

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Калевальский районный Дом детского творчества»

Рекомендована к утверждению
Педагогическим советом
Протокол № 1
от «28» 08 2026г.



«Утверждаю»

Директор МБУ ДО

«Калевальский РДДТ»

Пискунова О.А.

08 2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МУЛЬТСТУДИЯ»**

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год (144 часа)

Тип программы: модифицированная

Уровень: базовый

Автор-составитель:

Худокормова З.Н.,

педагог дополнительного образования

п. Калевала
2026 г.

Оглавление

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка	2
Цели и задачи программы.....	5
Планируемые результаты программы.....	6
Учебно-тематический план.....	8
Содержание программы.....	8

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Условия реализации программы.....	10
Формы аттестации и оценочные материалы.....	13
Календарный учебный график.....	15
Список литературы.....	16

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Критерии оценивания анимационных работ.....	18
Приложение 2. Тест по теоретическим знаниям.....	20

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» (далее Программа) определяет содержание и организацию образовательного процесса Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Калевальского районного Дома детского творчества».

Программа составлена в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), направленными письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;
- методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленными письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 №ВК-1232/09;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- уставом и локальными актами образовательной организации, осуществляющей образовательную деятельность

«Мультипликация создаёт возможность органического сочетания в жанре сказки фантастики и реальности. Она может в любой момент, в любой среде создать и обыграть всякое реальное или вымышленное существо»

Иван Иванов-Вано

Мультстудия — это мультипликационный комплекс, предназначенный для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки, а также методом песочной анимации.

Погружаясь в мир фантазии и сказки, дети оказываются по ту сторону экрана и своими руками оживляют свои самые неожиданные и необычные сюжеты, получают новые знания, учатся планировать свои действия, работать в группе сообща.

Создание мультипликационного фильма — это, по сути, интеграция образовательных областей: речевой, коммуникативной, познавательной, художественной. Ребёнок становится художником, сценаристом, режиссёром, актёром, оператором, учится договариваться с другими, согласовывать свои действия, добиваться общего результата

Речевое развитие. Участие в создании мультфильма повышает уровень речевой активности детей, обогащает словарь, развивает связную речь, звуковую и интонационную культуру речи, фонематический слух.

Программа «Мультстудия» - технической направленности.

Приобщение детей к этому виду искусства произойдет посредством изучения теории и применения ее при создании мультфильмов на практике.

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.

Работая над созданием мультфильма, любой обучающийся может найти применение своим способностям, так как 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).

Отличительные особенности программы

Мультипликация представляет большие возможности для развития творческих возможностей и предоставляет обучающемуся возможность попробовать свои силы в создании героев мультфильмов в разных техниках. Отличительной особенностью программы является создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка и другие), с применением тех художественных материалов, которые доступны каждому. Данную программу можно реализовать даже с помощью только одного смартфона с возможностью фотосъёмки и программы для монтажа фильма.

Также отличительной особенностью является и то, что программа не загружена большим объемом информации, а направлена на творческое проявление обучающихся. Осваивающие программу, познают секреты производства мультфильмов, узнают технологии создания и «оживления» персонажей, кто наделяет их голосом и характером. Сочетая в себе теоретические и практические занятия, программа предоставляет большие возможности для развития творческих способностей детей, так как за короткий период обучения обучающиеся смогут попробовать различные направления в создании мультипликационных фильмов и создать свой собственный мультфильм самостоятельно.

Новизна программы

Заключается в синтезе изобразительной деятельности и современных технологий – компьютера, смартфона или фотоаппарата.

Адресат программы

Программа «Мультстудия» рассчитана на девочек и мальчиков в возрасте 7-10 лет. Для обучения принимаются все желающие. Количество учащихся в объединении: 8 человек.

Объем программы, срок освоения

Программа рассчитана на 144 часа обучения (2 раза в неделю по 2 академических часа).

Формы обучения – очная, с возможностью использования дистанционных технологий.

Уровень программы

Программа рассчитана на базовый уровень. Предполагает использование таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Особенности организации образовательного процесса

Организация образовательного процесса по программе: очное обучение.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, игровой.

Организационная форма обучения: групповая.

Методы воспитания: убеждение, мотивация, поощрение.

Формы реализации программы: традиционная.

