

Министерство образования и науки Республики Татарстан
Отдел образования Исполнительного комитета
Нурлатского муниципального района РТ
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Килэчэк» Нурлатского муниципального района Республики Татарстан

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 01
от «01» 09 2025г

«Утверждаю»
Директор МБУ ДО «ЦДТ «Килэчэк»
О.Г. Терентьева
Приказ № 21
от «01» 09 2025г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«МультМастерская»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:
Шайдуллина Виктория Сергеевна
педагог дополнительного образования

г. Нурлат, 2025 год.

Информационная карта образовательной программы

1	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительное образование «Центр детского творчества «Килэчэк» Нурлатского муниципального района Республики Татарстан
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МультМастерская»
3	Направленность программы	техническая
4	Сведения о разработчиках	
4.1	ФИО, должность	Шайдуллина Виктория Сергеевна, педагог дополнительного образования
5	Сведения о программе	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст учащихся	7-12 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	модифицированная общеразвивающая ориентация на метапредметные и личностные результаты образования групповая
5.4.	Цель программы	Создание условий для развития у обучающихся творческих способностей и технических навыков средствами мультипликационной деятельности.
6	Формы и методы образовательной деятельности	работа в группах, игры, презентации, творческая работа, мастер-класс.
7	Форма мониторинга результативности	опрос, практическое задание
8	Результативность реализации программы	Освоение различных техник анимации (пластилин, перекладка, LEGO), развитие творческих и цифровых навыков, работа в команде и создание собственных мультфильмов. Программа способствует развитию креативного мышления, усидчивости и умения презентовать свои проекты. Дети получают практический опыт в съёмке и монтаже, а также возможность демонстрации работ на выставках. Итогом станут не только готовые анимационные проекты, но и повышение мотивации к творчеству и уверенности в своих силах.
9	Дата утверждения и последней корректировки программы	
10	Рецензенты	

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**
- 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.**
- 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**
- 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.**
- 5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.**
- 6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ.**
- 7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.**
- 8. ПРИЛОЖЕНИЕ.**
- 9. КАЛЕНДАРНО – УЧЕБНЫЙ ГРАФИК на 2025-2026 УЧЕБНЫЙ ГОД.**

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ: стартовый.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время мультипликационные фильмы находятся на пике популярности. Создание мультипликационного фильма с помощью изобразительных и технических средств увлекает обучающихся разных возрастов. Программа тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

Обучающийся не только познакомится с тем, как создаются мультфильмы, из чего сделаны герои, как они передвигаются, разговаривают, но и научатся делать героев анимации своими руками с помощью изобразительного творчества.

В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Содержание данной программы способствует приобщению современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. В настоящее время в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю. Норштейна, Р. Качанова, Ф. Хитрука, У. Диснея, Х. Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

Работая над созданием мультфильма, любой обучающийся может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Программа учитывает следующие нормативные документы:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Федеральный закон от 31.07.2020г. № 304 – ФЗ « О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
- СП № 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022 № 678-р
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 № 10
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей»
- Федеральный закон от 13.07.2020г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»

- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 5.08.2020г. № 882/391 « Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
 - Письмо Министерства образования и науки РТ от 07.03.2023 №2749/23 «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеразвивающих программ (в том числе адаптированных) в новой редакции».
 - Устав МБУ ДО «Центр детского творчества «Килэчэк» НМР РТ

НОВИЗНА ПРОГРАММЫ Комплексный подход – сочетание различных техник анимации (пластилиновая, перекладная, LEGO-анимация) в рамках одной программы, что позволяет детям экспериментировать и находить свой стиль. Интеграция традиционного и цифрового – обучение не только ручному творчеству (лепка, рисование), но и современным технологиям (монтаж, работа с программами для анимации). Проектно-игровой формат – дети сразу создают собственные мультфильмы, видя результат каждого этапа работы, что повышает мотивацию. Развитие метапредметных навыков – программа соединяет искусство, технологию и storytelling, формируя креативное и логическое мышление одновременно. Доступность – использование простых материалов (пластилин, бумага, LEGO) делает анимацию понятной и увлекательной даже для начинающих.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ: Формирование у детей базовых навыков создания анимации через освоение различных техник (пластилиновая, перекладная, LEGO-анимация), развитие их творческого потенциала и цифровой грамотности, а также воспитание усидчивости, командной работе и умения презентовать свои работы. Программа направлена не только на обучение техническим аспектам мультипликации, но и на всестороннее развитие личности ребенка через творческий процесс. В результате учащиеся смогут самостоятельно создавать законченные анимационные проекты, выражая свои идеи в визуальной форме.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Обучающие задачи:

- Познакомить с основами анимации (виды, техники, этапы создания).
- Научить работать с разными материалами (пластилин, бумага, LEGO) и инструментами (фотоаппарат, программы монтажа).
- Освоить базовые принципы сторителлинга (создание сюжета, персонажей, раскадровки).
- Обучить технике покадровой съёмки и монтажа в простых программах (Stop Motion Studio, Canva, Киностудия Windows).

Развивающие задачи:

- Развивать мелкую моторику через лепку, вырезание и конструирование.
- Тренировать пространственное и образное мышление при создании сцен и персонажей.
- Формировать навыки проектной работы: от замысла к реализации.
- Стимулировать креативность и умение нестандартно решать задачи.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать терпение, аккуратность и усидчивость в процессе кропотливой работы над мультфильмом.
- Развивать умение работать в команде (распределение ролей, совместное творчество).
- Поощрять уверенность в себе через презентацию готовых работ.
- Формировать бережное отношение к результатам своего и чужого труда.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ: 7-12 лет.**ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ:** 144 часа.**СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ:** 1 год.**ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА:** групповая.**РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ:** занятия группой – 2 раза в неделю по 2 академических часа (с обязательным 10-мин. перерывом после каждого часа занятий).**2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№	Название, разделы, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1.	«Основы мультипликации»					
1.1	Вводное занятие: «Виды мультипликации». Инструктаж по технике безопасности.	4	2	2	Лекция с демонстрацией (2 ч): история, виды, фрагменты фильмов	практическое задание (входной контроль)
1.2	«От титров до титров». Профессии в мультипликации. Составление сценария.	8	2	6	Беседа-дискуссия: о профессиях, важности титров. Групповая игра("Путаница"): генерация идей. Индивидуальная/парная работа: написание необычного сценария. Презентация и обсуждение: зачитывание и обсуждение сценариев.	практическое задание
1.3	«Волшебство на экране». Знакомство с видеотехникой. Программы для монтажа мультипликации.	12	6	6	Демонстрационно-практическое занятие: педагог показывает оборудование, программы, установку света. Работа в малых группах (звеньях): пробные съемки и монтаж коротких сцен.Фронтальный опрос: контроль	Опрос практическое задание

					усвоения терминов. Презентация и анализ: просмотр и разбор отснятых упражнений	
2.	«Техника перекладки»					
2.1	«Сказка своими руками». Подготовительный этап. Выбор сказки. Разработка плана действий.	6	2	4	Работа в малых проектных группах: мозговой штурм, выбор сказки, распределение ролей, создание раскадровки.	практическое задание
2.2	«Стоп-кадр». Создание фона и декораций.	8	2	6	Творческая мастерская: индивидуальная и групповая работа по созданию фонов разными художественными техниками.	практическое задание
2.3	«Герой». Создание персонажей.	8	2	6	Творческая мастерская: индивидуальная работа в рамках группового проекта: создание и прорисовка персонажей, их подвижных элементов.	практическое задание
2.4	«Закулисье». Съемка, монтаж, озвучка.	10	2	8	Проектная деятельность в группах: распределение обязанностей (оператор, аниматор, звукорежиссер), съемка, запись шумов и реплик, монтаж. Фронтальный опрос: правила ТБ и съемки.	Опрос, практическое задание
3.	Пластилиновая анимация					
3.1	«Мульт-пластилин». Знакомство с техникой, разработка сценария.	6	2	4	Просмотр и анализ: "Пластилиновая ворона". Работа в малых группах: разработка сценария и раскадровки для пластилинового фильма.	практическое задание
3.2	«Декорации». Создание объемного фона.	6	2	4	Творческая мастерская: групповая работа по созданию объемных декораций из пластилина, картона, подручных материалов.	практическое задание
3.3	«Пластилиновый герой». Лепка персонажей.	6	2	4	Творческая мастерская: индивидуальная лепка персонажей каждым участником группы	практическое задание
3.4	«Живые пластилинки». Съемка и монтаж.	10	2	8	Проектная деятельность в группах: съемка, озвучка, монтаж. Фронтальный опрос: особенности съемки пластилина. Презентация: показ готовых работ.	Опрос, практическое задание

