МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ОМУТНИНСКОГО РАЙОНА КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Принята
на заседании педагогического совета
протокол № _4_
от « 29 » мая 2023 г.

Утверждаю: _____
Директор МКУДО ДДТ
Омутнинского района
Н.В.Коротаева
Приказ № 67 - ОД_____
от «29 » мая 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«МУЛЬТСТУДИЯ»

(базовый уровень)

Возраст обучающихся 8-14 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор- составитель:
Москвина Татьяна Владимировна
педагог дополнительного
образования

г. Омутнинск, 2023

1.Пояснительная записка

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.

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия» - техническая, так как создаѐт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учѐтом их возможностей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» **модифицированная,** разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 677-р
- Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3); образовательных программ»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.06.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Распоряжение министерства образования Кировской области от 30.07.2020 №835 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области»;
- Устав и локальные акты МКУДО ДДТ Омутнинского района Кировской области.

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы

В настоящее время важными приоритетами государственной политики в сфере образования становится поддержка и развитие детского технического

творчества и повышение престижа технических профессий, среди которых можно выделить IT – специалистов, видео – операторов и монтажеров. В рамках программы «Мультстудия» обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных программ. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе, что в дальнейшем поспособствует увеличению количества специалистов технической направленности, в том числе и в Омутнинском районе.

Педагогическая целесообразность. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Новизна программы заключается в том, что программа предполагает работу с компьтерными программами по созданию анимационных фильмов, развивает навыки и умения в области технического декоративно-прикладного творчества, способствует формированию эстетической культуры через изготовление мульт-персонажей, декораций мультфильма, создания собственного сюжета, как основы дальнейшего нравственного развития средствами анимационного искусства. Вовлекаясь в создание мультфильма обучающиеся учатся сопереживать, оценивать и аргументировать свою точку зрения.

Цель программы: разностороннее развитие личности ребенка, его творческого потенциала, креативных способностей, реализации своих идей через создание анимационных фильмов.

Задачи

1. **Образовательные:**

- Познакомить с историей мультипликации;
- Познакомить с основами построения сюжета анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма;
- Познакомить с компьютерными программами Jelly Cam, Windows Movie Maker
- Изучить основные приемы работы с различными материалами (бумага, фетр, пластилин, гуашь и др.)
- Изучить основы перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации

- Изучить технологии изготовления персонажей и декораций в различных техниках

- Изучить основы проектирования

1. **Развивающие:**

- Развивать интерес к мультипликации

- Развивать художественно-эстетический вкус, изобретательность и творческие способности детей

- Развивать логическое мышление, воображение, мелкую и крупную моторику обучающихся

- развивать коммуникативные умения: умение общаться, взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других
- развивать умение самостоятельно планировать свою деятельность;
- развивать умение эффективно и самостоятельно использовать информационные технологии в выбранном виде творческой деятельности;

1. **Воспитательные:**
- формировать информационную культуры в процессе поиска, обработки и сохранения информации при реализации индивидуальных проектов;
- формировать нравственные и эстетические ценности ориентации личности при разработке тематических мульт- проектов;
- сформировать осознание своих личных особенностей и интересов для совершения осознанного профессионального выбора.

Адресат программы: программа предназначена для работы с детьми младшего и среднего школьного возраста (8-14 лет). Группы формируются без конкурсного отбора на основании заявлений родителей (законных представителей). Форма организации деятельности *групповая.* Дополнительное зачисление в группы 2 года обучения может проводиться в соответствии с уровнем подготовки учащихся.

Объём и срок освоения программы: количество учебных часов на первом году обучения – 72 часа. Количество учебных часов второго года обучения-144часа.

Срок освоения программы - 2 года.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу - 1 год обучения, 2 раза в неделю по 2 часа - 2 год обучения,

Наполняемость групп составляет 6 - 8 человек. Состав групп постоянный, разновозрастный.

Формы подведения итогов.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта по созданию мультфильма.

2. Содержание программы
2.1. Учебный план
Первый год обучения

№	Раздел/тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
I.	Вводное занятие.	2	1	1	Занимательная викторина, блиц – опрос.
II.	Основы мультипликации	8	4	4	Творческое задание по карточкам
III.	Анимационные технологии	28	8	20	Презентация мультфильма.
IV.	Предметная анимация.	28	8	20	Конкурс фантазёров
V.	Экскурсии	4	-	4	Представление творческого отчёта.
VI.	Итоговое занятие. .	2	-	2	Мульт-фестиваль «Волшебство из детских рук».
	Всего часов:	72	21	51	

Учебно- тематический план
первого года обучения

№	Раздел/тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
I.	**Вводное занятие**.	2	1	1	Занимательная викторина, блиц – опрос.
II.	**Основы мультипликации**	8	4	4	
2.1.	Основные виды и принципы мультипликации.	2	2	-	Творческое задание по карточкам, устный опрос.
2.2.	Основные виды и принципы анимационных технологий.	6	2	4	Оценивание.
III.	**Анимационные технологии**	28	8	20	
3.1.	Сыпучая анимация	4	2	2	Показ мультзарисовок

3.2.	Перекладка	8	2	6	Задание по карточкам, мини-выставка.
3.3.	Пластилиновая анимация	10	2	8	Презентация мультфильма.
3.4.	Рисованная анимация. Оживающий фон.	6	2	4	Творческое задание
IV.	**Предметная анимация**.	28	8	20	Конкурс фантазёров
4.1.	Знакомство с предметной анимацией. Выбор сюжета для мультфильма «Моя история».	2	2	-	Презентация мультфильма
4.2.	Изготовление сказочных персонажей из подручного материала.	8	2	6	Творческое задание.
4.3.	Съёмка мультфильма с персонажами из подручного материала.	8	2	6	Оценивание.
4.4.	Анимация с применением лего конструктора. Изготовление героев мультфильма, декораций.	10	2	8	Мини-выставка декораций и героев.
V.	**Экскурсии**	4	-	4	Представление творческого отчёта.
5.1.	Экскурсия в кинотеатр и городской парк	4	-	4	Викторина. Представление творческого отчёта
VI.	**Итоговое занятие. Мульт-Фестиваль**.	2	-	2	Мульт-фестиваль «Волшебство из детских рук».
	Всего часов:	**72**	**21**	**51**	

Содержание программы (первый год обучения).

