывающего характера 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 часов – для групп в рамках персонифицированного обучения

68 часов – для групп по муниципальному заданию

### **Режим занятий**

---

Продолжительность одного занятия: 45 минут

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

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 часов – для групп в рамках персонифицированного обучения

68 часов – для групп по муниципальному заданию

### **Планируемые результаты**

---

#### **Личностные:**

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие и плохие поступки;

- 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:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;

- При поддержке педагога, извлекать и структурировать, анализировать и синтезировать информацию из различных источников;

- 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.

### **Учебно-тематический план**

---

Для групп в рамках системы персонализированного финансирования

№	Название модуля	Количество часов
---	-----------------	------------------

		Теория	Практика	Всего
<b>1.</b>	<b>Знакомство с мультипликацией</b>	<b>2</b>	<b>18</b>	<b>20</b>
	Вводное занятие. История жанра мультипликации	1	2	3
	Составление творческих рассказов. Этюды	1	16	17
<b>2.</b>	<b>Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>17</b>
	Виды мультипликации	1	6	7
	Как создаются мультфильмы	0	1	1
	Путешествие в мир литературы.	1	8	9
<b>3</b>	<b>Профессии мультипликации</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>Мультпроекты</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>13</b>
	Творческий проект	0	2	2
	Проект «Силуэтная анимация»	1	5	6
	Проект «Рисованная анимация.»	0	5	5
	<b>Итого:</b>	<b>5</b>	<b>55</b>	<b>60</b>

**Для групп в рамках муниципального задания**

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
<b>1.</b>	<b>Знакомство с мультипликацией</b>	<b>2</b>	<b>18</b>	<b>20</b>
	Вводное занятие. История жанра мультипликации	1	2	3
	Составление творческих рассказов. Этюды	1	16	17
<b>2.</b>	<b>Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>17</b>
	Виды мультипликации	1	6	7
	Как создаются мультфильмы	0	1	1
	Путешествие в мир литературы.	1	8	9
<b>3</b>	<b>Профессии мультипликации</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>Мультпроекты</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>13</b>
	Творческий проект	0	2	2
	Проект «Силуэтная анимация»	1	5	6



	Проект «Рисованная анимация.»	0	5	5
<b>5</b>	<b>Творческая мастерская</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
	<b>Итого:</b>	<b>7</b>	<b>61</b>	<b>68</b>

## Содержание программы

---

### Модуль 1. Знакомство с мультипликацией

#### Цель изучения модуля

Познакомить детей с понятием мультипликация

#### Ожидаемые результаты освоения модуля

Владение основными знаниями в области мультипликации. Развитие навыков сотрудничества с сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии. Овладение правилами поведения на занятиях

#### Содержание модуля

##### **1.1 Вводное занятие. История жанра мультипликации**

###### **Теория**

Инструктаж по технике безопасности - в классе, в РЦДО и на улице.

Просмотр фильма «История анимации» 01

###### **Практика**

Игра «Ладонь в ладонь». Тестирование

##### **1.2 Составление творческих рассказов**

###### **Теория**

Как составить рассказ.

###### **Практика**

По картинке составляем рассказ. Выдано несколько персонажей и нужно составить рассказ. Рисуют в командах свои рисунки и составляют рассказ (по парам). Выполняют рисунки по заданию. Просмотр мультфильма «Если видишь на картине». Этюды на развитие фантазии.

#### Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

#### Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия

Методы: словесные, наглядные и практические.

### Модуль 2. Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы.

#### Цель изучения модуля

Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.

#### Ожидаемые результаты освоения модуля

Формирование представления о мультипликации, её истории, о процессе создания мультфильма, развитие творческих, коммуникативных и познавательных способностей.

### Содержание модуля

#### **2.1 Виды мультипликации**

##### **Теория.**

Презентация «Виды мультипликации» . Обсуждение. Игра на закрепление материала.

##### **Практика**

Этюд «Рисованная анимация». Этюд «Перекладная анимация» Этюд «Пластилиновая анимация».

