

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

 Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

 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 рук 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». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

 **Актуальность программы продиктована рядом факторов:**

- нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 18.11.2015 г. N 09-3242 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиН 2.4.4.3172-14.
6. Конвенцией ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегией развития дополнительного образования до 2025 года.

- современной тенденцией развития дополнительного образования.

Актуальность программы предполагает: − раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; − расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Обучащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультизаврики стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

**Условия реализации программы**

Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает обучающихся. Ведь именно игра помогает школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

**Педагогическая целесообразность образовательной программы**

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

***Игровая технология*** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, 4 формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у обучающихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития обучающихся, что необходимо при создании мультфильмов.

 В ходе освоения программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется ***технология развивающего обучения***, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

 ***Проектная технология*** при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

− исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); − социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

− оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); − информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации;

выявлять, какой информации или каких умений недостает);

− презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

− рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);

− менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению ***личностно-ориентированной технологии***, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

**Новизна** **программы**.

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

**Цель программы** – развитие интеллектуальных способностей, формирование у обучающихся устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности .

**Задачи программы**:

 Предметные:

* обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
* формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
* обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
* познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
* освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
* создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
* научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
* познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
* планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
* установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
* обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

* расширять представление об окружающем мире;
* развивать творческие склонности и способности детей;
* развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
* создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
* Развивать речь.
* Формировать навыки творческого мышления.
* развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

* формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
* формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
* формирование этических норм в межличностном общении.
* воспитывать умение работать в группе;
* самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
* воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
* Воспитывать интерес к получению новых знаний.
* Воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
* Воспитывать ответственность.
* Воспитывать уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

**Особенности организации программы**

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа представляет систему занятий для детей 10-11 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в кружок осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся : 1 раза в неделю по 2 академических часа. Состав группы составляет 5-10 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 72 часа в год. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов: 1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение. 2. Декоративно-прикладное творчество. Обучащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними. 5 3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

**Учебно-тематический план (72 часа)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название раздела** | **Всего часов** | **Теоретические занятия**  | **Практические занятия** | **Формы контроля** |
| **Вводное занятие** | **1** | **1** | **-** | **Беседа, опрос** |
| **Раздел 1.Парад мультпрофессий** |
| **Тема 1.1 Профессия мультипликатор** | **1** | **1** | **-** | **Беседа** |
| **Раздел 2. Кукольная анимация** |
| **Тема 2.1 История кукольной анимации** | **2** | **1** | **1** | **Самостоятельные работы, опрос** |
| **Тема 2.2 Работа над сценарием кукольного фильма** | **6** | **2** | **4** |
| **Тема 2.3 Создание героев**  | **4** | **-** | **4** |
| **Тема 2.4.Фотосъемка кукольного мультипликационного фильма** | **6** | **-** | **6** |
| **Раздел 3. Перекладка** |
| **Тема 3.1 История на бумаге** | **2** | **-** | **2** | **Самостоятельные работы, беседа** |
| **Тема 3.2. Движение героев** | **4** | **-** | **4** |
| **Тема 3.3 Мы-аниматоры** | **4** | **-** | **4** |
| **Тема 3.4 Готовый мультфильм** | **2** | **2** | **-** |
| **Раздел 4. Лего анимация** |
| **Тема 4.1 Лего фигурки в мультфильмах** | **8** | **2** | **6** | **Беседа** |
| **Тема 4.2 Профессия режиссер, профессия оператор** | **2** | **1** | **1** | **Самостоятельные работы** |
| **Тема 4.3 Озвучивание героев, готовый фильм.** | **6** | **-** | **6** |
| **Раздел 5. Пластилиновая анимация** |
| **Тема 5.1 Выбор сюжета для пластилинового мультфильма** | **2** | **2** | **-** | **Беседа, творческое задание** |
| **Тема 5.2 Подготовка героев** | **6** | **-** | **6** |
| **Тема 5.3 Внимание…Мотор!** | **2** | **-** | **2** |
| **Тема 5.4 Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .** | **4** | **-** | **4** |
| **Раздел 6. Пиксиляция** |
| **Тема 6.1 «Большая коробка»** | **4** | **2** | **2** | **Совместная творческая работа** |
| **Тема 6.2 Снято!** | **2** | **2** | **-** | **Опрос**  |
| **Раздел 7. Отчет о жизни в «Эко-Доме»** |
| **Тема 7.1 Отчет за год** | **2** | **2** | **-** | **Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам.** |
| **Итого:** | **72** | **18** | **52** |  |