I. Вводное занятие. (2 часа)

Теория. Организационный момент: правила поведения учащихся на занятии, знакомство с режимом работы, правилами внутреннего распорядка, с характером последующих занятий (теоретические и практические). Знакомство с историей возникновения и развития мультипликации; с новой

терминологией: анимация, съёмка, сценарий, кадр, титры. Расширение знаний учащихся о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, знания об организации рабочего места «анимационной студии». **(1час)**

Практическая работа. Знакомство с инструментами и материалами, необходимыми в мультипликации, видами анимационных технологий. **(1ч ас)**

Материалы и инструменты: бумага, картон, пластилин, карандаши, фломастеры, краски, штатив, веб камера, ноутбук, стол, стекло, фотоаппарат, настольная лампа.

Форма организации занятия: групповая.

Формы, методы и приёмы обучения: Игра, познавательная беседа-презентация «Как создаётся мультфильм»,

словесно - иллюстрированный рассказ, инструктаж по правилам ТБ, метод диалогового взаимодействия, практический.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», загадки по теме «Материалы и инструменты», видео-презентация «Как создаётся мультфильм».

Формы и методы контроля: Дискуссия, занимательная викторина, блиц – опрос.

II. Основы мультипликации.

2.1.Теория: Основные виды и принципы мультипликации (2 часа).

Знакомство с организацией рабочего места, с основными видами и принципами мультипликации в стиле stopmotion (стоп моушн).

2.2. Теория. Основные виды и принципы анимационных технологий (2часа)

Знакомство с видами и принципами анимационных технологий, принципами работы в программе Jelly Cam, Windows Movie Maker. Инструктаж по ТБ при работе с инструментами, наименование и назначение материалов и инструментов, оборудования.

Практическая работа (4часа)

Творческое задание по карточкам;викторина «Знаешь ли ты мультфильмы?», создание анимации в программе Jelly Cam, Windows Movie Maker

Материалы и инструменты: штатив, веб камера, ноутбук, стол, стекло, фотоаппарат, настольная лампа.

Форма организации занятия: групповая, индивидуально-групповая.

Формы, методы и приёмы обучения: конкурс фантазёров, познавательные беседы «Виды анимаций», «Принцип работы в программе», словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, практическая работа.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», познавательные беседы с демонстрацией презентаций «Виды анимаций», «Принцип работы в программе Jelly Cam».

Формы и методы контроля: творческое задание по карточкам, оценивание, опрос, наблюдение, обсуждение.

III. Анимационные технологии. (28 часов)

3. 1. Сыпучая анимация.

Теория: Ознакомление с анимационной техникой «Сыпучая анимация» (2 часа). Знакомство с видами сыпучего материала (космический песок,

рванная бумага, кофе, чай, горох, гречка). Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Знакомство с понятием «пиксиляция». Знакомство с первичными основами проектирования (понятие метода проектов, знакомство с понятиями: выбор идей, проблема, гипотеза, дизайн, оценка идей.), формирование навыков работы с различными источниками информации.

Практическая работа (2 часа):Анимация из рваной бумаги; анимация из чая, космопеска

Материалы и инструменты: космопесок, формочки животных, стекло, бумага, чай.

Форма организации занятия*:* групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах, работа в мини группах.

Формы, методы и приёмы обучения*:* познавательная беседа «Знакомство с сыпучими материалами»;», игровой - тренинг, словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение*:* инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

Формы и методы контроля*:* творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос.

3.2. Перекладка. (Плоская, 3D бумажная анимация)

Теория: **Знакомство с техникой «Перекладка» анимации**. Шарнирная перекладка. Особенности создания шарнирной перекладки **(2 часа).**

Практическая работа (6 часов).

- изготовление марионетки в шарнирной перекладке
- создание анимации с использованием марионетк

Материалы и инструменты: картон, самоклеющаяся бумага, ножницы, гербарий, клей ПВА.

Форма организации занятия*:* групповая, индивидуально – групповая.

Формы, методы и приёмы обучения*:* познавательная беседа: «Понятие шарнирная перекладка», метод «Займи позицию» (правильно-неправильно), словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, анализ.

Дидактическое обеспечение*:* инструкции «Правила ТБ работы с инструментами» , образцы композиций, видео материалы по теме.

Формы и методы контроля*:* мини-выставка, самостоятельное творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, самооценка, собеседование.

3.3.Пластилиновая анимация

Теория: Ознакомление с принципами и секретами пластилиновой анимации (2 часа). Плоская и объёмная пластилиновая анимация. Пластилиновая перекладка. Искусство создания объёмных пластилиновых персонажей. Виды декораций. Способы изготовления декораций. Пластилиновый фон. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Познавательная беседа и просмотр видеоролика «Искусство создания пластилиновых мультфильмов». Понятие «Пластилиновая перелепка». Знакомство с первичными основами проектирования (понятие метода проектов, знакомство с понятиями: выбор

идей, проблема, гипотеза, дизайн, оценка идей.), формирование навыков работы с различными источниками информации.

Практическая работа (8 часов):Анимация в технике «Пластилиновая перекладка»;создание пластилинового фона; Пластилиновая перекладка «Смешарики»;творческий мульт - проект из пластилина «Весёлая улитка», свободный выбор.

