


министерство образования Ростовской области
государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Ростовской
области «Областной центр технического творчества учащихся» (ГБУ ДО РО ОЦТТУ)

Рассмотрена на заседании методического совета ГБУ ДО РО ОЦТТУ	Утверждаю Директор ГБУ ДО РО ОЦТТУ
Протокол № 1 от « 29 » августа 2025 г.	 Р.Г. Арутюнова августа 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная программа

МУЛЬТСТУДИЯ

(техническая направленность)

Направленность программы	техническая
Возраст учащихся:	8-14 лет
Срок реализации программы	2 года
Объем программы	432 час. 1-ый-216 час. 2-ой -216 час.
Уровень программы	базовый
Форма обучения-	очная
Программу разработал	Букреева Е.Л., педагог дополнительного образования ГБУ ДО РО ОЦТТУ

г. Ростов-на-Дону

2025 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ. *(с последующими изменениями)*
- Федеральный закон Российской Федерации №304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся" от 31.07.2020;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р);
- Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28); . (действ. до 01.01 2027г.).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Минпросвещения России от 27 июля 2022 г. № 629).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242)

1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» относится к программам **технической направленности** и ориентирована на приобщение обучающихся к освоению технических средств и технологий создания мультфильмов.

2. Актуальность программы

Актуальность программы заключается в популярности мультипликационных фильмов. Создание мультипликационного фильма с помощью изобразительных и технических средств увлекает обучающихся разных возрастов. Мультипликация предполагает различные виды деятельности:

- работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.);

- художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование);
- работу с техникой (съемка, монтаж);
- новые информационные компьютерные технологии и экранное искусство.

3. Воспитательный потенциал программы

В процессе реализации программы «Мультстудия» уделяется внимание духовно - нравственному воспитанию обучающихся. Это обусловлено стремлением передать подрастающему поколению систему нравственных ценностей, способствующих сохранению и развития человека, общества.

Одной из главных особенностей мультфильма является то, что он «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей.

4. Отличительные особенности программы

4.1. Программа «Мультстудия» является модифицированной. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребенка.

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 фотосъемки и программы для монтажа фильма.

4.2. Программа не загружена большим объемом информации, а направлена на творческое проявление обучающихся. Обучающиеся 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.

5. **Новизна программы** заключается в синтезе изобразительной деятельности и современных технологий – компьютера, смартфона или фотоаппарата.

6. **Адресат программы** – состав обучающихся, посещающих объединение, разновозрастной от 8 до 17 лет.

7. Особенности организации образовательного процесса

- **Форма реализации образовательной программы:** традиционная, представляющая собой линейную последовательность освоения содержания в течение учебного года.

- **Организационные формы обучения:** занятия могут проводиться индивидуально, по группам или всем составом.

- Группы формируются из обучающихся разного возраста. Учитывая разный возраст обучающихся в одной группе, целью каждого занятия не является выполнение точной копии

представленного образца, хотя в ряде случаев такая работа проводится. Основная задача – освоение технологического приема с максимальной степенью самостоятельного поиска и творческое его использование. Каждый прием позволяет применять его на разном уровне сложности, что дает возможность обучающемуся полнее реализовать свои индивидуальные способности.

- Комплектование групп осуществляется на добровольной основе при наличии заявления от родителей (законных представителей).

- Особые условия для приема учащихся в объединение не предусмотрены. Предварительная начальная подготовка не требуется.

- Рекомендуемое количество учащихся в группе 12-14 человек.

- *Режим занятий.*

Количество раз в неделю 2.

Продолжительность одного занятия (мин) - 45 мин.

Количество часов в неделю 6.

Объем программы- количество часов в год 216.

Форма обучения- очная.

8.. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития у обучающихся творческих способностей и технических навыков средствами мультипликации. Программа направлена на развитие интереса обучающихся к инженерно-техническим и информационным технологиями формированию предпрофессиональных навыков в сфере инженерии и технологического творчества.

Данная цель реализуется посредством следующих **задач**:

Личностные:

1. Способствовать формированию стремления обучающихся к отражению своих творческих представлений посредством анимационной деятельности.
2. Формировать культуру зрительского восприятия, а также культуру общения и поведения в обществе.
3. Формировать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам.