#### **2.2 «Как создаются мультфильмы»**

##### **Теория.**

Презентация «Как создаются мультфильмы». Обсуждение .

##### **Практика**

Пиксиляция. Подготовка к мультфильму.

Этапы создания мультфильма.

Первый этап - Создание сценария мультфильма. Пишем сценарий

Второй этап - Рисуем раскадровку.

Третий этап - делаем персонажей. Построение декораций для фона

Четвёртый этап - Озвучивание.

Пятый этап - Съёмка

Шестой этап - Подбор музыки, шумов. Просмотр смонтированного материала. Обсуждение.

Исправление ошибок.

Игра на закрепление материала.

#### **2.3 Путешествие в мир литературы.**

##### **Теория**

Что такое сценарий, художественные образы , декорации, закадровый текст. Обсуждение.

##### **Практика**

Написать сценарий, создать художественный образ. Нарисовать декорацию.

Сказка оживает. Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Выбор сказки для мультфильма. Озвучивание мультфильма. Игра «Озвучь мультфильм»

### Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

### Учебно-методическое обеспечение модуля

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия

Методы: словесные, наглядные и практические.

## Модуль 3. Профессии мультипликации

### Цель изучения модуля

Развитие творческого мышления и воображения

### Ожидаемые результаты освоения модуля

Расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссёр, художник – мультипликатор, оператор, звукорежиссер.

### Содержание модуля

#### **3.1 Режиссёр**

##### **Теория**

Знакомство с профессией «Режиссёр».

**Практика**

Я - Режиссёр.

**3.2 Сценарист**

**Теория**

Знакомство с профессией «Сценарист»

**Практика**

Я - Сценарист.

**3.3 Оператор**

**Теория**

Знакомство с профессией «Оператор» .

**Практика**

Я - Оператор.

**Практика**

Знакомство с фотоаппаратом. Правила фотосъёмки. Этюд.

**Практика**

Знакомство со штативом. Зачёт.

**3.4 Звукорежиссер**

**Теория**

Знакомство с профессией «Звукорежиссер»

**Практика**

Я - Звукорежиссер.

**Практика**

Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Практика: Операции со звуком и музыкой. Озвучивание персонажей из мультфильмов. Озвучивание сказок.

**3.5 Художник**

**Теория**

Знакомство с профессией «Художник».

**Практика**

Я - Художник. Игра смешиваем цвета. Эмоции (зеркало). Создание эмоций персонажа. Рисуем комиксы к сказкам. Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».

**Материально-техническое обеспечение**

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

**Учебно-методическое обеспечение модуля**

Методические материалы.

Формы работы: Лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия.

Методы: Словесные, наглядные и практические.

**Модуль 4. Мультпроекты**

---

**Цель изучения модуля**

Создание мультфильма своими силами.

**Ожидаемые результаты освоения модуля**

Владение техниками создания анимационных фильмов.

**Содержание модуля**

**4.1 Творческий проект**

**Практика**

Придумываем сюжет. Лепим персонажей, делаем фоны.

**4.2 Проект «Силуэтная анимация»**

**Теория**

Силуэтная анимация.

#### **Практика**

По придуманному сюжету рисуем комиксы. Делаем декорации. Делаем персонажей. Съёмка.

#### **4.3 Проект «Рисованная анимация»**

##### **Практика**

По мотивам весенних сказок пишем сценарий. Делаем декорации. Делаем персонажей. Рассказываем стихи, озвучиваем их. Просмотр презентаций проектов.

---

#### **Материально-техническое обеспечение**

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

---

#### **Учебно-методическое обеспечение модуля**

Методические материалы.

Формы работы: учебное занятие, практическое занятие, проектная работа, игра.

Методы: словесные, наглядные и практические.

(Модуль для групп в рамках муниципального задания)

---

### **Модуль 5. Творческая мастерская**

---

#### **Цель изучения модуля**

Развитие творческих способностей детей через освоения процесса создания мультфильма.