Материалы и инструменты: картон, пластиковая салфетка для пластилина, стеки, пластилин, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия*:* групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения*:* познавательные беседы «Искусство создания пластилиновых мультфильмов», «Пластилиновая перелепка», показ мультфильма «Падал прошлогодний снег»; игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение*:* инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

Формы и методы контроля*:* мини-выставка, зачёт по теме, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка

3.4. Рисованная анимация

Теория: Ознакомление с анимационной техникой «рисованная анимация» (2 часа). .Изучение анимационных схем по рисованию животных, человечков (способы рисования человека в движении). Ознакомление с графическими редакторами, покадровое рисование в программе «карандаш», рисованной анимацией «Оживающий фон», нетрадиционными способами рисования, технологией покадровой съёмки в программе Jelly Cam.

Практическая работа (4 часа):Рисование человечков в движении;Оживающий фон**,** Мульт – проект «Фокусник».

Материалы и инструменты: картон, бумага, карандаши, краски, кисточки, ластик, ножницы, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия*:* групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения*:* познавательные беседы «Оживающий фон», игровой - тренинг, словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение*:* инструкции «Правила работы в программе Jelly Cam, видео-презентация мультфильма «Шла Саша по шоссе», образцы композиций.

Формы и методы контроля*:* мини-выставка, зачёт по теме, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка

IV. Предметная анимация (28 часов)

4.1.Теория: Знакомство с предметной анимацией (2 часа)

Особенности предметной анимации. Выбор сюжета для мультфильма «Моя история». Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами, конкурс фантазёров «Моя история».

4.2.Теория. Изготовление сказочных персонажей из подручного материала (2 часа). Способы изготовления декораций и сказочных персонажей из подручного материала.

Практическая работа (6 часов).

Подбор материала и изготовление декораций и сказочных персонажей из подручного материала.

4.3.Теория. **Особенности съёмки мультфильма из подручного материала (2 часа).**Подбор и подготовка к съемке из подручного материала**.**

Практическая работа (6 часов).

Съемка и монтаж сюжетов мультфильма из подручного материала.

4.4.Теория. Анимация с применением «Лего» - конструктора (2 часа)

Знакомство с Лего - анимацией. Герои Лего – мультфильма. Декорации из Лего – конструктора. Способы изготовления декораций. Передвижение героев.

Практическая работа.(8 часов).

Съёмка и монтаж мультфильма. Мульт – проект «Моя история».

***Материалы и инструменты*:** картон, Лего – конструктор, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия: групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательная беседа «Предметная анимация», конкурс фантазёров «Моя история», игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

***Дидактическое обеспечение*:** инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

***Формы и методы контроля*:** мини-выставка, конкурс фантазёров, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка.

V .Экскурсии (4 часа).

5.1.Экскурсии в парк , в кинотеатр .

Практическая работа (4 часа).

Формирование умений наблюдать, подмечать природные явления в парке, расширить знания экологической культуры. Ознакомление с культурой, традициями, обычаями народов. Знакомство с новыми мультипликационными фильмами.

Форма организации занятия*:* групповая

Форма, методы и приёмы обучения*:* Познавательная беседа «Правила дорожного движения и поведения во время экскурсий», занятие-экскурсия, перцептивные, логические, репродуктивные (инструктаж, объяснение), рефлексия деятельности.

Формы и методы контроля: обсуждение, наблюдение, собеседование, самоанализ.

8.Итоговое занятие (2 часа). «Мульт - фестиваль». Показ готовых мультфильмов, созданных детьми. Подведение итогов работы за год.

***Формы, методы и приёмы обучения*:** обсуждение, поощрение учащихся, рефлексия деятельности.

Формы подведения итогов: мульт-фестиваль, итоговая выставка работ учащихся, оценивание, награждение

Планируемый результат 1 года обучения

В процессе освоения программы обучающиеся получают результаты

Предметные:

должны знать

- историю мультипликации
- основные термины в анимации
- основы и виды анимационных технологий (перекладная,кукольная, пластилиновая, рисованная анимация)
- технологию изготовления персонажей
- основы построения сюжета

должен уметь

- применять анимационные технологии
- работать программе Jelly Cam V4, Windows Movie Maker
- работать с раскадровкой
- изготавливать персонажей в различных техниках

Метапредметные:

- -развитие умения самостоятельно планировать свою деятельность
- формирование коммуникативных умений
- развитие логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики

Личностные:

- формирование интереса к мультипликации;
- формирование нравственных и эстетических ценностей ориентации личности при разработке тематических мульт- проектов

2.2. Учебный план второго года обучения

№	Раздел/тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
I.	Вводное занятие. Законы анимации.	2	1	1	Занимательная викторина, блиц – опрос.
II	Звуковое и художественное оформление мультфильма	20	6	14	
III	Рисованная анимация.	20	6	14	Творческое задание
IV.	Пластилиновая анимация.	22	6	16	Творческое задание
V	Создание анимационного фильма в пластилиновой анимации.	16	-	16	Презентация аниме-проекта «Мульти-пульти».
VI	Компьютерная анимация	20	4	16	Представление видеооткрытки
VII	Бумажная перекладка в	20	4	16	Презентация

	технике обрывной аппликации. Оригами мультипликация. Создание мультфильма.				мультфильма, блиц – опрос
VII	Мульт – проект «Вымышленный сюжет».	20	6	14	Творческое задание.
IX	Экскурсии	2	-	2	
X	Итоговое занятие. Мульт-Фестиваль.	2	-	2	Мульт-фестиваль «Волшебство из детских рук».
	Всего часов:	144	33	**111**	

