

МУ «Управление образования местной администрации
Баксанского муниципального района» КБР

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Начальная школа-детский сад с.п. Куба-Таба»
Баксанского муниципального района

Принята
На заседании
Таба
педагогического совета
Протокол № 1 от 31.08 2021 г.



Утверждаю
Директор МОУ НШДС с.п.Куба-

Э.Ю.Нибежева
Принят № 1 от 31.08 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Живые кадры»

Уровень программы: стартовый
Срок реализации программы: 1 год (72ч)
Адресат: 5-10 лет
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная

Автор-составитель:
Педагог дополнительного образования
Хачемизова А.Б.

с.п Куба-Таба
2021г.

Содержание:

1. Пояснительная записка _____	3
3. Цель и задачи программы _____	6
4. Содержание программы _____	7
5. Планируемые результаты _____	10
6. Календарный учебный график _____	11
7. Условия реализации программы _____	11
8. Формы аттестации _____	12
9. Оценочные материалы _____	12
10. Методическое и дидактическое обеспечение _____	14
11. Список литературы _____	17
12. Приложения _____	19

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Живые кадры» разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273).
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р (далее – Концепция).
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.
- Методические рекомендации по разработки и реализации ДООП РМЦ КБР 2021год.
- Устав МОУ НШДС с.п.Куба-Таба

Направленность программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Живые кадры» имеет – **техническую направленность** и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей.

Актуальность программы «Живые кадры» заключается в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра.

Актуальность программы обусловлена также тем, что дает возможность

обучающимся «раскрыть себя» и нацелена на достижения личностных и межпредметных результатов.

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

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

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал детей, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

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

Новизна программы заключается в следующем:

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- применение системно-деятельного подхода, при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;
- организация социально значимой практической деятельности (участие в социальных мероприятиях, конкурсах).

Педагогическая целесообразность.

Современные мультфильмы, особенно зарубежные, следует тщательно подбирать перед тем, как доверить своего ребёнка их влиянию. Мультфильмы непосредственно участвуют в воспитании и развитии ребенка. Дети подражают мультипликационным героям, идентифицируются с ними, перенимают формы поведения. В настоящее время мультфильмам не отводится важное воспитывающее и развивающее значение. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общего дела, от которого зависит исполнение

коллективной работы в целом, следовательно, он старается исполнить свою часть работы достойно. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для процесса мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Отличительные особенности программы.

Главной отличительной особенностью программы «Живые кадры» является возможность подготовки демонстративного материала для образовательной и воспитательной деятельности образовательных учреждений. Дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

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.

Посредством мультипликации ребенок выражает свои эмоции на всех этапах создания мультфильма. В мультфильме отражается окружающий мир: природа, общественная жизнь, окружающая действительность, через призму детского восприятия и воображения.

Адресат программы:

Программа адресована детям дошкольного возраста, посещающих дошкольное учреждение 5-10 лет с учетом возрастных, физиологических, психологических особенностей развития.

Сроки реализации (продолжительность, этапы освоения)

Программа рассчитана на 1 год обучения с детьми 5-10 лет.
Количество занятий в год: 72 ч.

Уровень программы, объем, сроки.

Уровень программы: стартовый

Вид программы: модифицированная

Форма обучения: очная

Особенности организации образовательного процесса

Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение теоретических и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы – практические занятия.
Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 учебных часа.

Продолжительность занятий – дошкольники (5-6 лет) - 30 минут, школьники (7-10 лет) - 35 мин. время, предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и «Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами».

Численность обучающихся в группе – 10-15 человек.
Набор детей в объединение - свободный.

Цель и задачи программы.

Цель данной программы - развитие творческих и коммуникативных способностей ребенка посредством самовыражения через создание мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов;
- обучить учащихся компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Учебно-тематический план.

