

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ПОСЕЛОК МИХАЙЛОВСКИЙ  
САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ»**

**ПРИНЯТО:**  
на педагогическом совете  
от 01 сентября 2023г.  
Протокол № 1

**УТВЕРЖДАЮ:**  
Директор МОУ «СОШ  
МО пос. Михайловский»  
\_\_\_\_\_/ Маслова О. Р. /  
01 сентября 2023г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ** 01.09.2023 12:32 (MSK) Сертификат 3856DD03C1B98837C21B3FF0A3EFC1AD

**ПОСЕЛОК МИХАЙЛОВСКИЙ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ"**, Маслова Ольга Романовна, директор

**Дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Мультстудия»**

Направленность: техническая  
Срок реализации программы: 10 месяцев  
Возраст обучающихся: 10 - 11 лет  
Автор-составитель:  
Улюшкин Александр Владимирович,  
педагог дополнительного образования

**МО пос. Михайловский, 2023**

## *1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы:*

**Пояснительная записка (общая характеристика программы):**

**Направленность (профиль) программы** - техническая.

**Актуальность программы** - «Мультстудия» обусловлена тем, что 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. Приобретается опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов..

**Отличительные особенности программы** – является то, что учащиеся создают мультфильмы в различных техниках анимации (пластилиновой, рисованной, песочной и т.д.). Занятия в объединении дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. У детей есть возможность освоить разные виды творческой деятельности, каждый учащийся может максимально проявить себя за время обучения в творческом плане, в то же время, обучение по программе, даёт возможность варьировать сложность материала для каждого учащегося соответственно его способностям и возможностям.

**Возраст и возрастные особенности** – Возрастной период 10 – 11 лет характеризуется становлением целенаправленности восприятия, становлением устойчивого внимания и логического мышления, отличается повышенной интеллектуальной активностью, способностью просчитывать свои дальнейшие действия, желанием развивать способности, стремлением получать высокую оценку со стороны сверстников.

Программа «Мультстудия» - модифицированная, направлена на формирование навыков использования проектной деятельности, компьютера и фотоаппарата как инструмента творчества; составлена на основе программы внеурочной деятельности анимационной студии мульт-кино-школа «Счастливым дитенком».

**Объем программы** – 36 часов.

**Срок освоения программы** - 36 часов.

**Режим занятий** - 1 час в неделю 30 мин.

**Цель и задачи программы.**

**Цель программы:** - Овладение основами мультипликации. Формирование навыков создания анимационных фильмов через использование ИКТ.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

- приобретение знаний об истории возникновения мультипликации;
- приобретение первоначальных представлений о техниках анимации используемых в мультипликации;
- приобщение к миру профессий в мультипликации;
- приобретение навыков изготовления персонажей мультфильмов из бумаги, пластилина, природного материала и т.д.
- приобретение первичных практических умений и навыков работы с фото и видео аппаратурой;
- приобретение знаний об анимационных техниках;
- приобретение знаний об основах драматургии;
- приобретение первоначальных навыков работы с компьютерными программами Sony Vegas, Virtual dub, Adobe Flash.
- приобретение первоначальных навыков создания мультфильмов.

**Развивающие:**

- развитие творческого мышления, воображения и фантазии;
- развитие умения сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем;
- развитие стремления к получению качественного законченного результата.

**Воспитательные:**

- развитие интереса к мультипликации, стремления использовать полученные знания в повседневной жизни;
- формирование личностных качеств: терпения, воли, самоконтроля, самооценки.

**Планируемые результаты.**

**Предметные результаты:**

**Предметные:**

Обучающиеся должны знать:

- виды мультфильмов песочной анимации (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма в данной технике.

Обучающиеся должны уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из бумаги, пластилина, природного материала, и т.д.
- владеть первоначальными представлениями о мире профессий в мультипликации;
- владеть первоначальными практическими умениями и навыками работы с фото и видео аппаратурой;
- владеть первоначальными навыками создания мультфильмов.

**Метапредметные:**

- проявляет творческое мышления, воображения и фантазии;
- учащийся владеет знаниями об анимационных техниках;
- имеет представление об основах драматургии;
- владеет практическими умениями и навыками работы с фото, видео и аудио аппаратурой;
- владеет первоначальными навыками работы с компьютерными программами Sony Vegas, Virtual dub, Adobe Flash. Метапредметные:
- проявляет творческого мышление, воображение и фантазию;
- сотрудничает с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем.