#### **Ожидаемые результаты освоения модуля**

Закрепление пройденного материала за год

#### **Содержание модуля**

##### **1.1. Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы.**

###### **Теория**

Беседа о профессиях людей, работающих над созданием мультфильма.

###### **Практика**

Игра «Угадай и дорисуй»

-Сегодня мы попробуем себя в роли профессии художника-мультипликатора.

##### **1.2 Ожившие картинки**

###### **Теория**

Ожившие картинки

###### **Практика**

Принципы стоп кадровой съёмки. Составление композиции одного кадра в прямоугольнике. Рисование под камерой.

##### **1.3. Итоговое занятие. Презентация**

**Теория:** Подведение итогов.

**Практика:** Просмотр работ, выполненных за учебный год. Презентация и защита проектов, выполненных за год.

---

### **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 использованием 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/UCTbIIGVpPdqAhNA\\_EUpEyVA](https://www.youtube.com/channel/UCTbIIGVpPdqAhNA_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)

## Приложение 1. Диагностика

---

### Диагностика уровня мотивации учащегося

Входная диагностика поводится в начале занятий для определения разноуровневости 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				

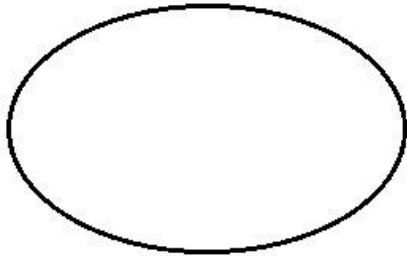
Тест креативности Торренса. Диагностика творческого мышления.

**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.

1. 	2. 
3. 	4. 
5. 	6. 
7. 	8. 
9. 	10. 

**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 источников на уровне пользователя компьютерной техникой, 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	содержании 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»

## Приложение 2. Методическое обеспечение

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1.	<b>Знакомство с мультипликацией</b>	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.	
	Вводное занятие. История жанра мультипликации				Наблюдение Тестирование
	Составление творческих рассказов. Этюды				Наблюдение
2.	<b>Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы</b>	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический	
	Виды мультипликации				Опрос
	Как создаются мультфильмы				Творческий проект. Опрос

	Путешествие в мир литературы.			планшет. <b>Программное обеспечение:</b> операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Творческий проект. Опрос
3	<b>Профессии мультипликации</b>	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.	Опрос
4	<b>Мультпроекты</b>	Защита проекта	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.	
	Творческий проект				Творческий проект. Опрос
	Проект «Силуэтная анимация»				Творческий проект. Опрос
	Проект «Рисованная анимация.»				Творческий проект. Опрос

	Для групп в рамках муниципального задания				
5	Творческая мастерская	Творческая мастерская	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.	Творческий проект. Опрос

### 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 занятиям.	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 анимирования - игровые предметы для демонстрации - 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 КСОШ №1 группа 1**  
 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 - 09.09.2024 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 2025 г. (9 календарных дня)

Зимние: с 30 декабря 2024 г. по 8 января 2025г. (10 календарных дней)

Весенние с 22 марта 2025г. по 31 марта 2025 г. (9 календарных дней)

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

5.12.2024г.-26.12.2024г.

**Промежуточная аттестация:** 28.04.2025г. по 2.05. 2025 г.

**Количество часов, режим занятий:**

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 1 занятию 2 раза 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.**