Учебно- тематический план второго года обучения

№	Раздел/тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
I.	**Вводное занятие**. Организация рабочего места. Законы анимации.	**2**	**1**	**1**	Занимательная викторина, блиц – опрос.
II	**Комбинированная анимационная техника**. Звуковое и художественное оформление мультфильма	**20**	**6**	**14**	
2.1.	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.	4	2	2	Задание по карточкам, мини-выставка.
2.2.	Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов) Финальное сведение	8	2	6	Викторина
2.3	Способы передачи эмоций	8	2	6	Тест-задания
III	**Рисованная анимация**.	**20**	**6**	**14**	Творческое задание
3.1	Сториборд (storyboard).Создание модельных листов.	8	2	6	Викторина
3.2.	Что такое текстурирование? Способы придания текстуры.	6	2	4	Творческое задание
3.3.	Создание анимационного фильма в рисованной анимации	6	2	4	Мини - показ
IV.	**Пластилиновая анимация**.	**22**	**6**	**16**	
4.1.	Виды каркасных персонажей. Использование проволочного каркаса в пластилиновой анимации.	6	2	4	Творческое задание
4.2.	«Вылепка» и «перелепка» пластилиновых героев.	8	2	6	Практическое задание
4.3.	Создание видео-открытки поздравления в технике пластилиновой анимации.	8	2	6	Просмотр видео-открытки

V	**Создание анимационного фильма в пластилиновой анимации**.	**16**	-	**16**	**Презентация аниме - проекта «Мульти-пульти».**
VI	**Компьютерная анимация**	**20**	**4**	**16**	
6.1.	Знакомство с программой Киностудия Windows Live,	6	2	4	Выполнение задания по карточкам
6.2.	Создание анимационного фильма в компьютерной программе	14	2	12	Презентация мультфильма
VII	**Бумажная перекладка в технике обрывной аппликации. Создание мультфильма.**	**20**	**4**	**16**	Презентация мультфильма
VIII	**Мульт – проект «Вымышленный сюжет»**.	**20**	**6**	**14**	Творческое задание.
8.1.	Съёмка мультфильма с применением разных фоновых слоёв.	6	2	4	Оценивание.
8.2. .	Ментальная карта работы над проектом. Подготовительный этап проекта. Технологический этап мульт-проекта.	14	4	10	Творческое задание Презентация мультфильма
IX	**Экскурсии**	**2**	-	**2**	**Представление творческого отчёта.**
9.1.	Экскурсия в кинотеатр	2	-	2	Представление творческого отчёта
X	**Итоговое занятие. Мульт-Фестиваль.**	**2**	-	**2**	Мульт-фестиваль «Волшебство из детских рук».
	Всего часов:	**144**	**33**	**111**	

Содержание программы (второй год обучения).

I. Вводное занятие. (2 часа)

Теория. (1 час) Организационный момент: правила поведения учащихся на занятии, знакомство с режимом работы, правилами внутреннего распорядка, с характером последующих занятий (теоретические и практические). Познакомить детей с законами анимации, с новой терминологией. Расширить знания учащихся о разновидностях стиля фона (векторный фон, растровый фон), знания об организации рабочего места «анимационной студии».

Практическая работа (1 час). Знакомство с инструментами и материалами, необходимыми в мультипликации, видами анимационных технологий, особенностями работы с фоном в стиле Photoshop. Викторина по теме «Знаешь ли ты мультфильмы?»

Материалы и инструменты: бумага, картон, пластилин, карандаши, фломастеры, краски, штатив, веб камера, ноутбук, стол, стекло, фотоаппарат, настольная лампа.

Форма организации занятия*:* групповая.

Формы, методы и приёмы обучения*:* игровой, познавательная беседа-презентация «Законы анимации», словесно - иллюстрированный, инструктаж

по правилам ТБ, метод диалогового взаимодействия, практический, проектный.

***Дидактическое обеспечение**:* инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», викторина по теме «Знаешь ли ты мультфильмы?», видео-презентация «Законы анимации».

***Формы и методы контроля**:* викторина, фронтальный опрос, творческие задания.

II. Комбинированная анимационная техника. Звуковое и художественное оформление мультфильма. (20 часов).

2.1. Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения

Теория. Закрепление знаний, умений в организации рабочего места, основных видов и принципов мультипликации в стиле stopmotion (стоп кадр), работы в программе My Gelly Cam4. Особенности создания заставок и титров для мультфильма **(2 часа).**

Практическая работа. (2 часа). Планирование этапов мульт-проекта, (выбор сюжета, дизайн, оценка идей, технологический этап создание персонажей. Создание заставок и титров в мультпроекте «Разговор о маме».

2.2.Озвучка. Финальное сведение

Теория. Запись звука и создание музыкальных файлов в программе Киностудия Windows Live. **(2 часа).**

Практическая работа. Технологический этап создания персонажей, декораций. Запись звука, финальное сведение в мультпроекте « Разговор о маме» **(6 часов).**

2.3. Способы передачи эмоций

Теория. Способы передачи эмоций в разных техниках и компьютерных программах **(2 часа).**

Практическая работа (6 часов). Съёмка мультфильма с учетом способов передачи эмоций. Наложение звука на раскадровку. Финальное сведение звука. Демонстрация мульт-проекта, формирование навыков работы с различными источниками информации, творческое задание по карточкам; творческий мульт-проект «Разговор о маме».

Материалы и инструменты: штатив, веб камера, ноутбук, стол, стекло, фотоаппарат, настольная лампа.

***Форма организации занятия**:* групповая, индивидуально-групповая.

***Формы, методы и приёмы обучения**:* познавательные беседы «Разговор о маме», «Принцип работы в пограмме Jelly Cam», словесно - иллюстрированный, проектный, игровой, объяснение, инструктаж, практическая работа.

***Дидактическое обеспечение**:* инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», познавательные беседы с демонстрацией мультфильма «Моя мама волшебница», «Принцип работы в программе Jelly Cam»;

***Формы и методы контроля**:* творческое задание по карточкам, оценивание, опрос, наблюдение, обсуждение.

III. Рисованная анимация (20часов).

3.1. «Сториборд»

Теория (2 часа): Ознакомление с понятием «Сториборд» , способами создания эмоций, взгляда, мимики, позы. Проведение инструктажа по ТБ при

работе с материалами и инструментами. Знакомство с понятием «комикс». Мини-презентация. Способы передачи эмоций в рисованной анимации.