№	темы	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/контроля
			теория	практика	все го	
1	Теоретические основы мультипликации (все о мультипликации)	Знакомство с мультстудией «Живые кадры».	1	2	10	Вводная диагностика (в начале учебного года) (Анкетирование, диагностирование, беседа, опрос)
		Знакомство с компьютером и фотоаппаратом.	1	2		
		Формирования понятия об анимации.		2		
		Знакомство с мультипликаторами		2		
2	Создание мультипликации на бумаге (кукольная анимация, Плоскостная анимация-рисованная, пластилиновая)	Знакомство с сюжетом.	1	5	30	Текущий контроль (в течение учебного года) (Тестирование, беседа, опрос)
		Изготовление героев мультфильма.		5		
		Знакомство с кадром.	1	3		
		Развитие представлений о кадре: план, ракурс.	1	5		
		Озвучивание мультфильма		6		
		Фотосъемка мультипликационного фильма	1	2		
3	Создание пластилинового мультфильма (объемного)	Пластилиновые мультфильмы	2		20	(тестирование, опрос, наблюдение, беседа)
		Работа с куском пластилина		4		
		Лепка персонажей	1	6		
		Фотосъемка мультфильма	1	5		
		Просмотр отснятого материала. Обсуждение		1		

4	Песочная анимация	Знакомство с особенностями песочной анимации	1	1	8	(Опрос, наблюдение, беседа)
		Работа с песком	1	5		
5	Маленькие мультики своими руками	Живопись в анимации	1		4	Итоговый контроль; (Анкетирование, диагностирование)
		Пластилиновая живопись		3		
		всего	14	58	72	

Содержание программы «Живые кадры»

1. Теоретические основы мультипликации:

Знакомство с мультстудией «Живые кадры» (3 часов)

Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве.

Развитие анимации в России. Вводный инструктаж по ТБ и ПБ. Просмотр мультфильмов, обсуждение увиденного. Выявление уровня знаний детей о создании мультфильмов, терминов, героев

Знакомство с компьютером и фотоаппаратом (3 часа)

Учащиеся пробуют самостоятельно включать и выключать компьютер. Изучают понятия монитор, клавиатура, мышь и др. Пробуют фотографировать друг друга, а также природу, во время практического занятия на улице. Оформление альбома с фотографиями.

Формирование понятия об анимации (2 часа)

Дети узнают об анимации, основных механизмах анимирования объектов на основе рассказа преподавателя и просмотра мультфильмов, сделанных в этом жанре. Кадр- основной элемент анимации. Игра по созданию мультфильма на бумаге (Живой блокнот).

Знакомство с мультипликаторами (2 часа)

Знакомство с профессиями для создания мультфильма и известными мультипликаторами. ИГРА «На съемочной площадке».

2. Создание Мультипликации на бумаге

Знакомство с сюжетом (6 часа)

Знакомство с составлением сюжета. Чтение сказок, рассказов, прослушивание песен и музыки.

ИГРА-ассоциация «Букет идей» Обсуждение сценария и героев мультфильма. Разработка сценария

Изготовление героев мультфильма (5 часа)

Приемы рисования карандашом. Практическое занятие по рисованию (Веселые картинки)

Изготовление декораций.

Знакомство с кадром (4 часа)

Знакомство с кадром . Просмотр кадров мультфильма в программе PowerPoint.

Развитие представлений о кадре : план, ракурс (6 часа)

Знакомство с понятиями (план, ракурс). Просмотр видеофрагментов о работе режиссеров, операторов. Съемка.

Озвучивание мультфильма (6 часа)

Овладение навыками сценической речи. Озвучивание мультфильмов.

Фотосъемка мультипликационного фильма (3 часа)

Познакомить с возможностями программы WindowsMovieMaker. Монтаж. Просмотр мультфильма.

3. *Пластилиновая анимация*

Пластилиновые мультфильмы (2 часа)

Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией студии «Союзмультфильм» Просмотр отрывков из пластилиновых мультфильмов.

Работа с куском пластилина (4 часа)

Работа в парах по лепке персонажа из куска пластилина. Съемка этапов превращения бесформенного куска в персонажа и обратно.

Лепка персонажей (7 часов)

Освоение на практике способов работы с цветным пластилином. Лепка персонажей для съемки.

Фотосъемка мультфильма (6 часов)

Мультипликационная съемка. Основные принципы разработки персонажа. Хронометраж действий, темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров. Покадровая натурная мультипликация. Плоская перекладка. Создание плоской перекладки с помощью фотокамеры. Съемка отдельных фрагментов фильма.

Просмотр отснятого материала. Обсуждение (1 час)

Выбор и обсуждение наиболее выразительных кадров для монтажа. Обсуждение возможных вариантов титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.) Название фильма.