Метапредметные:

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

Предметные:

1. Познакомить обучающихся с основными видами мультипликации.
2. Освоить техники рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы.
3. Познакомить обучающихся с технологиями создания 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.

4. Освоить программное обеспечение по созданию медийных продуктов и интеграции их в повседневную жизнь. Познакомить обучающихся с компьютерными программами, программами на смартфоне, позволяющих создавать мультипликацию, а также работой с техническими средствами (фотоаппарат, смартфон, компьютер).

Уровень освоения программы - общекультурный. Формирование и развитие творческих способностей детей. -Презентация результатов на уровне образовательной организации
 Объем и срок освоения программы Общее количество учебных часов по программе - 288 часов. Срок освоения программы - 2 года:

Цель и задачи программы

Цель программы – Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности посредством решения задач и проблем в сфере мультипликации.

Задачи:

Обучающие:

- Сформировать базовые навыки работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой, песочной и компьютерной.
- Дать представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации.
- Дать представление о драматургии и сценарном мастерстве.
- Обучить основным этапам создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукоряда.
- Сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации.
 - Научить основным этапам монтажа мультипликационного фильма, создания законченных, творчески выполненных проектов.

Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.
- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.
- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.
- Развитие эстетического восприятия.
- Способствовать развитию творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе над мультипликационным фильмом.
- Способствовать развитию умения планировать работу и рационально распределять время.
- Способствовать умению учащихся обобщать полученные знания, преобразовывать информацию в символы, проводить анализ, синтез, сравнение и делать необходимые выводы.
- Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных (нетипичных) условиях.

- Обеспечить условия для развития умений точно и образно выражать свои мысли и идеи.
- Способствовать развитию умений творчески подходить к решению практических задач.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.
- Создание условий для воспитания патриотичности.
- Создать условия для развития самостоятельности и ответственности.
- Способствовать развитию стремления к совершенствованию навыков и умений, желания выполнять более сложные работы.
- Создать условия для развития интереса к лучшим образцам мультипликации и желания к самостоятельному творчеству.
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности и пространственного воображения через овладение мультипликационными техниками: перекладной, пластилиновой, кукольной и компьютерной.
- Создать условия для развития умения работать в коллективе: проявлять эмпатию и оказывать и принимать помощь, сотрудничать, совместно добиваться намеченной цели, через создание творческой и доброжелательной рабочей атмосферы.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами;
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности;
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности;
- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки; Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с техникой при создании анимационного фильма;
- Приобретут знания и умений работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов - Stop Motion Studio и Animashoter (начальный, ознакомительный уровень);
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
 - Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
 - приобретут навыки и умения размещения и презентации своих проектов в социальных сетях.
- Будут иметь представление об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации;

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: русский язык.

Форма обучения 1. очная 2. возможна очно-заочная с использованием технологии дистанционного обучения.

Особенности реализации программы

Ход освоения программы предусматривает освоение обучающимися учебного материала по разделам:

Сторителлинг

- Видео-мастерство и работа со звуком.

-Растровая и векторная графика

-12 принципов анимации и -актерское мастерство и работа со звуком.

**Учебно-тематический план
1-ый год обучения**

№	Тема	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности	3	0	3	Наблюдение, опрос. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».
2	Программный софт для создания анимации. Программа Stop Motion Studio	3	9	12	Наблюдение. Выполнение практической работы. Диагностика личностных качеств.
3	Разработка будущего анимационного проекта в программе Stop Motion Studio	3	9	12	Наблюдение. Выполнение практического занятия. Диагностика метапредметных результатов
4	Создание образов анимационных персонажей в программе Stop Motion Studio	3	15	18	Наблюдение. Практическая работа. Творческая работа. Тест «Цветовой круг».
5	Звуковое оформление мультфильмов в программе Stop Motion Studio	3	9	12	Наблюдение. Практическая работа.
6	Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов	3	9	12	Наблюдение. Практическая работа. Викторина «Юный мультипликатор»
7	Виды анимации Animashoter	12	60	72	Наблюдение. Практическая работа. Промежуточная анимация.
8	Технология съемочного процесса. Программа Stop Motion Studio	6	63	69	Наблюдение. Практическая работа. Презентация готового анимационного материала. Диагностика личностных и метапредметных результатов.
9	Итоговое занятие	6	0	6	Итоговая аттестация. Показа мультфильмов собственного изготовления
ИТОГО				216	

Содержание программы 1-й год обучения.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Техника безопасности. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимаций

Контроль: Наблюдение. Опрос. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».