Практическая работа (6 часов): Рисование мимики, эмоций, поз животного, человека; Рисование комиксов

Материалы и инструменты: кисти, бумага, акварельные краски, фломастеры, мелки, карандаши.

Форма организации занятия*:* групповая, индивидуализировано-групповая, игровой тренинг, работа в парах, работа в мини группах.

Формы, методы и приёмы обучения*:* познавательная беседа «Рисованные комиксы», игровой - тренинг, словесно - иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение*:* инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы комиксов, плакаты «Разновидности эмоций, поз в движении у животных»

Формы и методы контроля*:* мини-выставка, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, дискуссия.

3.2. Что такое текстурирование? Способы придания текстуры

Теория. Способы придания текстуры (2 часа). Ознакомление с графическими редакторами, нетрадиционными способами рисования, особенностями придания текстуры. Познавательная беседа «Что такое текстурирование?»

Практическая работа: (4 часа) Работа с графическими редакторами. Способы придания текстуры в мультпроекте.

Материалы и инструменты: картон, бумага, карандаши, краски, кисточки, ластик, ножницы, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия*:* групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения*:* игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение*:* видео-презентация мультфильма «Акварельные фантазии», образцы композиций.

Формы и методы контроля*:* мини-выставка, зачёт по теме, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка

3.3 Создание анимационного фильма в рисованной анимации

Теория. Секрет раскадровки.(2 часа) .Особенности создания мультпроекта в рисованной анимации.

Практическая работа (4 часа): Работа с графическими редакторами. Применение способов придания текстуры в процессе создания мульт – проекта.

Материалы и инструменты: картон, бумага, карандаши, краски, кисточки, ластик, ножницы, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия*:* групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

***Формы, методы и приёмы обучения**:* игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

***Дидактическое обеспечение**:* видео-презентация мультфильма «Акварельные фантазии», образцы композиций.

***Формы и методы контроля**:* мини-выставка, зачёт по теме, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка

IV. Пластилиновая анимация (22часа).

4.1. Виды каркасных персонажей

Теория. Знакомство с видами каркасных персонажей. **(2 часа).** Использование проволочного каркаса в пластилиновой анимации.

Практическая работа (4часа). Изготовление персонажей мультфильма с проволочным каркасом. Съемка мультфильма с применением персонажей на проволочном каркасе.

4.2. «Вылепка» и «Перелепка» в мультипликации

Теория. Основы вылепки и перелепки в мультипликации(2 часа).

Способы «Вылепки» и «Перелепки» пластилиновых героев.

Практическая работа(6 часов).

Изготовление персонажей с использованием «вылепки» и «перелепки» и съемка мультфильма с применением готовых персонажей

4.3. **Создание видео-открытки - поздравления в технике пластилиновой анимации.**

Теория. **Особенности создания видео – открытки (2 часа).** Что такое видео – открытка? Программы для создания видео – открытки.

Практическая работа (6 часов):

Создание открытки-поздравления в технике пластилиновой анимации.

Материалы и инструменты: картон, пластиковая салфетка для пластилина, стеки, пластилин, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

***Форма организации занятия**:* групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

***Формы, методы и приёмы обучения**:* познавательные беседы «Искусство создания пластилиновых мультфильмов», «Пластилиновая перелепка», показ мультфильма «Пластилиновая ворона»; игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

***Дидактическое обеспечение**:* инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

***Формы и методы контроля**:* мини-выставка, зачёт по теме, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка.

V. Пластилиновая анимация. Создание анимационного фильма «Зарядка для пингвинов»(16 часов)

Практическая работа (16 часов). Выбор сюжета для мультфильма «Зарядка для пингвинов». Применение разных технологий и способов изготовления персонажей, декораций. Съёмка и монтаж мультфильма. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами.

Создание анимационного фильма «Зарядка для пингвинов».

***Материалы и инструменты*:** картон, пластиковая салфетка для пластилина, стеки, пластилин, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.
Форма организации занятия: групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.
Формы, методы и приёмы обучения: объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.
***Дидактическое обеспечение*:** инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.
***Формы и методы контроля*:** взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка, презентация мультфильма.

VI**. Компьютерная анимация (20 часов)**

6.1. Знакомство с компьютерными программами

Теория. Знакомство с программой Киностудия Windows Live, Pivot, Pensil. **(2часа).** Технология и способы создания персонажей. Установка фона, выставление времени кадров.

Практическая работа (4 часа):
Работа в программах. Создание мини сюжетов в компьютерных программах
Материалы и инструменты: ноутбук.
Форма организации занятия: групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.
Формы, методы и приёмы обучения: познавательная беседа «Компьютерная анимация», игровой - тренинг, словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.
Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с компьютером», образцы фонов, стиков и т.д.
Формы и методы контроля: творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест

6.2. Создание анимационного фильма в компьютерной программе

Теория. Работа с презентацией (**2 часа).**
Создание слайд – шоу. Закадровый текст.

Практическая работа (12 часов). Запись закадрового текста. Создание фоновой заставки для мультфильма. Съёмка и монтаж мультфильма. Артикуляция.
Материалы и инструменты: ноутбук.
Форма организации занятия: групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.
Формы, методы и приёмы обучения: познавательная беседа «Компьютерная анимация», игровой - тренинг, словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.
Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с компьютером», образцы фонов, стиков и т.д.
Формы и методы контроля: творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест.

VII. Бумажная перекладка в технике обрывной аппликации. (20 часов).

7.1.Техника бумажной перекладки

Теория. Технология изготовления персонажей (4часа),

Способы изготовления декораций в технике обрывной аппликации. Съёмка и монтаж мультфильма. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Показ мультфильма «Времена года».

Практическая работа (16 часов): Изготовление декораций (деревья зима, весна, осень, лето), техника обрывной аппликации; Создание персонажей мультфильма (собака, девочка), изготовление деталей (дождь, ветер, зонт). Съемка мультфильма в заданной технике.