**7-9 лет КСОШ.№1 группа 1**

Число	Тема	Часы
<b>Сентябрь</b>		
9	Знакомство с мультипликацией. Вводное занятие. История анимации. Пикселяция.	1
13	Первая анимация в древнем мире.	1
16	Объёмные буквы. Этюд «Имя».	1
20	Съёмки этюда.	1
23	Выполняют рисунки по заданию. Мимика.	1
27	Съёмка этюда.	1
30	Профессии в мультипликации. Игра «Отгадай профессию»	1
<b>Октябрь</b>		
4	Этюд «Мимика». Дети передают характерные черты мимики и жесты. Съёмка..	1
7	Секреты фиксиков (1). История персонажей. Как создаётся мультфильм. Рисунок по заданию.	1
11	Смешарики , рисуем фон.	1
14	Рисовали и вырезали персонажей.	1
18	Мультфильмы рисуют художники. Рисунок по заданию.	1
21	Художники-мультипликаторы. Рисунок по заданию.	1
25	История создания. Практика создание игрушки «Тауматроп»	1
<b>Ноябрь</b>		
8	Аниматор и оператор. Рисунок по заданию.	1
11	Съёмки.	1
15	Осенний натюрморт Натюрморт «Осенний». Работа с композицией.	1
18	Съёмки.	1
22	Мультфильм надо озвучить. Озвучиваем мультфильм.	1
25	Музыку к мультфильмам пишут композиторы. Рисунок по заданию.	1
29	Монтажёр. Рисунок по заданию.	1
<b>Декабрь</b>		

2	Режиссёр. Игра на знания профессии в мультипликации.	1
6	"Чудеса под Новый год" . Этюд «Снежинки». Работа над персонажем.	1
9	Съёмки этюда.	1
13	Этюд «Снеговики» Работа над персонажем.	1
16	Съёмки этюда.	1
20	Новогодняя песня. Снимаем клип.	1
23	Вопросы деду Морозу.	1
27	Игра новогодняя. Пикселяция .	1
<b>Январь</b>		
10	Создание эмоций персонажа.	1
13	Съёмки.	1
17	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
20	Эмоции (зеркало). Этюд.	1
24	Рассказ «История кукольной анимации». Сочиняем сказку. Игра с перчаточными куклами.	1
27	Рисуем фоны	1
31	Вырезаем персонажей.	1
<b>Февраль</b>		
3	Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности. Выполнение задания.	1
7	Куклы, картинки к дидактической игре «Подбери декорацию»	1
10	Этапы создания мультфильма. Этюд.	1
14	Сюжет. Выполняем рисунок по заданию.	1
17	Персонажи. Выполняем задание.	1
21	Декорации. Выполняем задание.	1
24	Озвучивание. Выполняем задание.	1
28	Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма.	1
<b>Март</b>		
3	Съёмки .	
7	Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».	1
10	Игра «Самый внимательный»	1
14	Мультфильм «Масленица» Придумываем сюжет.	1
17	Рисуем персонажей,	1
21	Делаем фоны.	1
31	Съёмка.	1
<b>Апрель</b>		
4	Работа с микрофоном. Чтение текста с выражением. Эмоциями.	
7	Озвучивание сказки.	1
11	Музыка в кадре и за кадром	1
14	Шумы. Просмотр	1
18	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
21	Игра «Интересные эпизоды из сказки».-Озвучка знакомой сказки	1
25	Беседа о профессиях людей, работающих над созданием мультфильма.	1
28	Беседа о профессиях людей, работающих над созданием мультфильма.	1
<b>Май</b>		
2	Подведение итогов.	1

**Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год**  
 детское объединение «Мультстудия Кадр»  
**7-9 лет КСОШ№1 группа 2**  
 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 - 09.09.2024 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 2025 г. (9 календарных дня)

Зимние: с 30 декабря 2024 г. по 8 января 2025г. (10 календарных дней)

Весенние с 22 марта 2025г. по 31 марта 2025 г. (9 календарных дней)

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

5.12.2024г.-26.12.2024г.

**Промежуточная аттестация:** 28.04.2025г. по 5.05. 2025 г.

**Количество часов, режим занятий:**

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 1 занятию 2 раза 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.**

**7-9 лет КСОШ№1 группа 2**

Число	Тема	Часы
<b>Сентябрь</b>		
9	Знакомство с мультипликацией. Вводное занятие. История анимации. Пикселяция.	1
12	Первая анимация в древнем мире.	1
16	Объёмные буквы. Этюд «Имя».	1
19	Съёмки этюда.	1
23	Выполняют рисунки по заданию. Мимика.	1
26	Съёмка этюда.	1
30	Профессии в мультипликации. Игра «Отгадай профессию»	1
<b>Октябрь</b>		
3	Этюд «Мимика». Дети передают характерные черты мимики и жесты. Съёмка..	1
7	Секреты фиксиков (1). История персонажей. Как создаётся мультфильм. Рисунок по заданию.	1

