

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ НОВОПОКРОВСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5 ИМЕНИ  
И.А. КОСТЕНКО СТАНИЦЫ КАЛНИБОЛОТСКОЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ НОВОПОКРОВСКИЙ РАЙОН

Принято  
решением педагогического совета  
протокол № 12 от 22 мая 2023г.



Утверждаю

Директор МБОУ СОШ №5

Н.Н.Симоненко

от «22» мая 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Азбука анимации»**

**Уровень программы:** ознакомительный

**Срок реализации программы:** 1 год (34 часа)

**Возрастная категория:** от 11 до 13 лет

**Состав группы:** до 15 человек

**Форма обучения:** очная

**Вид программы:** модифицированная

**Программа реализуется на бюджетной основе**

**ID- номер Программы в Навигаторе:** 11285

Автор-составитель: Кузьменко Анастасия Александровна,  
педагог дополнительного образования.

Ст. Калниболотская, 2023 г

## Паспорт программы

№	Азбука анимации	
1	Возраст учащихся	11-13 лет
2	Срок обучения	1 год
3	Количество часов (общее)	34 часа
4	ФИО педагога.	Кузьменко Анастасия Александровна
5	Уровень программы	ознакомительный
6	Продолжительность программы, 1 занятие (по САНПИНу).	1 час, по 40 минут
7	Продолжительность часов в день	1 час, 1 раз в неделю

## Содержание.

	<b>Ведение</b>	3
1	<b>Раздел №1 Комплекс основных характеристик образования</b>	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Новизна, отличительные особенности	5
1.3	Планируемые результаты	7
1.4	Цели и задачи	8
1.5	Содержание программы	10
2	<b>Раздел №2 Комплекс организационно - педагогических условий</b>	12
2.1	Календарно-учебный график	12
2.2	Дидактическое и методическое обеспечение программы	13
2.3	Условия реализации программы	14
2.4	Формы аттестации учащихся	15
3	Список литературы	16

## **Введение**

Дополнительная общеобразовательная программа «Азбука анимации» является неотъемлемой частью образовательной программы центра гуманитарного и цифрового профилей «Точка роста» и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей. По своему функциональному назначению программа «Азбука анимации» является общеразвивающей. Она рассчитана на детей и подростков 11-13 лет. Направленность программы художественная, так как в ходе ее освоения дети приобщаются к искусству мультипликации, познают культуру своей и других стран, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

### **Раздел №1 Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.**

#### **1.1 Пояснительная записка.**

Основное направление программы – художественное, программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», а также в видеоредакторе MovieMaker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д. Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят

новейшие технологии. Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир. Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию. Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ. Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и

неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

## **1.2 Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ**

Дополнительная общеобразовательная программа «Азбука анимации» является авторской. Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы. Новизна программы «Азбука анимации» выражается: во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область; во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов; в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества. в-четвертых: все созданные в рамках мастерской «Азбука анимации» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье. Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу. Программа «Азбука анимации» создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видео-студий, и поэтому в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей

(распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) может считаться программой модернизационного формата.

**В процессе обучения дети:**

знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство.

знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.

учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, MovieMaker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)

применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.

учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)

осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель)

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов. Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество. В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы. Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и

озвученные. Для этого следует научить работать в MovieMaker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникает и в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью. Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 45 минут.

### 1.3 Планируемые результаты:

**Личностные:** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебнопознавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

**Регулятивные:** обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале. **Коммуникативные:** обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

**Познавательные:** обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как

составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

#### **1.4 Цели и задачи программы**

**Цель курса:** создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов, развитие творческих способностей и личностных качеств ребенка.

##### **Задачи:**

- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности;

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Отличительная особенность программы.** Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

**Мотивация и ценность** для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

**Основная деятельность:** создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

**Формы и методы обучения:** лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией.

## 1.5 Содержание программы

### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	История анимации	5	4	1	зачет
2	Пластилиновая анимация	4	1	3	Показ работ
3	Перекладная анимация	3	1	2	Зачет
4	Кукольная анимация	2	1	1	Зачет
5	Устройства для фотографирования	1	1	-	
6	Компьютерная анимация. Программные средства для анимации	10	2	8	Показ работ
7	Создание групповых и индивидуальных проектов	9	1	8	Проектная работа
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

## **Раздел 1. История анимации**

Немного об истории анимации. Что такое мультипликация, анимация? Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Этапы создания мультфильмов.

## **Раздел 2. Пластилиновая анимация**

Пластилиновая анимация. Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «мимика лица» Цикличность движений

## **Раздел 3. Перекладная анимация**

## **Раздел 4. Кукольная анимация**

## **Раздел 5. Устройства для фотографирования**

Фотография и видеосъёмка. Знакомство с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК. Создание кадров для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты

## **Раздел 6. Компьютерная анимация. Программные средства для анимации.**

Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов). Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование. Создание рисунков с помощью готовых форм.

Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор (<http://multator.ru/draw/>).

Работа в MovieMaker. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

## **Раздел 7. Создание групповых и индивидуальных проектов**

Работа с различными формами анимации для создания проектов.