Режим занятий. Продолжительность одного занятия: 45 минут. Продолжительность учебного занятия составляет 2 занятия по 45 минут с перерывом 10 минут. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Цели и задачи программы

Цель программы - создание условий для развития у обучающихся творческих способностей и технических навыков средствами мультипликации.

В процессе обучения решаются следующие задачи:

1. Личностные:

- Способствовать формированию стремления обучающихся к отражению своих творческих представлений посредством анимационной деятельности;
- Воспитывать такие качества, как культуру зрительского восприятия, а также культуру общения и поведения в обществе;
- Воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам.

2. Метапредметные:

- Способствовать творчеству;

- Формированию интереса к анимационному;
- Развивать способности эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира, умение видеть прекрасное;
- Способствовать формированию опыта собственной творческой деятельности, а также опыта работы в коллективной деятельности.

3. Предметные:

- Познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- Освоить техники рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- Познакомить обучающихся с технологиями анимации, а именно с процессами разработки и изготовления героев мультфильма, декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, а также озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- Познакомить обучающихся с компьютерными программами, программами на смартфоне, позволяющих создавать мультипликацию, а также работой с техническими средствами (фотоаппарат, смартфон, компьютер).

Планируемые результат

Личностные результаты:

- Раскрытие творческого потенциала через создание мультфильмов;
- Использование воображения для придумывания историй и образов;
- Умение замечать красоту в обычных вещах и переносить её в мультфильм;
- Развитие художественного вкуса и творческой активности в процессе создания мультфильма;
- Толерантность и уважительное отношение к чужим идеям в команде;
- Навык самооценки и рефлексии в творческой работе.

Метапредметные результаты:

- Сформированный интерес к анимации и желание пробовать разные способы создания мультфильмов;
- Развитие целеустремлённости, усидчивости и навыков взаимопомощи;
- Способность к объективной самооценке, уважение к своему и чужому труду;

- Умение использовать воображение и фантазию для решения творческих задач.

Предметные результаты:

- Знание разных видов мультипликации и умение выбирать подходящую технику для своей задумки;
- Базовые навыки работы с инструментами и программами для создания мультфильма;
- Понимание и практическое применение этапов создания мультфильма.

Ожидаемые результаты освоения программы:

Дети будут знать:

- Общие сведения об истории анимации, виды анимации, профессии и 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.).

Дети будут 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 мультфильмов; самостоятельно – фотоаппарат или смартфон;
- Проводить составляющие покадровые и декорации съемки, для используя использовать компьютерные программы и программы на смартфоне для монтажа и озвучивания мультфильма.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

	Наименование разделов и	Количество часов	Формы контроля
--	-------------------------	------------------	----------------

	тем	теория	практика	общее	
1.	Введение				
1.1.	Вводное занятие.	2	1	3	опрос
2.	Основы мультипликации				
2.1.	Виды мультипликации	2	6	8	наблюдение
2.2.	От титров до титров	2	8	10	наблюдение
3.	Техника перекладки				
3.1.	Сказка своими руками	2	18	18	наблюдение
4.	Пластилиновая анимация				
4.1.	Мульт-пластилин	4	16	20	наблюдение
4.2.	Декорации	2	10	14	наблюдение
5.	Кукольная анимация				
5.1.	Ожившие куклы	2	6	8	наблюдение
5.2.	Мульт-игрушка	6	18	18	наблюдение
5.3.	Кукольный домик	4	15	19	наблюдение
6.	Создание своего мультфильма				
6.1.	Сам себе мультипликатор	2	16	24	наблюдение
	Промежуточная аттестация	1	-	1	Опрос
	Итоговая аттестация	1	-	1	Проект
Итого:		30	114	144	

Содержание программы

Раздел 1. Введение

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Лекция «Инструктаж по технике безопасности во время занятий», 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.

Раздел 2. Основы мультипликации

Тема 2.1. Виды мультипликации.

Теория: «Виды мультипликации».

Практика: Просмотр коротких мультфильмов.

Тема 2.2. От титров до титров.

Теория: профессии в мультипликации, значение титров в кинематографе.

Практика: игра «Путаница», как основа составления необычного сценария.

Раздел 3. Техника перекладки

Тема 3.1. Сказка своими руками.

Теория: этапы создания мультфильмов в технике перекладки. значение фона в создании мультипликационного фильма. Виды фонов. Покадровое изображение. значение героев в мультфильмах, разбор положительных и отрицательных героев, виды изображения героев мультфильмов и их взаимосвязь с фоновым изображением.