Материалы и инструменты: картон, бумага, креповая бумага, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия: групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательная беседа «Предметная анимация», игровой - тренинг, словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы, познавательная викторина «Какое время года?».

Формы и методы контроля: творческое задание, викторина, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка.

VIII. Мульт - проект «Вымышленный сюжет». (20 часов)

8.1.Теория: Особенности съёмки мультфильма с применением разных фоновых слоёв. (2 часа)

Секреты изготовления декораций (средний, ближний, дальний фон).

Практическая работа (4 часа).

Способы изготовления декораций, пластилиновый фон. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами.

8.2. **Ментальная карта работы над проектом**

Теория. Метод проектирования (4 часа) Выбор идеи вымышленного сюжета, дизайн-анализ, оценка идей, технологический этап мульт-проекта, формирование навыков работы с различными источниками информации.

Практическая работа (10 часов). Технологический этап мульт-проекта, конкурс на лучший вымышленный сюжет к мульт-проекту; создание вымышленных персонажей мультфильма, изготовление деталей, декораций. Съемка и просмотр мультфильма.

Материалы и инструменты: картон, пластиковая салфетка для пластилина, стеки, пластилин, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия: групповая, индивидуально-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, метод проектов, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы.

Формы и методы контроля: творческое задание, конкурс, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка, самоконтроль.

IX. **Экскурсии - 2 часа.**

Экскурсии в кинотеатр.

Практическая работа. Формирование умений наблюдать, подмечать природные явления, расширить знания экологической культуры. Ознакомление с культурой, традициями, обычаями народов России.

***Форма организации занятия**:* групповая

***Форма, методы и приёмы обучения**:* Познавательная беседа «Правила дорожного движения и поведения во время экскурсий», занятие-экскурсия, (инструктаж, иллюстрирование, объяснение), рефлексия деятельности.

Формы и методы контроля: наблюдение, собеседование, самоанализ.

X. Итоговое занятие. Мульт - фестиваль (2 часа)

Практика. Подведение итогов работы за год.

***Формы, методы и приёмы обучения*:** просмотр готовых мультфильмов, чаепитие, обсуждение, поощрение учащихся, рефлексия деятельности.

Форма подведения итогов за год: *итоговая аттестация*

Форма проведения итоговой аттестации: творческий экзамен, мульт-фестиваль.

Планируемый результат

В процессе обучения по программе у обучающихся сформированы следующие компетентности:

Предметные

должен знать:

- основы озвучивания
- правила и подходы создания сценария
- виды каркасных персонажей
- основы структурирования
- приемы работы с бумагой

должен уметь:

- составлять сценарии мультфильмов
- озвучивать героев
- различать и использовать ближние и дальние планы
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой и др.)
- работать в программе «MyGellyCam4», « Windows Movie Maker» , Pivot.

Метапредметные

- - сопоставлять и отбирать информацию, полученную из разных источников
- самостоятельно планировать свою деятельность
- самостоятельно использовать информационные технологии в выбранном виде творческой деятельности

Личностные

- сформировано чувство личной ответственности перед коллективом,
- сформирована информационная культура в процессе поиска, обработки и сохранения информации при реализации индивидуальных проектов;
- сформированы нравственные и эстетические ценности ориентации личности при разработке тематических мульт- проектов;
- сформировано осознание своих личных особенностей и интересов для совершения осознанного профессионального выбора

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
к дополнительной общеразвивающей программе «Мультстудия»
(базовый уровень)

Год обучения	Кол-во учебных недель	Кол-во часов в неделю	Кол-во учебных дней	Продолжительность каникул	Дата начала и окончания периодов
1 год	36	2	72	92 дня	1.09. – 31.05
2 год	36	4	72	92 дня	1.09. – 31.05

Календарный учебный график*
1 год обучения

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	02.09.	14.00-14.45 14.55-15.40	Вводное занятие	2	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности	ДДТ	викторина
2	09.09.	14.00-14.45 14.55-15.40	Комплексное занятие	2	Основные виды и принципы мультипликации	ДДТ	Устный опрос

*Не приводится в полном объеме, так как обновляется ежегодно, формируется в электронном журнале.

Условия реализации программы

Программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения:

1. Учебное помещение, соответствующее санитарным нормам и правилам, утверждённым Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020г. № 28 СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

2. Материально-техническое обеспечение:

- Компьютер
- Ноутбук
- Доска
- Мультипликационный станок
- Вебкамера
- Настольная лампа

- Штатив для фотоаппарата
- Фотоаппарат

Программное обеспечение (открытое):

- MS Windows 7,8 – операционная система;
- Pencil – бесплатная программа для рисования мультфильмов;
- Графический редактор Paint – входит в комплект поставки Windows;
- Программа для монтажа фильмов Windows Movie Maker; Gelly Cam.
- Программа для создания анимации - Pivot
- Программа просмотра изображений – входит в комплект поставки Windows;
- Windows Media– бесплатный видеопроигрыватель

Методическое и дидактическое обеспечение программы:

- методические разработки и планы - конспекты занятий;
- развивающие и диагностические материалы: тестовые задания, инструкционные карты-задания, игры, викторины, кроссворды, ребусы;
- дидактические материалы: наглядно-демонстрационный материал, модели – схемы.

Формы аттестации:

Промежуточная аттестация учащихся проводится в конце 1 года обучения в форме контрольного занятия, практикума, зачёта, защиты творческой работы.

Используемые методы: тестирование, практическое задание, устный опрос, оценивание, собеседование.

Итоговая аттестация проводится по окончании полного курса обучения по образовательной программе в следующих формах: защита творческих проектов, мульт-фестиваль, диагностика предметных и личностных результатов. Выпускникам учебных групп по результатам итоговой аттестации выдаются удостоверения о прохождении полного курса обучения по образовательной программе.