Тема 2 «Программный софт для создания анимации»

Теория: Знакомство с программой StopMotionStudio создания и монтажа озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

Практика: Работа в программе Stop Motion Studio. Монтаж мультфильма. Создание звуковой дорожки для мультфильма.

Контроль: Наблюдение. Выполнение практической работы. Оценка личностных качеств.

Тема 3. Разработка будущего анимационного проекта:

Теория: Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практика: Написание сценария мультфильма. Создание раскадровки для мультфильма, производственного плана. Игра «Я создаю сюжет мультфильма».

Темы проектов-фундаментальные исследования, инновационные проекты, промышленные достижения.

Контроль: Наблюдение. Выполнение практического занятия. Диагностика метапредметных результатов.

Тема 4. Создание образов анимационных персонажей

Теория: Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Цветовые решения при создании персонажа.

Практика: Нарисовать движение. Съемка движения мячик, яблоко любой персонаж в кадре по заданной траектории. Продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в группе 7-10 человек. Продумывание цветовых решений для персонажа и фона. Игра «Угадай эмоцию». Игра «Я главный герой–персонаж мультфильма».

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Творческая работа. Тест «Цветовой круг».

Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов

Теория: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием в программе Stop Motion Studio, для записи голоса. Знакомство с понятиями звуковая дорожка. Сценическая речь. Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью. Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д.

Практика: Озвучивание мультфильма. Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра. Создание звукового оформления фильма. Игра: Угадай героя мультфильма по цитате?

Контроль: Наблюдение. Практическая работа.

Тема 6. Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов в жанре научно –технического творчества (авиация, транспорт). Идея, концепция, гипотеза

Теория Продвижение мультфильмов в сети Интернет.

Практика: Создание и съемка заставки канала. Создание канала студии на видеохостинге Youtube. Создание постов на различных интернет ресурсах.

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Викторина «Юный мультипликатор».

Тема 7. Виды анимации

Теория: Программа Animashoter. Пластилиновая анимация. Перекладная анимация. Сыпучая анимация. Кукольная анимация.

Практика: Съемка мультфильма в технике Animashoter. Задание «перелепка плоскостная по стеклу». Превращение одной объемной фигуры в другую. Создание пластилинового анимационного фильма. Снятие мультфильма в технике «сыпучая» анимация. Изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации.

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Промежуточная аттестация

Тема 8. Технология съемочного процесса

Теория: Особенности организация съемок анимационного фильма. Использование цвета в анимации. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Линии и позы.

Беседа с учащимися об экологических проблемах. Беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма. Разработка самостоятельного анимационного проекта

Практика: Съемочный процесс. Съемка мультфильма с использованием цветowych пятен «цветовые пятна». Снятие мультфильма с использованием линии. Создание анимационных поздравительных клипов. Создание мультфильма на экологическую тему. Работа над мультфильмом. Создание мультфильма.

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Презентация готового анимационного материала. Диагностика личностных и метапредметных результатов.

Тема 9. Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов года.

Практика: Подготовка к просмотру отснятого материала.

Контроль: Итоговая аттестация. Презентация мультфильмов.

Учебно-тематический план 2-ой год обучения

№	Тема	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	2	3	Наблюдение, опрос. Входная анкета-тест «Мультипликация, анимация - мой выбор».
2	Программный софт для создания анимации программа AnimaShoter, Movavi, Academic Edition	6	6	12	Наблюдение. Выполнение практической работы. Диагностика личностных качеств.