Практика: создание и презентация готового мультфильма.

Раздел 4. Пластилиновая анимация

Тема 4.1. Мульт-пластилин

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

Практика: создание и презентация мультфильма.

Тема 4.2. Декорации

Теория: виды декораций, цветовое решение, объемность декораций.

Практика: создание объемных декораций.

Раздел 5. Кукольная анимация

Тема 5.1. Ожившие куклы.

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

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

Тема 5.2. 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.

Тема 5.3. Кукольный домик.

Теория: просмотр аналоговых изображений фоновой составляющей мультфильмов.

Практика: создание декораций и фонов для мультфильма.

Раздел 6. Создание своего мультфильма

Тема 6.1. Сам себе мультипликатор.

Теория: подготовительный этап, выбор техники мультипликации. Индивидуальная и/или групповая работа. Разработка сценария, разработка плана действий. Подбор персонажей для мультфильма. Особенности съемки выбранного мультфильма.

Практика: съемка и презентация мультфильма.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ:

Условия реализации программы:

Формы организаций занятий:

- Информационное ознакомление – беседа, рассказ, диалог;
- Художественное восприятие – рассматривание, демонстрация;
- Декоративно-прикладная деятельность – индивидуально-групповая, коллективная.
- Художественная коммуникация – обсуждение, высказывание, слушание музыки, чтение литературных произведений.

При реализации программы допускается использование дистанционных форм работы:

- Потребность в интерактивном взаимодействии обучающего и педагога;
- Возможность образовательного взаимодействия с обучающимися в период их болезни и если ребенок начал обучение не с начала учебного года;
- Индивидуальная работа с одаренными детьми;
- Дополнительная возможность контроля знаний учащихся.

Методическое обеспечение программы

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем, большее количество времени занимает практическая часть. В основе практической работы лежит создание героев, декораций, съемка и монтаж мультфильма.

Подведение итогов может происходить в виде презентации мультфильмов. При выполнении итоговой работы необходимо защитить проект. Каждое занятие содержит практические и воспитательно-образовательные задачи, что способствует всестороннему развитию личности ребенка. Дети получают знания, умения и навыки, расширяют представление об окружающем мире, учатся любить природу, видеть прекрасное, созидать.

Хотя программа и разделена на отдельные тематические части, но, в связи со спецификой занятий, границы их несколько сглаживаются: на одном занятии могут изучаться элементы всех разделов или любое их сочетание. Работа строится таким образом, чтобы не нарушать целостный педагогический процесс, учитывая учебные цели, задачи эстетического воспитания и конкретные перспективы коллектива.

Методы обучения:

Словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой, частично-поисковый.

Формы организации образовательного процесса

- Массовая (мастер-класс, конкурсы);
- Групповая (выставки);
- Индивидуальная (индивидуальная работа с обучающимся, домашняя работа).

В процессе реализации программы используются такие педагогические технологии как:

1. *Личностные технологии*

Заключаются в ориентации на свойства личности, её формирования, развития в соответствии с природными способностями; в нахождении методов и средств обучения и воспитания, соответствующих индивидуальным особенностям каждого обучаемого;

2. *Игровые технологии*

Реализуются по направлениям: цель ставится в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который приводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактической задачи связывается с игровым результатом;

3. *Инновационные интерактивные технологии обучения*

Основываются на психологии человеческих взаимоотношений, рассматриваются как способ усвоения знаний, формирования умений и навыков в процессе взаимодействия педагога и обучаемого; опираются на процессы восприятия, памяти, внимания, на творческое мышление, общение; обучающиеся учатся общаться друг с другом, мыслить творчески.

4. *Технология портфолио*

Инструмент учета творческих достижений обучающихся (фильмотека);

5. *Здоровьесберегающая технология*

Организация образовательного пространства, при которой качественное обучение, развитие, воспитание обучающихся не сопровождается нанесением ущерба их здоровью.

Алгоритм учебного занятия

В целом учебное занятие можно представить в виде последовательности следующих этапов:

1. Организационный момент
2. Введение в проблему занятия (определение цели, активизация и постановка познавательных задач).
3. Изучение нового материала (беседа, наблюдение, презентация, исследование).
4. Постановка проблемы.
5. Практическая работа.
6. Физкультминутка.
7. Обобщение занятия.
8. Подведение итогов работы.
9. Рефлексия.