**Личностные:**

- при выполнении творческих заданий стремится к получению качественного законченного результата;
- проявляет интереса к мультипликации, стремление использовать полученные знания в повседневной жизни;
- проявляет терпение, волю, самоконтроль, адекватно оценивает себя относительно полученных результатов.

**Учебный план**

№ п/п	Название раздела	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	<b>Вводное занятие. Техника безопасности.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>
2.	<b>Введение в искусство мультипликации</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
3.	<b>Азбука экранного искусства</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
4.	<b>Волшебники анимации</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
5.	<b>Правила работы с ИКТ. Анимационные техники.</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
6.	<b>Специфика языка экрана</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
7.	<b>Работа со звуком анимационных фильмов</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
8.	<b>Монтаж.</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
9.	<b>Компьютерная анимация</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
10.	<b>Проектная деятельность</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
11.	<b>Итоговое занятие.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

**1. Вводное занятие. Техника безопасности. (Очно/дистанционно)**

*Теория:* Беседы с детьми. Запись в объединение. Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете, на улице. Правила техники безопасности.

## **2. Введение в искусство мультипликации.**

*Теория:* История анимации. Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. Просмотр: первые мультфильмы, обсуждение увиденного.

*Практика:* Изготовление первых анимационных игрушек "Тауматроп", "Зоотроп". Создание анимации на бумаге.

## **3. Азбука экранного искусства.**

*Теория:* Техника перекладки. Обучение основным видам в технике перекладки, обучение владению инструментом, необходимым для этой техники. Предметная анимация. Обучение основам предметной анимации. Её отличия от пластилиновой. Минусы и плюсы предметной анимации. Анимация с сыпучими материалами. Знакомство с сыпучими материалами, их свойствами. Различия предметной анимации и анимации с сыпучими материалами. Анимация и плоские персонажи. Техника перекладки. Изготовление плоских персонажей. Работа в технике перекладки. Двойная перекладка.

*Практика:*

Проект «Пластилиновая анимация» создание анимационного ролика с использованием пластилиновых фигурок;

Проект «Анимация с сыпучими материалами + пластилин» создание поздравительной открытки с использованием разной крупы и пластилиновых персонажей;

Проект «Плоские персонажи. Техника перекладки» создание мультфильма с марионетками, с рисованными персонажами;

Проект «Живые куклы» изготовление кукол и съемка анимационного ролика с готовыми куклами;

Разработка сюжета. Выбор названия. Обсуждение главных героев. Создание декораций. Световое и звуковое сопровождение. Съемка и монтаж.

## **4. Волшебники анимации.**

*Теория:* Профессии в мультипликации: мультипликатор, аниматор, оператор, монтажер, специалист по свету, художник по тирам, звукооператор, актер.

*Практика:* Что должен уметь аниматор. Отличие и сходство анимации в различных техниках – сравнительный анализ. Панорамы в анимации. Вертикальные и горизонтальные панорамы. Наплывы. Работа со светом. Искусственное и естественное освещение. Верхний свет и подсветки. Понятие «Экспозиция» в работе оператора.

## **5. Правила работы с ИКТ.**

*Теория:* Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. Правила работы с ИКТ.

Анимационные техники

*Теория:* Законы анимации. Оживающий фон.

*Практика:* Работа и настройка фотоаппарата или камеры. Что такое походка и бег, чем они отличаются друг от друга. Порядок создания походки и

ключевые фазы движения персонажа в целом (фаза контакта, фаза проноса и т.д). Создание фона: ручей, падающий снег, движение ветра.

Проект «Время года», создание анимационной зарисовки сменяющихся времен года.

#### **6. Специфика языка экрана.**

*Теория:* Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации. Значение смены планов. Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Понятие титров, виды и классификация титров. Роль цвета при восприятии текста. Рисованные титры.

*Практика:* Работа с разными планами, обсуждение и оценка, просмотр титров в различных мультфильмах. Создание названия для мультфильма из пластилиновых букв, из набора азбука, рисование титров.

Проект «Титры».

#### **7. Работа со звуком анимационных фильмов.**

*Теория:* Создание проекта и редактирование звука. Звуковые эффекты. Запись голоса и синхронных шумов.

*Практика:* Работа с микрофоном: запись голоса, изменение темпа голоса через компьютерную программу.

Проект «Мультиязычный голос».

#### **8. Монтаж.**

*Теория:* Работа в программе Sony Vegas. Основы монтажа мультфильма в Sony Vegas pro. Основы монтажа в программе Virtual dub. Основы монтажа в программе Adobe Premiere.