4.	Кукольная анимация					
4.1	«Ожившие куклы». Знакомство с техникой, разработка сценария.	6	2	4	Просмотр и анализ: "Крокодил Гена". Работа в малых группах: адаптация сценария под имеющихся кукол или концепцию новых.	практическое задание
4.2	«Мульт-игрушка». Создание персонажей и реквизита.	6	2	4	Творческая мастерская: индивидуальная и групповая работа по поиску, отбору, доработке кукол и созданию мелкого реквизита.	практическое задание
4.3	«Кукольный домик». Создание декораций.	6	2	4	Творческая мастерская: групповая работа по проектированию и созданию фонов и декораций для кукол (интерьер, природа)	практическое задание
4.4	«Живые куклы». Съемка и монтаж.	8	2	6	Проектная деятельность в группах: съемка, озвучка, монтаж. Мини-лекция: техника безопасности при работе с оборудованием. Презентация: итоговый показ	практическое задание
5	Создание своего мультфильма					
5.1	«Сам себе мультипликатор». Выбор техники, разработка идеи и плана.	6	2	4	Индивидуальная консультация с педагогом: каждый учащийся или группа выбирает технику, разрабатывает и защищает идею и план проекта.	практическое задание
5.2	«Мой герой». Подбор и изготовление персонажей.	6	2	4	Индивидуальная/групповая самостоятельная работа: создание персонажей по утвержденному плану	практическое задание
5.3	«Волшебное окружение». Создание декораций и фона.	6	2	4	Индивидуальная/групповая самостоятельная работа: создание декораций и фона	практическое задание
5.4	«Внимание...Мотор!». Съемка, озвучка, монтаж проекта.	10	2	8	Индивидуальная/групповая самостоятельная работа: основной производственный этап.	практическое задание
5.5	Итоговое занятие: «Стоп! Снято!». Презентация и обсуждение работ.	4	0	4	Показ всех готовых мультфильмов, обсуждение, награждение, коллективная рефлексия.	Итоговый контроль
	ИТОГО	144	42	102		

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. «Основы мультипликации».

Тема 1. Вводное занятие: «Виды мультипликации». Инструктаж по технике безопасности.

Теория: история создания мультфильмов, виды мультфильмов, просмотр фрагментов первого русского мультфильма «Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами» (1912г.), технические составляющие создания мультфильма, техника безопасности.

Практика: создание простого мультфильма на бумаге. Форма контроля: входной контроль, практическое задание. Тема 2. «От титров до титров».

Теория: профессии в мультипликации, значение титров в кинематографе.

Практика: игра «Путаница» (приложение 2), как основа составления необычного сценария.

Форма контроля: практическое задание.

Тема 2. «От титров до титров».

Теория: профессии в мультипликации, значение титров в кинематографе.

Практика: игра «Путаница» (приложение 2), как основа составления необычного сценария.

Форма контроля: практическое задание.

Тема 3. Итоговое занятие. «Волшебство на экране».

Теория: знакомство с фото- и видеоаппаратурой, компьютерные программы для монтажа видеофильма, программы монтажа видеофильмов на мобильном телефоне, установка фотоаппаратуры, пробные кадры.

Форма контроля: опрос, практическое задание. Раздел 2. «Техника перекладки»

Раздел 2. «Техника перекладки»

Тема 2.1. «Сказка своими руками».

Теория: этапы создания мультфильмов в технике перекладки.

Практика: подготовительный этап - выбор сюжета/сказки, разработка сценария.

Формы контроля: практическое задание. Тема 2.2. «Стоп-кадр»

Теория: значение фона в создании мультипликационного фильма. Виды фонов. Покадровое изображение.