Каждый этап отличается от другого сменой вида деятельности, содержанием и конкретной задачей.

Взаимодействие с родителями

Индивидуальные и коллективные консультации о способностях детей; родительские собрания; открытое занятие для родителей; привлечение родителей к участию в жизни коллектива (участие в подготовке выставок, помощь в подготовке рабочего материала).

Формы аттестации и оценочные материалы:

Текущий контроль знаний учащихся осуществляется педагогом на всех занятиях.

Программа предусматривает промежуточную аттестацию (в декабре) и итоговую аттестацию в конце учебного года (май). Промежуточная аттестация проводится в форме презентации мультфильмов, итоговая в форме теста и практического задания.

Оценивание работ осуществляется по двум направлениям: практическая работа и теоретическая грамотность. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: – результат творческой деятельности обучающихся (мультипликационный фильм).

«Высокий уровень» ставится, если ученик выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности, проявил организационно-трудовые умения.

«Средний уровень» ставится, если в работе есть незначительные промахи, при работе в материале есть небрежность.

«Низкий уровень» ставится, если работа выполнена не в полном объеме, исполнение работы небрежное и есть значительные промахи.

В работах учитывается индивидуальность исполнения.

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы необходимо:

1. Кабинет для занятий соответствует требованиям СанПин 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
2. Оборудование: Компьютер, оснащенный программным обеспечением для съемки и монтажа, фотокамера, штатив, лампа, микрофон.
3. Необходимые материалы: ножницы, гуашь, пластилин, картон, бумага, фломастеры, маркеры, цветные карандаши, ткань, фетр, игла.

Информационное обеспечение

- Аудиоматериалы для проведения занятий.
- Видеоматериалы по созданию мультфильмов.

Для данной программы используются следующие информационные интернет-ресурсы: -
Видеохостинги: RuTube (каналы: Азбука Рисования, Умные пластилинки, ANIMATIONSCHOOL); фотохостинг: Pinterest.

Интернет-ресурсы ОУ для обучающихся и родителей:

сайт ОУ: <http://domdt-kalevala.ru/>

Интернет-ресурсы, используемые мною в работе:

<https://multmaster74.ru/10-stati/03-vidy-i-tekhniki-multiplikacii.htm>

<https://filmora.wondershare.com.ru/animation-tips/clay-animation.html>

<https://www.osnmedia.ru/1000/kukolnaya-multiplikacziya/>

<https://gb.ru/blog/kak-sozdat-multfilm/?ysclid=m9i79mvbwb687487457>

<https://tlum.ru/news/kak-rebenok-mozet-sam-sozdat-svoj-multfilm/>

Календарный учебный график по программе «Мультстудия»

Этапы образовательного процесса	1 год обучения
Продолжительность учебного года	36 недель
Первое полугодие	16 недель
Второе полугодие	20 недель
Продолжительность занятия	2 часа
Кол-во часов в неделю	4 часов

Нерабочие праздничные дни	4 ноября 31 декабря 1.01-8.01 января 23 февраля 8 марта 1,9 мая
Промежуточная аттестация	24 декабря
Итоговая аттестация	25 мая
Окончание учебного года	27 мая

Распределение часов в течение года

часы	сен	окт	нояб	дек	янв	фев	март	апр	май	итого
4 часо в в нед. 36 неде ль	16	18	14	18	12	16	18	18	14	144

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов и детей

1. Бишоп-Стивенс Б. Ты можешь рисовать мультики / Б. Бишоп-Стивенс, ред. Ю.С. Волченко – М.: Эксмодетство, 2018 – 64с.
2. Дрозда А.Н. Декоративная графика - Кемерово: КемГУКИ, 2015 — 84 с.
3. Запаренко В. Как рисовать мультики / В. Запаренко – СПб: Фордевинд, 2011 – 128с.
4. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации / Ю. Иванова – М.: Настя и Никита, 2017 – 24с.
5. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов – СПб: Сеанс, 2017 – 220с.
4. 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.
5. Эймис Л. Рисуем 50 мультяшных зверят / Л. Эймис, Б. Сингер, пер. А.Ф. Зиновьев – СПб: Попурри, 2013 – 56с. 8. 2014 – 56с.
6. Эймис Л. Рисуем 50 насекомых / Л. Эймис, Р. Бранс – СПб: Попурри, Эймис Л. Рисуем 50 собак / Л. Эймис – СПб: Попурри, 2015 – 56с.
7. 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.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

Критерии оценивания анимационных работ

Название мультфильма	Техника анимации	Режиссура	Оригинальность и актуальность идеи	Качество исполнения героев и фонов	Съемка и качество анимации	Звук и монтаж	Итого баллов

Критерии оценивания анимационных работ.