## Раздел №2 Комплекс организационно - педагогических условий

### 2.1 Календарно-учебный график (34 часа):

	Тема занятия	Основные виды деятельности	Кол-во часов	
<b>Раздел 1.История анимации</b>			<b>Теори</b>	<b>практи</b>
			<b>я</b>	<b>ка</b>
1.	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации».Инструктаж по технике безопасности.	Инструктаж по технике безопасности. Показ разных видов мультиков, обсуждение разных техник анимации. Показ работ.	1	
2.	Немного об истории анимации. Что такое мультипликация, анимация?	Рассказ об истории анимации и мультипликации.	1	
3.	Первый российский мультим. История «Союзмультфильма»	Просмотр фильма об истории «Союзмультфильма»	1	
4-5	Работа с программой Power Point, создание анимации		1	1
<b>Раздел 2. Пластилиновая анимация.</b>				
6-7	Пластилиновая анимация. Цикличность движений.	Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «мимика лица»	1	1
8-9	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового) – групповые и индивидуальные проекты.			2
<b>Раздел 3. Перекладная анимация</b>				
10	Особенности перекладной анимации.		1	
11-12	Создание макетов и героев для перекладной анимации			2
<b>Раздел 4. Кукольная анимация</b>				
13-14	Кукольный мультфильм и его особенности.		1	1
<b>Раздел 5. Устройства для фотографирования.</b>				
15	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.		1	
<b>Раздел 6. Компьютерная анимация. Программные средства для анимации</b>				
16-17	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Разработка сценария мультфильма	1	1

18-19	Разработка сценария будущего мультфильма			2
20	Знакомство с программой Movie Maker		1	
21-22	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	Формирование фильма из последовательности кадров.		2
23	Установление временных рамок воспроизведения	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану		1
24	Знакомство с приемом озвучивания текста и кадров			1
25	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	Выбор фона. Работа с предметами. Раскадровка		1
<b>Раздел 8. Создание групповых и индивидуальных проектов</b>				
26-31	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов Выбор актёра. Коллекция действий актёра. Анимация актёра. Смена действия актёра.		6
32	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок»	Презентация мультфильмов.	1	
33-34	Защита своих проектов			2

## 2.2 Дидактическое и методическое обеспечение программы

Методические материалы для педагога:

1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия (для младшего и среднего школьного возраста).

Организационно-методические материалы:

- 1) Перспективный план работы педагога на текущий год;
- 2) Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
- 5) Инструкции по охране труда и технике безопасности.

Диагностический инструментарий:

1) Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:

1.1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах».

1.2. Анкета-тест для входной диагностики «Мультфильмы: кто и как их делает».

- 1.3. Анкета-тест для входной диагностики «Я и мультфильмы».
- 1.4. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
- 1.5. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год».
- 2) Диагностический комплекс для мониторинга результатов проектной деятельности:
  - 2.1. Рефлексивный лист участника проекта;
  - 2.2. Зрительские карты для обсуждения, самооценки или взаимооценки просмотренных мультфильмов с критериями.
  - 3) Анкета для родителей «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий».

### **2.3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

1. Помещения, необходимые для реализации программы:
  - 1.1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).
  - 1.2. Компьютерный класс, укомплектованный стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением (программы для монтажа видео Moviemaker, Adobe Premiere Pro) и с выделенным каналом выхода в Интернет.
  - 1.3. Зал (учебный класс) с демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.
2. Оборудование, необходимое для реализации программы:
  - 2.1. Мультимедийная проекционная установка;
  - 2.2. Компьютерные программы Adobe Premiere и Adobe After Effect;
  - 2.3. Цифровой фотоаппарат;
  - 2.4. Видеокамера;
  - 2.5. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
  - 2.6. DVD, CD-диски, флеш-карты;
  - 2.7. Колонки.
  - 2.8. Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
3. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной,

гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина и глины, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

5. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

#### **Кадровое обеспечение.**

Занятия проводит педагог дополнительного образования Кузьменко А.А., имеющая высшее образование.

Квалификация: «Педагог дополнительного образования».

## **2.4 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ**

Цель – определение степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение, получение сведений для совершенствования педагогом образовательной программы и методики обучения.

В конце учебного года по каждому разделу программы подводятся итоги реализации программы. Для этого педагог использует следующую форму: - итоговый зачет, показ промежуточных работ или проектная работа.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### использованной при составлении программы

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. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>;

3. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. Режим доступа: [http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ\\_Об\\_образовании\\_в\\_РФ](http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_РФ);

4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>;

5. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М.: Просвещение, 1990. - 175 с.;

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41г «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://dopedu.ru/poslednienovosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod.>;

12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://dopedu.ru/normativno->

pravovoeobespechenie/normativno-pravovie-dokumenti-i-materiali-po-organizatsii-dopolnitelnogoobrazovaniya-detey.;

14. Программа дополнительного образования детей – основной документ педагога: Информационно-методический сборник, выпуск №5/ Сост. Н.А. Леоненко, Т.В. Завьялова, А.В. Кузнецова. – СПб.: Издательство «Ресурсный центр школьного дополнительного образования», 2010. – 62 с.