*Практика:* Создание анимированных заставок с использованием графических программ.

Проект мультфильм, создаем мультфильм по своей сочиненной истории с соблюдением этапов создания мультфильма.

#### **9. Компьютерная анимация.**

*Теория:* Знакомство с программой Adobe Flash.

*Практика:* Анимация во Flash. Основы покадровой анимации. Анимация ходьбы человека. Движения по траектории. Использование слоев. Трансформация объектов.

Проект «Флеш анимация» - создать анимационный ролик на свободную тему где будут применены полученные навыки.

#### **10. Проектная деятельность.**

*Практика:* Создание собственного мультфильма с применением всех полученных навыков и умений. Написание истории. Составление сценария. Изготовление раскадровки, персонажей, фонов. Продумывание титров. Запись звука. Монтаж.

#### **11. Итоговое занятие. (Очно/дистанционно).**

*Практика:* Провести промежуточную аттестацию учащихся.

**Образовательная задача** – обучить основам теории игры в шахматы, правилам их применения, разработки своей стратегии, просчёт ходов противника на практике проведения партий.

*Учебная задача, которая будет поставлена перед обучающимися – научить применять полученные знания в практической деятельности.*

*Предполагаемые тематические рабочие группы обучающихся и форматы их работы – группа одна, формат работы – индивидуальная, самостоятельная работа, групповая, комбинированная.*

*Уровневость – базовый.*

### Учебно–тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Дата проведения	Количество часов		
			всего	теория	практика
<b>1. Вводное занятие.</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	07.09	1	1	-
<b>2. Введение в искусство мультипликации</b>			<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
2	История анимации.	14.09.	1	1	-
3 - 4	Изготовление первых анимационных игрушек.	21.09. 28.09.	2	-	2
<b>3. Азбука экранного искусства</b>			<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
5	Техника перекладки.	05.10.	1	1	-
6	Проект «Пластилиновая анимация».	12.10.	1	-	1
7	Проект «Анимация с сыпучими материалами + пластилин».	19.10.	1	-	1
8	Проект «Плоские персонажи. Техника перекладки».	26.10.	1	-	1
9	Разработка сюжета. Выбор названия.	09.11.	1	1	-
<b>4. Волшебники анимации</b>			<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
10 - 11	Профессии в мультипликации.	16.11. 23.11.	2	1	1
12	Что должен уметь аниматор.	30.11.	1	-	1
<b>5. Правила работы с ИКТ. Анимационные техники.</b>			<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
13 - 14	Правила работы с ИКТ.	07.12. 14.12.	2	1	1
15 - 16	Законы анимации. Оживающий фон.	21.12. 28.12.	2	-	2
<b>6. Специфика языка экрана</b>			<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
17	Разноплановость.	11.01.	1	1	-
18	Понятие титров, виды и	18.01.	1	-	1

	классификация титров.				
19	Проект «Титры».	25.01.	1	-	1
<b>7. Работа со звуком анимационных фильмов</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
20	Звуковые эффекты.	01.02.	1	1	-
21	Запись голоса и синхронных шумов	08.02.	1	-	1
<b>8. Монтаж.</b>			<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
22	Работа в программе SonyVegas.	15.02.	2	1	1
- 23		22.02.			
24	Основы монтажа мультфильма в разных программах	29.02.	2	-	2
- 25		07.03.			
<b>9. Компьютерная анимация</b>			<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
26	Знакомство с программой Adobe Flash.	14.03.	2	1	1
- 27		21.03.			
28	Основы покадровой анимации.	04.04.	2	1	1
- 29		11.04.			
30	Трансформация объектов.	18.04.	2	-	2
- 31		25.04.			
<b>10. Проектная деятельность</b>			<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
32	Создание собственного мультфильма	02.05.	3	1	2
-		16.05.			
34		23.05.			
<b>11. Итоговое занятие.</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
35	Итоговое занятие.	30.05.	2	1	1
- 36		06.06.			
			<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

**Формы аттестации** – творческая работа по выбранной ребенком теме представляется на практических занятиях, результат - проведение турнира.

**Входной контроль:** проводится при наборе, на начальном этапе формирования коллектива или для обучающихся, которые желают обучаться по данной программе не сначала учебного года и года обучения.

**Текущий контроль:** проводится в течение учебного года, возможен на каждом занятии, по окончании изучения темы, раздела программы.