10	Смешарики , рисуем фон.	1
14	Рисовали и вырезали персонажей.	1
17	Мультфильмы рисуют художники. Рисунок по заданию.	1
21	Художники-мультипликаторы. Рисунок по заданию.	1
24	История создания. Практика создание игрушки «Тауматроп»	1
<b>Ноябрь</b>		
7	Аниматор и оператор. Рисунок по заданию.	1
11	Съёмки.	1
14	Осенний натюрморт Натюрморт «Осенний». Работа с композицией.	1
18	Съёмки.	1
21	Мультфильм надо озвучить. Озвучиваем мультфильм.	1
25	Музыку к мультфильмам пишут композиторы. Рисунок по заданию.	1
28	Монтажёр. Рисунок по заданию.	1
<b>Декабрь</b>		
2	Режиссёр. Игра на знания профессии в мультипликации.	1
5	"Чудеса под Новый год" . Этюд «Снежинки». Работа над персонажем.	1
9	Съёмки этюда.	1
12	Этюд «Снеговика» Работа над персонажем.	1
16	Съёмки этюда.	1
19	Новогодняя песня. Снимаем клип.	1
23	Вопросы деду Морозу.	1
26	Игра новогодняя. Пикселяция .	1
<b>Январь</b>		
9	Создание эмоций персонажа.	1
13	Съёмки.	1
16	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
20	Эмоции (зеркало). Этюд.	1
23	Рассказ «История кукольной анимации». Сочиняем сказку. Игра с перчаточными куклами.	1
27	Рисуем фоны	1
30	Вырезаем персонажей.	1
<b>Февраль</b>		
3	Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности. Выполнение задания.	1
6	Куклы, картинки к дидактической игре «Подбери декорацию»	1
10	Этапы создания мультфильма. Этюд.	1
13	Сюжет. Выполняем рисунок по заданию.	1
17	Персонажи. Выполняем задание.	1
20	Декорации. Выполняем задание.	1
24	Озвучивание. Выполняем задание.	1
27	Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма.	1
<b>Март</b>		
3	Съёмки .	
6	Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».	1
10	Игра «Самый внимательный»	1
13	Мультфильм «Масленица» Придумываем сюжет.	1
17	Рисуем персонажей,	1

20	Делаем фоны.	1
31	Съёмка.	1
<b>Апрель</b>		
3	Работа с микрофоном. Чтение текста с выражением. Эмоциями.	
7	Озвучивание сказки.	1
10	Музыка в кадре и за кадром	1
14	Шумы. Просмотр	1
17	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
21	Игра «Интересные эпизоды из сказки».-Озвучка знакомой сказки	1
24	Беседа о профессиях людей, работающих над созданием мультфильма.	1
28	Беседа о профессиях людей, работающих над созданием мультфильма.	1
<b>Май</b>		
5	Подведение итогов.	1
Итого:		<b>60</b>

**Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год**  
детское объединение «Мультстудия Кадр»  
**7-9 лет КСОШ№1 группа 3, группа 4**  
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 - 10.09.2024 года

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

Продолжительность учебного года – 34 недели

**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 2025г. по 30 марта 2025 г. (9 календарных дней)

**Текущий контроль:** 3.10 2024г.- 24.10.2024г.

5.12.2024г.-26.12.2024г.

**Промежуточная аттестация:** 27.05.2025г. по 29.05. 2025 г.

**Количество часов, режим занятий:**

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 1 занятию 2 раза в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 68 ч.