Практика: создание кадров фона, приёмы изображения разными художественными материалами и приёмами, выявление интересных идей в создании фоновых изображений.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 2.3. «Герой». Изображение героев мультфильма.

Теория: значение героев в мультфильмах, разбор положительных и отрицательных героев, виды изображения героев мультфильмов и их взаимосвязь с фоновым изображением.

Практика: создание персонажей мультфильма и их покадровое изображение.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 2.4. Итоговое занятие: «Закулисье». Монтаж мультфильма.

Теория: знакомство с техникой монтажа видео, основные правила съемки покадровых изображений, правильная установка света и оборудования, техника безопасности при работе с техническим оборудованием, приемы монтирования видео с помощью технических средств, приемы озвучивания мультфильма, создание переходов между кадрами.

Практика: съемка мультфильма, монтаж с помощью технических средств, озвучивание мультфильма, подбор звуковой составляющей (музыка, фоновые звуки и т.д.), презентация готового мультфильма.

Формы контроля: опрос, практическое задание.

Раздел 3. «Пластилиновая анимация».

Тема 3.1. «Мульт-пластилин».

Теория: особенности создания мультфильмов из пластилина, просмотр пластилинового мультфильма («Пластилиновая ворона» СССР, 1981г.),

Практика: подготовительный этап - выбор сюжета/сказки, разработка сценария.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 3.2. «Декорации».

Теория: виды декораций, цветовое решение, объемность декораций.

Практика: создание объемных декораций.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 3.3. «Пластилиновый герой».

Теория: особенности создания персонажей из пластилина.

Практика: создание пластилиновых героев.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 3.4. Итоговое занятие: «Живые пластилинки».

Теория: особенности съёмки пластилиновых мультфильмов.

Практика: съёмка мультфильма, озвучка, монтаж, презентация готового мультфильма.

Формы контроля: опрос, практическое задание.

Раздел 4. «Кукольная анимация»

Тема 4.1. «Ожившие куклы».

Теория: особенности создания кукольных мультфильмов. Просмотр кукольного мультфильма (Крокодил Гена СССР, 1978г.)

Практика: подготовительный этап - выбор сюжета/сказки, разработка сценария.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 4.2. «Мульт-игрушка».

Теория: поиск кукольных/мягких игрушек и/или создание собственных кукольных персонажей из бумаги. Поиск реквизита для кукол.

Практика: создание кукольных персонажей и реквизита для них.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 4.3. «Кукольный домик».

Теория: просмотр аналоговых изображений фоновой составляющей мультфильмов.

Практика: создание декораций и фонов для мультфильма.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 4.4. Итоговое занятие: «Живые куклы».

Теория: особенности съемки кукольного мультфильма.

Практика: съёмка мультфильма, озвучка, монтаж, презентация готового мультфильма.

Формы контроля: опрос, практическое задание.

Раздел 5. «Создание своего мультфильма».

Тема 5.1. «Сам себе мультипликатор».

Теория: подготовительный этап, выбор техники мультипликации. Индивидуальная и/или групповая работа.

Практика: разработка сценария, разработка плана действий.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 5.2. «Мой герой».

Теория: подбор персонажей для мультфильма.

Практика: поиск и/или изготовление собственных персонажей.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 5.3. «Волшебное окружение».

Теория: просмотр аналоговых декораций и фонов.

Практика: поиск материалов для декораций и их изготовление.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 5.4. «Внимание...Мотор!».

Теория: особенности съемки выбранного мультфильма.

Практика: съёмка мультфильма, озвучка, монтаж.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 5.5. Итоговое занятие: «Стоп! Снято!».

Теория: демонстрация и обсуждение снятых мультфильмов.

Формы контроля: итоговый контроль.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные:

обучающийся будет знать:

- общие сведения об истории анимации, виды анимации, профессии в анимации;
- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с техническим и художественным оборудованием;
- знать, что компьютер, смартфон и фотоаппарат предназначены не только для развлечений (человек-потребитель), а также для самореализации (человек-создатель);
- знать профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.).
- основные техники и технологии создания мультфильма.