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название раздела** | **Всего часов** | **Теоретические занятия**  | **Практические занятия** | **Формы контроля** |
| Вводное занятие. Инструктаж правила безопасности в студии. | 1 | 1 | - | Беседа, опрос |
| Раздел 1. Парад мультпрофессий (1 час) |
| Рассказ о профессии мультипликатор. Игра «Отгадай профессию». | 1 | 1 | - | Беседа |
| Раздел 2. Кукольная анимация (18 часов) |
| История кукольной анимации | 2 | 1 | 1 | Самостоятельные работы, опрос |
| Что такое сценарий? Пишем сценарий для кукольного мультфильма. | 6 | 2 | 4 |
| Создание героев  | 4 | - | 4 |
| Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр. | 6 | - | 6 |
| Раздел 3. Перекладка (12 часов) |
| Анимация-перекладка -это? | 2 | - | 2 | Самостоятельные работы, беседа |
| Движение героев в кадре. | 4 | - | 4 |
| Съемка перекладного мультфильма. | 4 | - | 4 |
| Просмотр, разбор готового мультфильма. | 2 | 2 | - |
| Раздел 4. Лего анимация (16 часов) |
| Лего фигурки в мультфильмах. | 8 | 2 | 6 | Беседа |
| Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма. | 2 | 1 | 1 | Самостоятельные работы |
| Озвучивание героев, просмотр готового фильма. | 6 | - | 6 |
| Раздел 5. Пластилиновая анимация (14 часов) |
| Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. | 2 | 2 | - | Беседа, творческое задание |
| Подготовка героев | 6 | - | 6 |
| Съемка анимации. | 2 | - | 2 |
| Озвучивание фильма. Просмотр готового материала . | 4 | - | 4 |
| Раздел 6. Пиксиляция (6 часов) |
| Игра-съемка «Большая коробка» | 4 | 2 | 2 | Совместная творческая работа |
| Монтаж, просмотр. | 2 | 2 | - | Опрос  |
| Раздел 7. Отчет о жизни в «Эко-Доме» (22 часа) |
| Отчет за год | 2 | 2 | - | Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам. |
| **Итого:** | **72** | **18** | **54** |  |

**СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА**

**(36 час.)**

* + 1. ***Вводное занятие (1 час.)***

**Вводное занятие (1 час.).**

Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете, ПДД.

***II.Кукольная анимация (18 часов)***

**История кукольной анимации (2 часа)**

**Теория:** Рассказ об истории мультипликации.

**Практика:** Просмотр первых мультфильмов.

**Что такое сценарий? (6 часов)**

**Теория:** Сценарий -это?

**Практика:** Пишем сценарий к кукольному мультфильму.

**Создание героев. (4 часа)**

**Практика:** Создаем героев кукольного мультфильма.

**Съемка кукольного мультфильма. (6 часов)**

**Практика:** Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.

***III.Перекладка (12 часов)***

**Анимация-перекладка -это? (2 часа)**

**Теория:** Рассказ о технике «перекладка»

**Практика:** Пишем сценарий .

**Движение героев в кадре. (4 часа)**

**Теория:** Просмотр мультфильмов-перекладок.

**Практика:** учимся анимировать «бумажки».

**Съемка перекладного мультфильма. (4 часа)**

**Практика:** Снимаем анимацию-перекладку.

**Просмотр, разбор готового мультфильма. (2 часа)**

**Теория:** Просмотр готового мультфильма.

**Практика:** Разбор анимации.

***VI.Лего - анимация (16 часов)***

**Лего - фигурки в мультфильмах.(8 часов)**

**Теория:** Какие бывают фигурки.

**Практика:** Просмотр лего мультфильмов.

**Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма.(2 часа)**

**Теория:** Рассказ о профессиях режиссера и оператора.

**Практика:** Съемка лего-мультфильма.

**Озвучивание героев, просмотр готового фильма.(6 часов)**

**Практика:** Озвучиваем героев. Просмотр фильма.

***V. Пластилиновая анимация (14 часов)***

**Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. (2 часа)**

**Теория:** Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

**Подготовка героев (6 часов)**

**Практика:** Лепка героев из пластилина.

**Съемка анимации. (2 час.)**

**Практика:** Съемка мультфильма.

**Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .(4 часа)**

**Практика:** Озвучивание анимации.

**Теория:** Просмотр.

***VI.Пиксиляция (6 часов)***

**Игра-съемка «Большая коробка»(4 часа)**

**Теория:** Что такое пиксиляция?

**Практика:** Игра «Большая коробка»

**Монтаж, просмотр. (2 часа)**

**Практика:** Монтаж, просмотр**.**

***VII.Отчет о жизни в «Эко-Доме» (2 часа)***

**Отчет за год (2 часа)**

**Теория:** Просмотр всех фильмов за год.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ**

**Предметные:**

− правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;

− обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

− обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);

− знать этапы создания мультфильма;

− историю создания первого мультфильма;

− обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;

− уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;

− правила и подходы создания сценария;

− профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

. **Метапредметные:**

− обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);

− обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;

− самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

 **Личностного развития:**

− обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

− обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

 **Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение программы:**

* хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
* ноутбук, фотоаппарат или телефон;
* канцелярия;
* звуковая аппаратура, микрофоны;
* аудио-видео фонд.

**Формы аттестации**

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.(приложение 1)

 *- Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения -определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ ( в коллективе).(приложение 2)

**Формы контроля:**

 -самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;

 -творческие задания;

 -анкетирование;

 -презентации творческих проектов;

 -выпуск анимационных фильмов.

 Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

 Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

**Методические условия реализации программы**

 В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный*  (воспроизводящий);

- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);

- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);

- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

**Содержание, методы и формы работы**

Мультстудия – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с 7 собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

 Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах.

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности. Поскольку дети очень разные по своим индивидуальным и личностным особенностям.

 У них разный темперамент и уровень общего психического развития, типы 2 мышления и характер поведения, они по-разному относятся к себе, к людям, к миру и к труду. У них разные интересы и склонности и многое-многое другое. В зависимости от тех или иных особенностей способность к обучению у них разная.

Формы организаций образовательного процесса:

- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;

- практические занятия;

- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;

- технология группового обучения;

- технология развивающего обучения;

- технология игровой деятельности;

- коммуникативная технология обучения;

- информационно-коммуникативные технологии.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

**Нормативные документы в сфере дополнительного образования детей:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 3594/21в от 24.03.2016 г. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиНа 2.4.4.3172-14.
6. Конвенция ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегия развития дополнительного образования до 2025 года.

**Учебно–методическая литература для педагога**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская

 киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.

2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.

3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.

4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/

 Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.

5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.

6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль,

 1998г.

7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих

 мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.

8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.,1990 г.

9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.

10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.

11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.

12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.

13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.

14.Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.

15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.

16.Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.

17.Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

18.Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.

19. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.

20.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.

21. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).

22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.

**Ресурсы Интернета:**

http://www.lbz.ru/ – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

http://www.college.ru/ – Открытый колледж;

http://www.klyaksa.net.ru – сайт учителей информатики;

http://www.rusedu.info – архив учебных программ.

**Литература для родителей и обучающихся**

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.

2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.

3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.

4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.1990 г.

5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.

6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.

7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.

8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.

9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.

10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.

11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г

12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.

13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.

14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.

16. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

**Приложение № 1**

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на 2019 учебный год

**Тестирование**

Фамилия \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Имя\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Отчество\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Возраст\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Группа №\_\_\_\_

* + 1. 1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?

****Чебурашка и крокодил Гена

****Винни-Пух

**** Приключения Домовёнка

2.**Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?**

**** Ребята, хватит шалить!

**** Ребята, давайте жить дружно!

****Ну погодите!

**3.Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?**

**** Скуби - Ду

**** Незнайка

**** Питер Пен

4**.Том и ...?**

**** Мерри

**** Джерри

**** Гэрри

**5.Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?**

**** Рапунцель

**** Золушка

**** Снежная королева

**6. Как называется мультфильм про сильных молодцев?**

**** Шрэк

**** Три богатыря

**** Вверх!

**7. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, чумадан, погоди!»**

**** Зайцу

**** Волку

**** Бегемоту

**8. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?**

**** Крокодилом

**** Сторожем

**** Дворником

**9. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?**

**** С мандаринами

**** С апельсинами

**** С бананами

**10. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?**

**** Голубой вагон

**** Пусть бегут неуклюже

**** Улыбка

**Приложение № 2**

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на 2019 учебный год

**ОПРОС**

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это …?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?