4. *Песочная анимация*

Знакомство с особенностями песочной анимации(1 часа)

Использование в съемке сыпучих материалов . Просмотр мультипликационных работ детских студий.

Работа с песком (3 часа)

Индивидуальная работа в малой форме . Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками.

Волшебные точки- пиксели (4 часа)

Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов- мозаики, камешков и т.п. Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мультипликационном столе.

4. Маленькие мультики своими руками

Живопись в анимации (1 часа)

Просмотр собственного мультфильма с последнего занятия и анализ роли цвета в изобразительной силе воздействия мультфильма. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

Пластилиновая живопись (3 часа)

Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ. Коллективная работа.

Планируемые результаты:

Личностные результаты:

1. принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
2. развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;
3. овладение правилами поведения на занятиях;
4. умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
5. умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
6. формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
7. формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Метапредметные результаты:

1. овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
2. освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
3. формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
4. формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
5. определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
6. умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Предметные результаты:

1. формирование представлений о видах анимационных техник;
2. формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
3. овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
4. приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	1 сентября	31 май	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

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 работы:

1. совместная деятельность педагога с детьми;
2. самостоятельная деятельность детей.

Мультипликационные техники:

- перекладка (вырезывание персонажей из бумаги, сдвигание их на плоскости);
- пластилиновая анимация (лепятся персонажи из пластилина, они могут быть как плоскими - тогда техника близка к перекладке, так и объемными - тогда техника близка к кукольной анимации);
- предметная анимация (кубики, конструкторы);
- кукольная анимация (объемные фигурки животных и людей);
- сыпучая анимация (песок, крупы, бусины, кофеи т.д. и т.п.)

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.

- *Текущий контроль*: педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.

- *Промежуточный контроль*: опрос, презентация творческих работ, демонстрация фильмов,

- *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).

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.

Оценочные материалы:

Оценочными можно считать участие обучающегося в демонстрационных показах. Результаты работы учащегося на занятиях.

- **Входная анкета-тест: «Что я знаю о мультфильмах»**
- **Вводная диагностика творческих способностей обучающихся**
Цель: Узнать предпочтения и интересы обучающихся
- **Диагностика определения интенсивности познавательной потребности** (по В.С. Юркевич).
Цель: определение чувствительности к новизне и любознательности
- **Тест: «Герои мультфильмов»**

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.
Промежуточный контроль		
По окончании изучения	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	опрос, презентация творческих работ, демонстрация

темы или раздела. В конце четверти, полугодия.		фильмов,
	Итоговый контроль	
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Презентация творческих работ, демонстрация фильмов, открытое занятие, итоговые занятия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование

Методы отслеживания успешности овладения содержанием программы:

- наблюдение;
- тестирование; (приложение 1)
- опрос обучающихся;
- творческий отчет;
- выставка работ.

Критерии оценивания творческих работ учащихся:

- Оригинальность замысла и сюжета;
- Общее восприятие мультфильма;
- Сложность техники съемки;
- Использование разнообразных техник при съемке;
- Плавность движения объектов мультипликации (аккуратность);
- Окончательная обработка: использование компьютерных средств, сложность используемых программ, наличие звуковых эффектов;
- Самостоятельность при работе над мультфильмом.

Методическое и дидактическое обеспечение программы:

Методические материалы.

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания: -игры, стимулирующих инициативу и активность детей;

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

Освоение Программы проходит в форме практических занятий в сочетании с изучением теоретических основ по предложенным темам. Выполнение каждого задания сопровождается демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром репродукций, фотоматериалов и мультимедийных средств.

Программа предполагает очную форму обучения и включает в себя:
Организационно-методические материалы:

- Перспективный план работы педагога на текущий год;
- Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
- репродуктивный (воспроизводящий), беседа;
- наглядно-иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- исследовательский (поиск самостоятельного решения поставленной задачи);
- проблемный (педагог создаёт проблемную ситуацию и вместе с детьми ищет пути её решения);
- разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок;
- Изготовление героев картины или другого материала;

- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов;
- Съемки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия;
- Подбор музыкального оформления;
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия;
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж;
- Размещение готового мультфильма;
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены;
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

педагогические технологии:

- информационно-коммуникационные технологии;
- проблемно-диалогическое обучение;
- здоровье сберегающая технология;
- интерактивные приёмы обучения;
- проект.