обучающийся будет уметь:

- самостоятельно составлять план действий при работе над мультипликационным фильмом от сценария до выпуска готового продукта (мультфильма);
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;
- изготавливать фоновые составляющие и декорации для мультфильмов;
- самостоятельно проводить покадровые съемки, используя фотоаппарат или смартфон;

- использовать компьютерные программы и программы на смартфоне для монтажа и озвучивания мультфильма. В работе с детьми эта функция решается с помощью педагога. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтажа мультфильма.

Метапредметные:

- Обучающиеся проявляют интерес к анимационному творчеству, а также художественно-эстетические способности.
- Обучающиеся демонстрируют эмоционально-эстетическое восприятие окружающего мира посредством работы над качественным исполнением.
- Обучающиеся проявляют опыт собственной творческой деятельности посредством умения самостоятельного планирования этапов создания мультфильма, творческой работой над ними, комбинировании различных приемов работы для достижения поставленной технической и художественно-творческой задачи, а также грамотно распределять обязанности в команде в работе над коллективным созданием мультфильма.

Личностные:

- Обучающиеся проявляют свое творческое представление, фантазию, образное мышление и интерес, которые отражаются в анимационном фильме.
- Обучающиеся проявляют положительные качества личности, а именно культуру зрительского восприятия при работе над созданием мультфильма, а также культуру общения и поведения в обществе.
- Обучающиеся проявляют ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам.

4.1

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Техническое оборудование:

Для съёмки:

- Цифровые фотоаппараты или смартфоны с хорошей камерой
- Штативы или держатели для стабилизации камеры
- Осветительное оборудование (лампы, софтбоксы) или естественное освещение

Для монтажа:

- Компьютеры/ноутбуки с программами для монтажа (*Stop Motion Studio, Canva, Киностудия Windows, Shotcut*)
- Проектор/экран для демонстрации примеров и готовых работ

2. Наглядные материалы:

Примеры анимации:

- Готовые мультфильмы в разных техниках (пластилин, перекладка, LEGO)

- Раскадровки и эскизы известных мультфильмов

Инструкции:

- Пошаговые схемы создания персонажей и фонов
- Плакаты с правилами работы в программах

Демонстрационные материалы:

- Видеоуроки по анимации
- Презентации о видах и истории мультипликации

3. Материалы для выполнения работ:

Для пластилиновой анимации:

- Пластилин разных цветов
- Проволока, каркасы для персонажей
- Стекло и другие инструменты для лепки

Для перекладной анимации:

- Цветная бумага, картон
- Ножницы, клей, фломастеры
- Фоны и декорации

Для LEGO-анимации:

- Конструкторы LEGO (разные наборы)
- Подставки и фоны для сцен

Общие материалы:

- Фоны (распечатанные или нарисованные)
- Канцелярские принадлежности (карандаши, ластик, линейки)

4. Организационные условия:

Пространство для съёмки (столы с фиксированным фоном)

Система хранения материалов и готовых работ

Зона для группового обсуждения и презентаций

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ

Важнейшим звеном деятельности для определения эффективности Программы и успешной ее реализации является учет, проверка знаний, умений и навыков обучающихся.

На занятиях используются разные виды контроля: *текущий, промежуточный и промежуточный по итогам реализации Программы.*

Текущий контроль – это оценка качества усвоения обучающимися учебного материала; отслеживание активности обучающихся. Текущий контроль проводится на каждом занятии и направлен на выявление у обучающегося:

- отношения к занятиям, его старания и прилежности;

- качества выполнения предложенных заданий;
- инициативности и проявление самостоятельности;
- темпов продвижения.

Промежуточная аттестация предусматривается по итогу модуля и итогам реализации программы. Контроль знаний при промежуточной аттестации обучающихся устанавливается в форме открытого занятия, мастер-класса, защиты проектов, презентации готового медиа продукта.

По окончанию обучения по Программе, обучающимся выдаётся сертификат по освоению и реализации Программы. Наиболее отличившиеся в процессе обучения обучающиеся (активное участие в конкурсах, проектах, мастер-классах и т.п.), награждаются дипломами, грамотами и благодарственными письмами.