**Промежуточный контроль:** проводится в конце I полугодия (в декабре-январе) и II полугодия (апрель-май) учебного года. Данный контроль нацелен на изучение динамики освоения предметного содержания обучающимися, метапредметных результатов, личностного развития и взаимоотношений в коллективе.



**Итоговый контроль:** проводится в конце обучения по дополнительной общеобразовательной программе в конце июня. Данный контроль нацелен на проверку освоения программы, учет изменений качеств личности каждого обучающегося.

**Функции контроля обучающихся:**

- учебная (создание дополнительных условий для обобщения и осмысления обучающимися полученных теоретических и практических знаний, умений и навыков);

- воспитательная (стимул к расширению познавательных интересов и потребностей ребенка);

- развивающая (возможность осознания обучающимися уровня их актуального развития и определение перспектив);

- коррекционная (возможность для педагога своевременного выявления и корректировки недостатков образовательного процесса);

- социально-психологическая (предоставление возможности каждому ребенку оказаться в «ситуации успеха», возможность предоставления родителям (законным представителям) информации об успеваемости детей).

**Формы проведения текущего контроля учащихся:**

- контрольное занятие;

- наблюдение;

- тестирование;

- соревнование.

**Критерии оценки результативности должны отражать:**

- уровень теоретических знаний (широту кругозора; свободу восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой; осмысленность и свободу использования специальной терминологии и др.);

- уровень практической подготовки обучающихся (соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; уровень физического развития, свобода владения специальным оборудованием, оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности и др.);

- уровень развития и воспитанности обучающихся (культура организации практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных и коммуникативных способностей и др.).

**Степень выраженности оцениваемого качества:** высокий, средний, низкий уровень.

**2. Комплекс организационно-педагогических условий:**

**Форма обучения** - очная (дистанционная).

**Методы обучения** – словесные методы (рассказ - объяснение, беседа, учебная лекция, анализ творческих работ), наглядные методы, практические методы (упражнение, репродуктивные и творческие практические работы, разработка творческих проектов).

Для организации образовательного процесса используются такие формы дистанционного обучения, как лекции, тесты, зачетные работы, практические работы, компьютерные проекты, игры онлайн.

В учебном процессе обучающиеся используют преимущественно следующие виды деятельности: аналитическую, поисковую, практическую.

Формы проведения дистанционных занятий – лекции, компьютерные проекты, семинары, практические занятия, игры онлайн.

Формы организации деятельности - групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная, по подгруппам.

#### **Основные приемы, методы и технологии:**

1. Технология разноуровневого обучения;
2. Развивающее обучение;
3. Технология обучения в сотрудничестве;
4. Коммуникативная технология;
5. Игровые приёмы;
6. Демонстрация иллюстративного материала;
7. Турниры;
8. Работа по заданиям.

#### **Формы проведения занятий:**

1. Практикум;
2. Игра;
3. Соревнования;
4. Турниры;
5. Занятие - беседа;
6. Урок – презентация;

На занятиях применяются методы проблемно - развивающего обучения. Методы изложения преподавателя: показательный, диалогический. Методы организации самостоятельной деятельности обучающихся: эвристический, алгоритмический, интерактивные методы.

**Приемы обучения** – показ и рассматривание шаблонов, работа с образцами и техникой, совместное комментирование и корректирование деятельности

**Педагогические технологии** – обучение в сотрудничестве, проблемное обучение.

#### **Условия реализации программы**

##### **Материально – технические обеспечение.**

1. Оборудованное помещение.
2. Стулья и парты по числу обучающихся.
3. Доска или стенд для закрепления наглядного материала.
4. Мультимедийное оборудование (компьютер, экран, проектор).
5. Цветной принтер – 2 штуки;
6. Персональный ПК – 10 штук;
7. Фотоаппарат – 1 штука;
8. Штатив для фотоаппарата – 1 штука;
9. Программное обеспечение – 10 комплектов.

### **Дидактический материал:**

1. Иллюстрации;
2. Карточки – задания;
3. Электронные материалы.

### **Информационное обеспечение.**

1. Аудио файлы.
2. Видео файлы.
3. Инструкции.
4. Компьютерные презентации.

### **Оценочные материалы.**

На каждом занятии ведется наблюдение за индивидуальной работой обучающихся.

Кроме всего проверяется теоретическая подготовка обучающихся (тестирование, опрос). В конце каждого полугодия проводится контрольное занятие, где проверяется уровень знаний и умений обучающихся, развитие творческих способностей и личный рост.