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

**7-9 лет КСОШ №1 группа 3, 4**

<b>Число</b>	<b>Тема</b>	<b>Часы</b>
<b>Сентябрь</b>		
10	Знакомство с мультипликацией. Вводное занятие. История анимации. Пикселяция.	1
12	Первая анимация в древнем мире.	1
17	Объёмные буквы. Этюд «Имя».	1
19	Съёмки этюда	1
24	Выполняют рисунки по заданию. Мимика.	1
26	Съёмка этюда.	1
<b>Октябрь</b>		
1	Профессии в мультипликации. Игра «Отгадай профессию»	1
3	Этюд «Мимика». Дети передают характерные черты мимики и жесты. Съёмка..	1
8	Секреты фиксиков (1). История персонажей. Как создаётся мультфильм. Рисунок по заданию	1
10	Смешарики , рисуем фон.	1
15	Рисовали и вырезали персонажей.	1
17	Мультфильмы рисуют художники. Рисунок по заданию.	1
22	Художники-мультипликаторы. Рисунок по заданию.	1
24	История создания. Практика создание игрушки «Тауматроп»	1
<b>Ноябрь</b>		
5	Аниматор и оператор. Рисунок по заданию.	1
7	Съёмки.	1
12	Осенний натюрморт Натюрморт «Осенний». Работа с композицией.	1
14	Съёмки	1
19	Мультфильм надо озвучить. Озвучиваем мультфильм.	1
21	Музыку к мультфильмам пишут композиторы. Рисунок по заданию.	1
26	Монтажёр. Рисунок по заданию.	1
28	Режиссёр. Игра на знания профессии в мультипликации.	1
<b>Декабрь</b>		
3	«Чудеса под Новый год». Этюд «Снежинки». Работа над персонажем.	1
5	Съёмки этюда.	1
10	Этюд «Снеговика» Работа над персонажем.	1
12	Съёмки этюда.	1
17	Новогодняя песня. Снимаем клип	1
19	Вопросы деду Морозу.	1
24	Игра новогодняя. Пикселяция .	1
26	Новогодний карнавал.	1
<b>Январь</b>		
14	Создание эмоций персонажа.	1
16	Съёмки.	1
21	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
23	Эмоции (зеркало). Этюд.	1
28	Рассказ «История кукольной анимации». Сочиняем сказку. Игра с перчаточными куклами.	1
30	Рисуем фоны	1
<b>Февраль</b>		
4	Вырезаем персонажей.	1
6	Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности.	1

	Выполнение задания.	
11	Куклы, картинки к дидактической игре «Подбери декорацию»	1
13	Этапы создания мультфильма. Этюд.	1
18	Сюжет. Выполняем рисунок по заданию.	1
20	Персонажи. Выполняем задание.	1
25	Декорации. Выполняем задание.	1
27	Озвучивание. Выполняем задание.	1
<b>Март</b>		
4	Съемка	1
6	Видео открытка для мамы. Придумывание сюжета.	1
11	Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма.	1
13	Съёмки .	1
18	Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».	1
20	Озвучивание	1
25	Игра «Самый внимательный»	1
<b>Апрель</b>		
1	Мультфильм «Масленица» Придумываем сюжет.	1
3	Рисуем персонажей,	1
8	Делаем фоны.	1
10	Съёмка.	1
15	Работа с микрофоном. Чтение текста с выражением.	1
17	Эмоции.	1
22	Озвучивание сказки.	1
24	Музыка в кадре и за кадром	1
29	Шумы. Просмотр	1
<b>Май</b>		
6	Озвучивание рассказов о явлениях природы, животных и птицах;	1
8	Подведение итогов.	1
13	Беседа о профессиях людей, работающих над созданием мультфильма.	1
15	Беседа о профессиях людей, работающих над созданием мультфильма.	1
20	Ожившие картинки	1
22	Ожившие картинки	1
27	Итоговое занятие. Презентация	1
29	Итоговое занятие. Презентация	1
		<b>68</b>

**Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год**  
детское объединение «Мультстудия Кадр»  
**7-9 лет 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 2025г. по 31 марта 2025 г. (9 календарных дней)

**Текущий контроль:** 3.10 2024г.- 24.10.2024г.

5.12.2024г.-26.12.2024г.