Информационно-коммуникационные технологии – педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (кино-, аудио-, видео-средства, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией. Это создание для педагогов и для учащихся благоприятных условий для свободного доступа к культурной, учебной и научной информации.

Проблемно-диалогическое обучение - тип обучения, обеспечивающий творческое усвоения знаний учащимися посредством диалога с учителем. Данная технология позволяет при помощи диалога с детьми выйти на проблему и найти пути её решения, при помощи постоянных постановок специально выстроенных педагогом вопросов. Различают два вида диалога: побуждающий и подводящий. Побуждающий диалог состоит из отдельных стимулирующих реплик. На этапе постановки проблемы этот диалог применяется для того, чтобы ученики осознали противоречие, заложенное в проблемной ситуации, и сформулировали проблему. На этапе поиска решения учитель побуждает учеников выдвинуть и проверить гипотезы, т.е. обеспечивает «открытие» знаний путем проб и ошибок. Подводящий диалог представляет собой систему вопросов и заданий, которая активизирует и, соответственно, развивает логическое мышление учеников. На этапе постановки проблемы учитель пошагово подводит учеников к

формулированию темы. На этапе поиска решения он выстраивает логическую цепочку умозаключений, ведущих к новому знанию.

Здоровьесберегающая технология – благоприятные условия обучения детей (отсутствие стресса, адекватность требований, адекватность методик обучения и воспитания); рациональная организация учебного процесса (в соответствии с возрастными, половыми, индивидуальными особенностями и гигиеническими требованиями); соответствие учебной и физической нагрузки возрастным возможностям ребенка; необходимый, достаточный и рационально организованный двигательный режим.

Интерактивные приёмы обучения - способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком). Это способствует созданию комфортных условий обучения, при которых обучаемый чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и эффективным весь процесс обучения.

Метод проектов - серия мероприятий, предпринимаемых для достижения четко определенных целей посредством получения результатов, направленных на решение неких проблем или дальнейшее развитие деятельности в условиях ограниченного периода времени, определенных фиксированных ресурсов силами организаций участников проекта и направлен на определенную целевую группу.

Алгоритм занятия:

1. Организационный этап
2. Мотивационный этап
3. Введение нового материала
4. Практическая работа
5. Самостоятельная работа
6. Рефлексия. Подведение итогов.

Литература для педагога:

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 2) Больгерт, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгерт, С.Г. Больгерт. - М. : Робинс, 2012. – 66с. 34
- 3) В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А.Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.

- 4) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
- 5) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. : Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
- 6) Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин –Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
- 7) Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006.
- 8) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ.- М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
- 9) Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
- 10) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Е.Р. Тихонова. - Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.

Литература для родителей и учащихся:

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации./ С.В.Асенин– М. : Искусство,2004. - 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995.- 80с
- 4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
- 5) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. - 175 с.
- 6) Давыдова Г.Н., Пластилинография для малышей – М., 2006.
- 7) Давыдова Г.Н., Бумагопластика – М.;, 2007.
- 8) Пищикова Н.Г., Работа с бумагой в нетрадиционной технике, М.;, 2006

Приложение 1.

Образцы диагностических материалов

Входная анкета-тест

- «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

- | | |
|---------------------------------|---|
| а) Ежик в тумане: | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| б) Ну, погоди!: | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| в) Симпсоны: | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| д) Кот Леопольд | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| е) Холодное сердце | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| ж) Варежка | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| з) ВАЛЛ-И | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| и) Тайна третьей планеты | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| к) Том и Джерри | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |

- 3. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- а) Спокойствие, только спокойствие! _____
- б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
- в) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____
- г) Ребята, давайте жить дружно! _____
- д) Ну, заяц, погоди! _____
- е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура! _____
- ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____
- з) — А где моя котлета?!
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____
- и) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____
- к) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

4. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:
 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:
 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:
 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:

Приложение 2

Вводная диагностика творческих способностей обучающихся

Цель: Узнать предпочтения и интересы обучающихся.

- 1 Какие фильм и мультфильмы ты любишь?
- 2 Назови российские фильмы и мультфильмы:
- 3 Назови зарубежные фильмы и мультфильмы:

4 Какие фильмы и мультфильмы ты предпочитаешь, зарубежные или российские?

5 Чем они тебя привлекают?

6 Назови любимый фильм и мультфильм. Что ты считаешь в нём (мультфильме, фильме) главным?