1. Входной мониторинг (вопросы для собеседования, анкетирования) - значение фотографии для человека.
2. Текущий контроль в конце разделов.
3. Промежуточный мониторинг по темам (тесты, контрольные вопросы, соревнования).
4. Итоговый мониторинг в конце июня – проверка знаний обучающихся по вопросам образовательной программы – турнир.

### **Методы отслеживания результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический мониторинг;
- начальная диагностика;
- текущая диагностика;
- промежуточная диагностика;
- итоговая диагностика.

### **Формы отслеживания результативности:**

- опрос;
- тестирование;
- наблюдение;
- анкетирование;
- самостоятельная практическая работа;
- соревнования проводимые между обучающимися;
- размещение результатов проведения соревнований и турниров обучающихся на официальном сайте школы, в школьной газете, в газете «Михайловские новости» и в открытых источниках сети «Интернет»;
- предоставление заданий для кружков «Цифровая фотография».

1. В начале учебного года анкетирование обучающихся с целью выявления первоначальных знаний учащихся в области знаний о шахматах - Приложение №.1.

2. В конце учебного года анкетирование учащихся с целью выяснения их

личного отношения к занятиям в Центре «Точка роста» - Приложение №.2.

**Определение степени освоения программы: 100 баллов (100%):**

- 0 - 39 баллов (0-39%) – программы не освоена;
- 40 - 69 баллов (40-69%) – низкий уровень освоения программы;
- 70 - 89 баллов (70-89%) – средний уровень освоения программы;
- 90 - 100 баллов (90-100%) – высокий уровень освоения программы.

Информационные источники

1. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ программа «Мультстудия»;
2. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>;
3. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru/>;
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru/>;
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru/>;
7. <http://ru.wikipedia.org/>;
8. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>;
9. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>;
10. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>;
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>.

Список литературы для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008. – 43с.;
2. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками. Издательство «Робинс», 2012. – 66 с.;
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003.- 380 с.;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004. – 192 с.;
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007. – с.53-54;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006. – 21 с.;
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008. – 64 с.;

8. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995. – 224 с.;
9. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993. – 118 с.;
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007. – 174 с.;
11. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011. – 192 с.;
12. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012. – 288 с.;
13. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008. – 175 с.;
14. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 183 с.;
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004. – 41 с.

## **Приложение 1.**

### **Вопросник к собеседованию «Мои интересы».**

#### **В начале года.**

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет?
3. Чтобы ты хотел рассказать о себе?
4. Как ты любишь проводить своё свободное время?
5. Почему ты хочешь заниматься мультипликацией?
6. Что ты знаешь о мультфильмах и ее роли в жизни человека?
7. Занимался ли ты ранее мультипликацией и где ими занимался?
8. Знаком ли ты с именами и деятельностью выдающихся мультипликаторов?
9. Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых занимающихся мультипликацией?
10. Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может помочь это увлечение?
10. Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию?

## **Приложение № 2.**

### **Анкета «Мое отношение к занятиям в кружке «Мультстудия»».**

#### **в конце года.**

**Цель** – узнать отношение обучающихся к занятиям в кружке «Мультстудия».

**Ход проведения.** Обучающимся предлагается прочитать утверждение и оценить степень согласия с содержанием по следующей шкале:

- 4 – совершенно согласен;
- 3 – согласен;
- 2 – трудно сказать;
- 1 – не согласен;

0 – совершенно не согласен.

*Утверждения:*

1. Я занимаюсь в «Мультстудии» с радостью.
2. На занятиях у меня обычно хорошее настроение.
3. К руководителю и членам кружка обычно можно обратиться за помощью, советом.
4. Наш кружок – дружный коллектив.
5. На кружке я всегда могу свободно высказать своё мнение.
6. Мне дают задания, к выполнению которых я подхожу ответственно, с радостью, интересом.
7. Я стараюсь выполнять задания в срок.
8. Я считаю себя успешным мультипликатором.
9. Когда я вырасту, из меня получится хороший мультипликатор.

**Обработка данных.** Показателем удовлетворения обучающихся деятельностью кружка ( $У$ ) является частное от деления общей суммы баллов ответов всех учащихся на общее количество ответов. Если  $У$  больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же  $У$  больше  $У$  меньше 3, или  $У$  меньше 2, то это соответственно свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости учащихся деятельностью кружка.