Оценочные материалы

Результаты	**Тема, критерии**	**Форма**	
Предметные 1 год обучения	История появления мультипликации	Викторина «Что я знаю о мультфильмах»	Приложение №1
	Основы мультипликации	Самостоятельная работа № 1	Приложение№2.
Личностные 1 год обучения	- формирование адекватной самооценки; - формирование мотивов достижения цели и социального признания; - развитие рефлексии; - формирование аккуратности, усидчивости, умения	Наблюдение	

	оказывать помощь товарищу.		
Метапредметные 1 год обучения	- выбирать из предложенных и искать самостоятельные средства достижения цели; - формирование умения слушать собеседника и вести диалог.	Наблюдение	
Предметные 2 год обучения	Виды каркасных персонажей	Творческое задание Мини- выставка	
	Мульт – проект «Вымышленный сюжет».	Творческая работа	
	Итоговое занятие	Мультфестиваль, Рефлексивный лист участника проекта	Приложение № 3
Личностные 2 год обучения	- сформировано чувство личной ответственности перед коллективом; - сформированы навыки конструктивного взаимодействия;	Наблюдение	
Метапредметные 2 год обучения	- подбор информации из разных источников; - планирование деятельности; - умение слушать собеседника, вести диалог.	Наблюдение	
	Итоговая аттестация	Диагностика предметных и личностных результатов	Приложение 3

Методические материалы

При составлении образовательной программы в основу положены следующие принципы:

- единства обучения, развития и воспитания;
- последовательности: от простого к сложному;
- систематичности;
- активности;
- наглядности;
- интеграции;
- связи теории с практикой

Методической основой форм, методов и технологий образовательной деятельности является идея личностно-ориентированного, развивающего, проблемного обучения.

Применение современных технологий способствует повышению мотивации учащихся к обучению различным видам декоративно-прикладного творчества.

Организация образовательной деятельности основана на применении таких технологий как:

- *личностно-ориентированные педагогические технологии* (изучение психических особенностей, возможностей и интересов учащихся, педагогическая поддержка, создание ситуации успеха и т.д.);
- *игровые технологии;*
- *информационно-коммуникационные технологии* - использование интернет-ресурсов, программного обеспечения расширяет возможности обучающихся в разработке и проведении мероприятий;
- *арт-терапии включает: сказко-терапию,кукло-терапию,мульт-терапию,песочная терапию и т.д.*

Организация образовательной деятельности основана на применении разнообразных **методов обучения:**

1. *Репродуктивные* (усвоение и воспроизведение понятий).
2. *Наглядные* (экскурсии, схемы, таблицы, иллюстрации).
3. *Словесные* (беседа, рассказ, объяснение, дискуссия).
4. *Практические* (упражнения, тренинги).
5. *Частично-поисковые, проектно - исследовательские*.
6. *Творческие* (стихотворений, рисунков, презентаций).
7. *Проектные методы* (создание и защита проектов).
8. *Методы стимулирования и мотивации* (познавательные игры, поощрение).
9. *Активные и интерактивные методы обучения*(дискуссия, викторина и др.).

12. Мульт-терапия

*13. Песочная терапия (*форма активного воображения, предполагающая игру с песком и миниатюрными фигурками, что, в свою очередь, позволяет активизировать фантазию и выразить возникающие при этом образы средствами художественной экспрессии). Во время использования методов сказко-терапии происходит "погружение в сказку". Дети готовят декорации, лепят, рисуют героев выдуманного сюжета, знакомятся со способами передвижения в процессе съёмки мультфильма. Далее идет сам процесс съемки, где дети учатся работать с фотоаппаратом, веб-камерой, изучают покадровое перемещение персонажей внутри декорации.

Методика занятий предусматривает проведение консультаций, собеседования, практикумов, самостоятельной работы, тестирования, тренингов.

Основными формами организации образовательной деятельности являются: групповая, работа в парах, индивидуальная.

Основные формы организации учебного занятия – занятие-игра, творческий отчёт, обобщение, ролевые игры, разгадывание кроссвордов, ребусов, защита проекта, викторины, муль-фестивали, выставки и др.

В программе предусмотрены и внеаудиторные формы занятий.

Алгоритм учебного занятия: Организационный этап; Проверочный этап; Этап актуализации имеющихся у детей знаний. Этап работы по новому

материалу. Этап первичного закрепления полученных знаний, умений и навыков. Этап повторения изученного материала. Этап обобщения пройденного материала. Этап закрепления новых знаний, умений и навыков. Физкультминутка или этап релаксации. Итоговый этап. Этап рефлексии.

Дидактические материалы

Учебные и методические пособия:

1. Раздаточный материал по изучаемым темам;
2. Компонент результативности: для осуществления текущего, промежуточного контроля ЗУН используются контрольно-измерительные материалы: творческие задания, тестовые задания, опросники. Программа итоговой аттестации;
3. Инструкционные, технологические карты, задания, упражнения, образцы изделий;
4. Кроссворды, викторины, тесты

Список литературы.

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. «Принципы работы детской студии мультипликации». Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск, 2011 г.

2.Велинский Д.В. «Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки» методическое пособие г. Новосибирск, 2010 г.

3. Иткин В. «Карманная книга мультжюриста» Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск, 2006 г.

4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г

5. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.

6.Тихонова Е.Р. «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск, 2011 г.

Список литературы для детей

1. Грей П. Рисуем животных: Базовый и продвинутый методы. - М.: Эксмо, 2012, 48 с.
2. Майорова Ю.А. Поделки из солёного теста и пластилина. – Нижний Новгород, Доброе слово, 2010, 123 с.
3.Жукова И. Забавные самоделки в технике модульного оригами. -М.: Эксмо, 2013.-64с.
4. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.