3	Разработка будущего анимационного проекта программа AnimaShoter, Movavi, Academic Edition	6	6	12	Наблюдение. Выполнение практического занятия. Свободная научно-техническая, исследовательская тема. Диагностика метапредметных результатов
4	Создание образов анимационных персонажей программа AnimaShoter, Movavi, Academic Edition	3	18	21	Наблюдение. Практическая работа. Творческая работа. Тест «Цветовой круг».
5	Звуковое оформление мультфильмов программа AnimaShoter, Movavi, Academic Edition	3	9	12	Наблюдение. Практическая работа.
6	Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов мультфильмов в жанре научно технического творчества (авиация, транспорт). Идея, концепция, гипотеза.	3	9	12	Наблюдение. Практическая работа. Викторина «Я изобретатель»
7	Виды анимации Компьютерная анимация программа Krita	12	60	72	Наблюдение. Практическая работа.
8	Технология съемочного процесса AnimaShoter	6	60	66	Наблюдение. Практическая работа. Презентация готового анимационного материала. Диагностика личностных и метапредметных результатов.
9	Итоговое занятие	6	0	6	Итоговая аттестация. Презентация мультфильмов учащихся объединения
	ИТОГО	46	170	216	

Содержание программы 2-го года обучения

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Техника безопасности. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации.

Контроль: Наблюдение. Опрос. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах», о программе Stop Motion Studio.

Тема 2. «Программный софт для создания анимации»

Теория: Знакомство с программой AnimaShoter, MovaviAcademicEdition 2020с программами для монтажа мультфильмов. Знакомство с программами Audacity для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

Практика: Работа в программе Animashoter, MovaviAcademicEdition 2020, Audacity. Монтаж мультфильма. Создание звуковой дорожки для мультфильма.

Контроль: наблюдение. Выполнение практической работы. Оценка личностных качеств.

Тема 3. Разработка будущего анимационного проекта

Теория: Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования. Знакомство с понятием производственный план в анимации. Свободная научно-техническая, исследовательская тема.

Практика: Написание сценария мультфильма. Создание раскадровки для мультфильма, производственного плана. Игра «Я создаю сюжет мультфильма».

Контроль: Наблюдение. Выполнение практического занятия. Диагностика метапредметных результатов.

Тема 4 Создание образов анимационных персонажей

Теория: Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Цветовые решения при создании персонажа.

Практика: Нарисовать движение. Съёмка движения мяча в кадре, съёмка движущегося автомобиля. Продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Продумывание цветовых решений для персонажа и фона. Игра «придумай эмоцию, создай образ персонажа и сыграй роль». Игра мезансцена «Я актер».

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Творческая работа. Тест «Цветовой круг».

Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов

Теория: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и программой для записи голоса Audacity. Знакомство с понятиями звуковая дорожка. Сценическая речь. Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью. Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д.

Практика: Озвучивание мультфильма. Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра. Создание звукового оформления фильма. Игра: Угадай героя мультфильма по цитате?

Контроль: Наблюдение. Практическая работа.

Тема 6. Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов

Теория: дизайн канала для демонстрации мультфильмов Создание интернет ресурсов для продвижения мультфильмов Особенности создания интернет проектов, особенности написания публикаций. Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация.

Мультфильмы в жанре научно–технического творчества (авиация, транспорт). Идея, концепция, гипотеза.

Практика: создание и съемка заставки канала. Создание канала студии на видеохостинге Youtube. Создание постов на различных интернет ресурсах.

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Викторина «Юный изобретатель».

Тема 7. Виды анимации

Теория: компьютерная анимация программа Krita.

Практика: компьютерная графика в программе Krita. Создаем анимационный персонаж. Движение, анимирование.

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Промежуточная аттестация

Тема 8. Технология съемочного процесса

Теория: особенности организация съемок анимационного фильма. Использование цвета в анимации. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Линии и позы. календарные праздники России беседа с учащимися об экологических проблемах. Беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма. Разработка самостоятельного анимационного проекта

Практика: съемочный процесс. Съемка мультфильма с использованием цветowych пятен «цветовые пятна». Снятие мультфильма с использованием линии. Создание анимационных поздравительных клипов. Создание мультфильма на экологическую тему. Работа над мультфильмом. Создание мультфильма.