Таблица 1 – Формы аттестации

Вид аттестации	Содержание деятельности	Формы аттестации
Текущая	Проводится после каждого занятия, при выполнении самостоятельной работы, работы в группах и парах. Направлена на отслеживание успеваемости по текущему материалу.	устный опрос по теории и практике; • мини-тесты; • наблюдение, оценка педагогом качества выполнения работ; самоанализ, парный и коллективный анализ
Промежуточная	Проводится в рамках аттестации обучающихся в конце учебного года. Направлена на отслеживание успеваемости по итогам учебного года.	• мастер-класс; • тестирование выполнение творческого проекта;

Промежуточная аттестация по итогам реализации Программы	Проводится по итогам реализации Программы.	защита индивидуального, авторского, или коллективного творческого проекта.
---	--	--

Контроль и оценка знаний, умений и навыков обучающихся осуществляется в соответствии с поставленными задачами и предполагает степень их достижения.

Показателями обучающих задач выступают знания, умения, описанные в ожидаемых результатах, и определяется уровень освоения программы:

- минимальный уровень (учащиеся овладели менее чем половиной объема знаний, предусмотренных программой);
- средний уровень (учащиеся овладевают от 2/3 объема знаний);
- максимальный уровень (учащиеся осваивают весь объем знаний предусмотренных программой).

Определение уровня освоения материала Программы проводится на занятии и по итогам аттестации посредством творческих заданий, опроса, самостоятельной работы, создания медиа продуктов, упражнений, тестов.

Развитие творческих способностей оценивается посредством наблюдения, заданий на выделение общего признака и анализ объекта, творческих заданий выявление воображения, образного и ассоциативного мышления.

При оценке творческих способностей, обучающихся обращается внимание на:

- самостоятельность творческого поиска;
- отношение обучающегося к процессу творчества;
- инициатива;
- реализация творческого замысла.

По итогам оценки определяется уровень развития творческих способностей учащегося:

- минимальный уровень;
- средний уровень;
- максимальный уровень.

Развитие умения у учащихся анализировать и оценивать собственную работу осуществляется в использовании следующих форм:

Оценивание процесса выполнения, которое представляет собой целенаправленное оценивание на основе выполненных работ. При оценки, учащиеся дают ответ на вопросы: какая работа была проделана, какая работа требует изменений и доработки (почему?), какие изменения вы бы внесли в данную работу.

7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бишоп-Стивенс Б. Ты можешь рисовать мультики / Б. Бишоп-Стивенс, ред. Ю.С. Волченко – М.: Эксмодество, 2018 – 64с.
Дрозда А.Н. Декоративная графика - Кемерово: КемГУКИ, 2015 — 84 с. с ил.

2. Запаренко В. Как рисовать мультики / В. Запаренко – СПб: Фордевинд, 2011 – 128с.
3. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации / Ю. Иванова – М.: Настя и Никита, 2017 – 24с.
4. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов – СПб: Сеанс, 2017 – 220с.
5. Шимшилашвили А. Как научиться рисовать, простое руководство по всем техникам/ Шимшилашвили А. // под ред. Сурженко Я. – Москва, Щелково: ООО «Издательство АСТ», 2017 – 176с. с ил.
6. Эймис Л. Рисуем 50 мультяшных зверят / Л. Эймис, Б. Сингер, пер. А.Ф. Зиновьев – СПб: Попурри, 2013 – 56с.
7. Эймис Л. Рисуем 50 насекомых / Л. Эймис, Р. Бранс – СПб: Попурри, 2014 – 56с.
8. Эймис Л. Рисуем 50 собак / Л. Эймис – СПб: Попурри, 2015 – 56с.
9. Эймис Л. Рисуем 50 цветов и деревьев / Л. Эймис, П. Эймис, пер. А.Ф. Зиновьев – СПб: Попурри, 2014 – 56с.

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы

1. Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
2. Варежка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
3. Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
4. Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
5. Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
6. Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
7. Ежик в тумане. Режиссер Ю. Норштейн, 1976.
8. Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
9. Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
10. Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
11. Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
12. Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
13. Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г