Список литературы для родителей

1.Ванина Т. Золотая коллекция для родителей и детей. Солёное тесто.-М.: АСТ-ПРЕСС, 2014.-64с.
2.Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
3. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
4. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
5. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

Интернет - ресурсы

1. Animator.ru
2. Myltik.ru
3. http://animamuseum.ru/
4. http://ensiklopedia.ru/wiki/Мультфильм
5. http://rutracker.org/forum/
6. http://risfilm.narod
7. http://www.drawmanga .
8. http://www.lbz.ru/
9. http://www.college.ru/
10. http://www.klyaksa.net.ru
11. http://www.rusedu.info
12. http://multtherapy.ru.
13. http://multterapy.livejournal.com.
14. http://imapress.spb.ru/family/family_7118.ht
15.

Словарь терминов и понятий

- *Анима́ция* (от фр. *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (анимационный фильм и, в частности, мультфильм).
- *Алгоритм* – последовательность команд (инструкций) для решения поставленной задачи.
- *Арт-терапия* – это метод воздействия на ребенка с помощью рисования.
- *Графика* – вид изобразительного искусства, включающий рисунки и печатные художественные изображения.
- *Мультипликáция* (от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
- *Мульт-терапия* является синтезом педагогического подхода, психологических методик групповой работы, *арт-терапии* и анимационных *технологий*.
- *Пластилиновая анимация* — вид анимации, где фильм изготовляется путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.
- *Песочная анимация*— в ней лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, но также соль, кофе, или что-то подобное) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран.
- *Рисованная анимация*— технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.
- *Кукольная мультипликация* — метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется

покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы).

- *Персона́ж* (фр. personnage, от лат. persona — личность, лицо) — действующее лицо спектакля, кинофильма, книги, игры, мультфильма.
- *Обрывная аппликация* – техника, где материал (бумага, салфетки, листы цветной бумаги, фантики, бархатная бумага ит.д) разрывается на кусочки и приклеивается на фон.
- *По́за* — положение, принимаемое человеком, животным(положение тела, головы и конечностей по отношению друг к другу).
- *Эмоции* - психические процессы, отражающие оценку ситуации для человека в плане удовлетворения его актуальных потребностей, и протекающие в форме субъективных переживаний и физиологических реакций.
- *Мимика*— выразительные движения мышц лица, являющиеся одной из форм проявления тех или иных чувств человека или движения мускулатуры, отражающие разнообразные психические состояния человека.

Приложение № 1

1) Входная анкета-тест
«Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И._____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

_____

_____

_____

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

а) **Ежик в тумане:** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

б) **Ну, погоди!:** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

в) **Симпсоны:** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

г)**Гора самоцветов** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

д) **Кот Леопольд** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

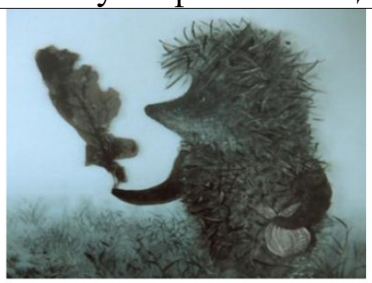
е) **Холодное сердце** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

ж) **Варежка** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

з) **ВАЛЛ-И** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

и) **Тайна третьей планеты** 1)*смотрел* *2)слышал только название 3)не смотрел*

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

		
Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:

4. Укажи фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! _____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

В) Мы с тобой одной крови – ты и я._____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц, погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

_____

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____

З) — А где моя котлета?!!
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____

И) Неправильно ты бутерброд ешь… Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится_____

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота!_____

Приложение 2

1. Самостоятельная работа №1

1. Подчеркните виды анимации, которые знаете: пластилиновая, бумажная, компьютерная, предметная, кукольная Что лежит в основе объемной мультипликации?

2. Плоскостная анимация делится на:

a) Пластилиновую
b) Бумажную
c) Перекладку
d) Рисованную

3. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.

4. Как сейчас всё чаще называют мультипликацию?

5. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

6. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?

7. Устройство для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на инерции человеческого зрения это:

a) зоотроп
b) блокнот
c) фотоаппарат

8. Что отмечается 28 октября?

a) день кино
b) день мультипликации
c) день Диснея

9. как называется первая российская мультстудия?

a) карусель
b) союзмультфильм
c) мельница

Приложение 2

Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной проект!

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма	
Чем ты занимался(лась)пр и создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Приложение 3.

Итоговая аттестация

Лист диагностики по итогам обучения

Фамилия. имя ребенка _____

Возраст _____

Детское объединение _____

Дата _____

№	Критерии оценивания	Количество баллов (от 1 до 3)
1	Сформированность знаний учебного материала в соответствии с учебно-тематическим планом	
	- по разделу «Основы мультипликации»	
	- по разделу «Звуковое и художественное оформление фильма»	
	- по разделу «Анимационные технологии» (рисованная анимация, пластилиновая анимация, компьютерная анимация перекладная анимация)	
	- по разделу « Предметная анимация»	
2	Сформированность умений при выполнении практических заданий в соответствии с учебно-тематическим планом	
	- по разделу «Основы мультипликации»	
	- по разделу «Звуковое и художественное оформление фильма»	
	- по разделу «Анимационные технологии» (рисованная анимация, пластилиновая анимация, компьютерная анимация перекладная анимация)	
	- по разделу « Предметная анимация»	
3	Сформированность умений использовать информационные технологии	
	- использование информационных источников, средств информационных технологий в выбранном виде творческой деятельности	
4	Сформированность информационной культуры	
	- умение осуществлять эффективный поиск информации,	
	- уметь оценивать точность, надежность и безопасность информации	
5	Сформированность нравственных и эстетических ценностей личности	
	- взаимопонимание,	
	- дружелюбность,	
	- культура взаимоотношений.	
6	Осознанность своих личных особенностей для осознанного профессионального выбора по теме разделов	
	- интерес к выбранной профессии	
	- стремление совершенствоваться в данной сфере	
	- качество выполненных проектов	

1 балл – умения и навыки развиты достаточно слабы

2 балл – умения и навыки развиты на среднем уровне

3 балла – умения и навыки развиты на высоком уровне