7 Назови любимый фильм и мультфильм. Что тебе в нём (фильме, мультфильме) не нравится?

8 Как часто ты смотришь фильмы и мультфильмы?

- Каждый день

- Иногда

- По выходным

9. Где ты смотришь фильм и мультфильм?

- По телевизору

- По компьютеру

- По DVD

- В кинотеатре

10 Назови любимых героев фильмов и мультфильмов. Что интересного с ними происходит?

11 процитируй любимые фразы героев фильмов и мультфильмов.

12 Чем бы ты мог заменить просмотр фильмов и мультфильмов?

- Прогулкой

- Общением с друзьями или взрослыми

- Чтением книг

- Игрой в компьютерные игры

- Другое

Приложение 3

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

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

Приложение 4

Тестирование

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____
Возраст _____
Группа № _____

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 5

Тест: «Герои мультфильмов»

1. Какой герой мультфильма испугался Того-кто-сидит-в-пруду?

Крошка енот
Котенок Гав
Голубой щенок

2. Какой герой мультфильма назвал себя «лучшим в мире привидением с мотором»?

Крокодил Гена
Кентервильское привидение
Карлсон

3. Кого из мультяшных героев нашли в ящике с апельсинами?

Пса Шарика
Чебурашку
Попугая Кешу

4. Кто спас Дюймовочку от свадьбы с кротом?

Мышь
Лягушка
Ласточка

5. Кто был лучшим другом медведя Буга в мультфильме «Сезон охоты»?

Дикобраз
Такса
Олень

6. В чем измерялся удав в одном известном советском мультфильме?

В мартышках
В слонах
В попугаях

7. Как зовут угрюмого соседа Губки Боба?

Патрик

Сквидвард
Планктон

8. Кто из героев мультфильма Мадагаскар первым решил сбежать из зоопарка?

Алекс
Марти
Мелман
Глория
Шкипер

9. Как звали главную героиню мультфильма «Тайна третьей планеты»?

Света
Лиза
Алиса

10. Как звали доброго инопланетянина в известном советском мультфильме, который с удовольствием наслаждался звуками и видами Земли?

Ух
Ах
Эх

Приложение 6

Подготовительный этап. «Ребята, вы целый год проучились в нашем объединении. За это время мы с вами наблюдали друг за другом, вас проверяли в школе учителя и дома родители. Сегодня я хочу предложить вам определить вашу познавательную потребность. Давайте вспомним, чем мы занимались на занятиях и подумаем, зачем дети ходят в кружки? Сейчас мы определим, любите ли вы узнавать новое. Для этого я подготовила специальные вопросы. Они записаны в табличке. Ваша задача представить ситуацию, о которой я говорю и правдиво ответить на вопрос. Возьмите линейки и откройте только первую строчку....»

Диагностика определения интенсивности познавательной потребности (по В.С. Юркевич).

Цель: определение чувствительности к новизне и любознательности

№ п/п	Варианты ответов		
1	а	б	в
2	а	б	в
3	а	б	в
4	а	б	в
5	а	б	в

Итог			
:			

Вопросы:

1. Как часто вы, не отрываясь (час – полтора), занимаетесь какой-нибудь умственной работой?

- а) часто
- б) иногда
- в) очень редко.

2. Что вы предпочитаете, когда вам задан трудный вопрос «на сообразительность»?

- а) помучаюсь, но сам найду ответ;
- б) когда как;
- в) попрошу подсказать мне взрослых

3. Много ли вы читаете дополнительной литературы?

- а) постоянно много;
- б) иногда много, иногда ничего не читаю;
- в) мало или совсем ничего не читаю.

4. Насколько эмоционально каждый из вас относится к интересному для вас занятию, связанному с умственной работой?

- а) очень эмоционально;
- б) когда как;
- в) эмоции ярко не выражены.

5. Часто ли вы задаете вопросы?

- а) часто;
- б) не очень
- в) очень редко.

Подсчитайте количество ответов а, б, в. Занесем их в графу «Итог:»

Ответы	Количество ответов	Всего по группе
а	2 + 3 + 4 + ... =	
б		
в		

Ответы : «а» свидетельствуют о высокой степени выраженности познавательной потребности,

Ответы: «б» - об умеренной,

Ответы: «в» - о низкой познавательной потребности.