**Промежуточная аттестация:** 22.04..2025г. по 29.04. 2025 г.

**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: 60ч.

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

Число	Тема	Часы
<b>Сентябрь</b>		
10	Знакомство с мультипликацией. Вводное занятие. История анимации. Пикселяция.	2
17	Первая анимация в древнем мире. Объёмные буквы. Этюд «Имя».	2
24	Съёмки этюда. Выполняют рисунки по заданию. Мимика.	2
<b>Октябрь</b>		
1	Профессии в мультипликации. Игра «Отгадай профессию».Этюд «Мимика». Дети передают характерные черты мимики и жесты. Съёмка	2
8	Секреты фиксиков (1). История персонажей. Как создаётся мультфильм. Рисунок по заданию.	2
15	Смешарики , рисуем фон.Рисовали и вырезали персонажей.	2
22	Мультфильмы рисуют художники. Рисунок по заданию. Художники-мультипликаторы. Рисунок по заданию.	2
<b>Ноябрь</b>		
5	История создания. Практика создание игрушки «Тауматроп».Подготовка титров, фонов, названия.	2
12	Аниматор и оператор. Рисунок по заданию. Съёмки.	2



19	Осенний натюрморт Натюрморт «Осенний». Работа с композицией. Съёмки.	2
26	Мультфильм надо озвучить. Озвучиваем мультфильм. Музыку к мультфильмам пишут композиторы. Рисунок по заданию.	2
<b>Декабрь</b>		
3	Монтажёр. Рисунок по заданию.	2
10	Режиссёр. Игра на знания профессии в мультипликации. "Чудеса под Новый год" . Этюд «Снежинки». Работа над персонажем.	2
17	Съёмки этюда. Этюд «Снеговика» Работа над персонажем.	2
24	Съёмки этюда. Новогодняя песня. Снимаем клип.	2
<b>Январь</b>		
14	Вопросы деду Морозу. Игра новогодняя. Пикселяция . Новогодний карнавал.	2
21	Создание эмоций персонажа. Съёмки. Эмоции (зеркало). Этюд.	2
28	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	2
<b>Февраль</b>		
4	Рассказ «История кукольной анимации». Сочиняем сказку. Игра с перчаточными куклами.	2
11	Рисуем фоны. Вырезаем персонажей.	2
18	Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности. Выполнение задания. Куклы, картинки к дидактической игре «Подбери декорацию»	2
25	Этапы создания мультфильма. Этюд. Сюжет. Выполняем рисунок по заданию.	2
<b>Март</b>		
4	Персонажи. Выполняем задание. Декорации. Выполняем задание.	2
11	Озвучивание. Выполняем задание.	2
18	Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма. Съёмки .	2
<b>Апрель</b>		
1	Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы». Игра «Самый внимательный»	2
8	Мультфильм «Масленица» Придумываем сюжет. Рисуем персонажей,	2
15	Делаем фоны. Съёмка. Работа с микрофоном.	2
22	Чтение текста с выражением. Эмоциями. Озвучивание сказки.	2
29	Музыка в кадре и за кадром. Шумы. Просмотр Игра «Говорим разными голосами» Подведение итогов	2
	<b>Итого</b>	<b>60 часов</b>

## Приложение 5. Воспитательная работа

№	Название мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	<b>«Бегущий светофор»</b> Цель: закрепить знания детей о сигнальных огнях светофора.	сентябрь	Подвижные игры	фотоотчет
2.	<b>Д/И «Чем пожар я потушу»</b> Цель: 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> Цель: 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> Цель: 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.	<b>Беседа «Зимние дороги»</b> Цель: 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> Цель: познакомить с таким природным явлением, которое бывает зимой, как гололед и гололедица. Объяснить разницу, способы избежать травм и переломов.	март	Практическое упражнение	фотоотчет

8.	<b>Беседа «Осторожно – электроприборы»</b> <i>Цель:</i> уточнить и систематизировать знания детей о бытовых электроприборах. Учить бережному отношению к своему здоровью.	апрель	Беседа	фотоотчет
9.	<b>Ситуация «Я потерялся»</b> <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