Оценивание осуществляется с учетом возраста авторов мультфильма по следующим критериям:

- режиссура - целостность, логичность, ясность и проработанность идеи;
- оригинальность и актуальность идеи - новизна идеи, её неповторимость, необычность и новизна сценарных решений;
- качество исполнения героев и фонов - качество проработки персонажей, фона и т.п., красота визуального ряда;
- съёмка и качество анимации - четкость кадров, качество освещения, достаточность кадров, плавность анимации;
- звук и монтаж - качество звука, соответствие звукового ряда происходящему на экране и всему замыслу, красота и гармоничность звукового ряда.

Интерпретация результатов:

18-25б. – Мультфильм выполнен качественно и рекомендуется к просмотру детям. Сюжет мультфильма понятен для любого возраста детей, имеет оригинальную идею и логически правильно построен. Персонажи мультфильма имеют естественное изображение, ясную речь и агрессивные действия сведены к минимуму. Аудиоряд гармоничен.

10-17б. – Мультфильм выполнен качественно, но имеет некоторые недочёты: заимствование чужих идей или идея не раскрыта полностью, недостаточно плавная

анимация, кадры не четкие, персонажи не интересны или излишне агрессивные, аудиоряд не подходит данному мультфильму.

2-9б. – Мультфильм выполнен некачественно. Анимация не плавная, персонажи имеют излишне агрессивные черты, отсутствует аудиоряд или не подходит данному мультфильму. Мультфильм не раскрыт логически.

0б. – Мультфильм выполнен крайне некачественно. Имеет агрессивно выполненных персонажей. Аудиоряд отсутствует. Анимация не плавная и выполнена «рывками». Идея полностью несёт в себе плагиат.

Итоговый тест

Инструкция: выберите один правильный ответ из предложенных вариантов.

1. Что такое мультипликация?
а) процесс создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательно сменяющихся кадров;
б) вид живописи;
в) название мультфильма.
2. Сколько кадров в секунду обычно используют в классической анимации?
а) 10;
б) 24;
в) 50.
3. Что такое раскадровка?
а) список персонажей мультфильма;
б) серия рисунков, показывающих, что будет происходить на экране в каждом кадре;
в) музыкальное сопровождение мультфильма.
4. Какой этап идёт первым при создании мультфильма?
а) съёмка;
б) написание сценария;
в) монтаж.
5. Что такое «персонаж» в мультипликации?
а) автор мультфильма;
б) герой, действующее лицо мультфильма;
в) оператор, снимающий мультфильм.
6. Для чего нужен фон в мультфильме?
а) чтобы закрыть заднюю стенку студии;

б) чтобы показать место действия, обстановку;

в) чтобы было больше деталей в кадре.

7. Что означает термин «озвучка»?

а) раскрашивание персонажей;

б) запись голосов, звуков и музыки для мультфильма;

в) создание фона для сцен.

8. Какой вид анимации предполагает использование фигурок, которые перемещают кадр за кадром?

а) рисованная анимация;

б) перекладная анимация;

в) компьютерная анимация.

9. Что такое монтаж мультфильма?

а) сборка всех отснятых кадров в единую последовательность;

б) создание персонажей;

в) написание сценария.

10. Кто отвечает за общую концепцию и реализацию мультфильма?

а) художник-мультипликатор;

б) режиссёр;

в) оператор.

11. Что важно учитывать при создании персонажей для детского мультфильма?

а) они должны быть максимально реалистичными;

б) они должны быть простыми, яркими и запоминающимися;

в) они должны говорить на иностранном языке.

Практическое задание

1. Выбери технику мультипликации. (индивидуальная и/или групповая работа).
2. Разработай сценарий и план действий.
3. Подбери и создай персонажей, декорации для мультфильма.
4. Сними и смонтируй мультфильм.
5. Презентуй мультфильм.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 494019814567463202440781399424456389502397626861

Владелец Пискунова Оксана Александровна

Действителен с 16.03.2026 по 16.03.2027