Контроль: Наблюдение. Практическая работа. Презентация готового анимационного материала. Диагностика личностных и метапредметных результатов.

Тема 9. Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов года.

Практика: Подготовка к просмотру отснятого материала.

Контроль: Итоговая аттестация. Показа мультфильмов собственного изготовления. Конкурс научно-популярных анимационных фильмов «мультпром».

1.4. Планируемые результаты

После обучения по программе обучающиеся

будут знать

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различным материалом;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, и др. материалами;
- начальные сведения из истории создания мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- этапы создания мультфильма;
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, картон, пластилин и др.

будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и др.;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной технической задачи.

После окончания обучения по Программе обучающиеся должны показать следующие **результаты:**

Личностные:

- сформирован интерес к анимационному творчеству;
- сформированы художественно-эстетический вкус и творческие способности, логическое мышление;
- развиты познавательные, эмоционально – чувственные, эмоционально-волевые чувства;
- будет сформирована потребность в самостоятельной практической творческой деятельности;
- развита познавательная активность и способность к самообразованию.

Метапредметные:

- сформированы самостоятельность, творческая активность, ответственность в создании творческого проекта;
- будут воспитаны трудолюбие, умение контролировать свои действия;
- развито ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- будут развиты коммуникативные навыки и умения при общении с другими участниками коллектива.

Предметные:

- будут знать основные виды мультипликации, освоят перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создадут в этих техниках и озвучат мультфильмы;
- научатся различным видам анимационной деятельности с применением разнообразных художественных материалов;
- будут сформированы знания об основных технологиях создания мультфильмов – планирование общей работы, разработка и изготовление героев, фонов и декораций, установка освещения, съёмка кадров;
- будут знать компьютерные технологии и научатся работать в специальных компьютерных программах.

Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

(Приложение 1)

2.2. Условия реализации Программы

Материально-техническое обеспечение:

Сведения о помещении, в котором проводятся занятия: учебный кабинет. Условия соответствуют санитарным нормам.

Перечень технических средств обучения: компьютер, ноутбук, видеокамера, микрофон, фотоаппарат, штатив, мультстанок, лампы, музыкальные колонки

Перечень материалов, необходимых для занятий: пластилин, цветной и белый картон, бумага белая А-4, ватманы, ножницы, кисти, стеки, линейки, карандаши простые, фломастеры, краски акварельные, гуашь, баночки для воды, клейкие подушечки, проволока 0,2 мм, фольга, клей ПВА, крупы

Информационное обеспечение:

При реализации Программы используется просмотр мультфильмов отечественных и зарубежных режиссеров, мультимедийные презентации и обучающие видео. (Приложение 2)

2.3 Формы аттестации

Входная диагностика проводится в начале учебного года и позволяет определить уровень знаний, навыков у обучающегося, насколько он готов к освоению данной программы.

Текущий контроль проводится в течение учебного занятия в форме опроса обучающихся, собеседования с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотра и оценки выполненных работ, игры, тестирование, викторины.

Промежуточная аттестация учащихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие, второе, третье и четвертое полугодие:

- по индивидуальным картам учёта усвоения знаний, умений и навыков
- в виде презентации творческих работ, демонстрации отснятого анимационного материала.

Итоговая аттестация учащихся проводится в апреле-мае по окончании полного курса обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе:

- по индивидуальным картам учёта усвоения знаний, умений и навыков;
- в виде выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями, в центре, участие в конкурсах и анимационных фестивалях, открытого занятия, коллективной рефлексии, коллективного анализа фильмов, анкетирования.

Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов:

готовые анимационные работы, записи в журнале учета о результативности участия обучающихся в фестивалях и конкурсах разного вида и уровня (диплом, грамота, благодарность), материалы диагностик, грамоты, дипломы, отзывы родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

готовая анимационная работа, показ мультфильма, результаты участия в областных конкурсах и анимационных фестивалях.

2.4. Оценочные материалы

Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:

Личностные результаты

Контроль личностных результатов осуществляется с помощью диагностической карты личностных достижений учащихся.

Оцениваются психофизиологические, когнитивные характеристики и эмоциональная сфера. Проводится два раза в год.

Метапредметные результаты

Диагностика уровня достижения метапредметных результатов осуществляется с помощью диагностики по методике. Оценивается по 6 критериям: мотивация к занятиям, познавательная активность, творческая активность, коммуникативные умения, коммуникабельность, достижения. Проводится два раза в год.

Предметные результаты

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»;

Опрос «Техника безопасности работы с материалами и инструментами» проводится на вводном занятии первого года обучения и показывает, насколько обучающиеся поняли правила техники безопасности;

Викторина «Юный мультипликатор»;

Тест «Цветовой круг»;

Оценка творческого продукта проектной деятельности (мультфильма);

Выполнение практической работы. Готовая творческая работа оценивается педагогом по критериям: аккуратность, самостоятельность выполнения, правильная последовательность изготовления, грамотно подобранное цветовое решение, оформление работы.

Индивидуальные карты учёта усвоения знаний, умений и навыков.

Проводится дважды – в декабре (промежуточная аттестация) и в конце года (итоговая аттестация). Результаты вносятся в протокол промежуточной и итоговой аттестации. (приложение 3)

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

Классические методы:

- Словесный метод обучения активно используется в мультипликации для объяснения нового материала, темы: рассказ, беседа лекция. С помощью данного метода можно не только передавать информацию, но и давать ответы на вопросы обучающихся, что вызывает активную мыслительную деятельность школьников.

- Наглядный метод - показ мультфильмов известных режиссеров, презентации по новым темам, иллюстрации, цветовой круга и т.д.

- Метод практической работы - овладение практическими умениями создания мультфильма в разных техниках.

- Репродуктивный метод обучения - дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности в создании собственного видеоматериала.

- Частично-поисковый метод -формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы, дети должны научиться запоминать увиденные факты и воплощать их на практике, посредством словесного описания, графической прорисовки, построении схемы или модели будущего мультфильма.

Активные и интерактивные методы:

Проектный метод. В рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности:

- поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра),
- аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик),
- практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария),
- презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждёт съемка.

Игровой метод: в объединении активно применяются дидактические игры для усвоения и закрепления нового материала: дидактическая игра «Определи крупность плана», КВН; деловые игры, во время которых учащиеся примеряют на себя роль режиссера, сценариста, актера и т.д.

Методы воспитания:

- Метод упражнения обеспечивает привлечение детей к систематической, специально организованной деятельности, способствующей развитию привычек, навыков культурного поведения, коллективного общения, усидчивости при создании анимационного проекта. Перед выполнением упражнений проходит изучение нового материала и тщательный инструктаж педагога.
- Метод словесного поощрения, это выражение удовлетворения от работы конкретных учеников или группы в целом, похвала, одобрения. При его использовании вызывает положительные эмоции у обучающихся и способствует повышению их самооценки.
- Метод мотивации способствует достижению цели, формирует ответственное отношение к своей деятельности.

Формы учебного занятия:

Беседа, практическое занятие, творческие задания, самостоятельная работа, тестирование, объяснение материала, дидактическая игра, презентация, викторина.

Педагогические технологии

Педагогические:

Технология личностно-ориентированного развивающего обучения – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Информационно-коммуникативные технологии применяются при подготовке к занятию, при объяснении нового материала, для закрепления усвоенных знаний, для организации самостоятельного изучения обучающимися дополнительного материала (обучающие компьютерные программы, использованы в качестве учебно-методического сопровождения образовательного процесса)

Технология исследовательского (проблемного) обучения, при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится, как поиск новых познавательных ориентиров.

Игровые технологии позволяют активно включать ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создают доверительные отношения

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени.

Здоровьесберегающие технологии:

- Организационно - педагогические технологии - профилактика физических, умственных и психологических перегрузок учащихся (проведения разгрузочных пятиминуток, смена вида деятельности) соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм (проветривание помещения, яркость света, отсутствия лишнего шума)

- Психолого – педагогические технологии - создание эмоционально-комфортных условий для обучения, доброжелательной обстановки в детском коллективе. Не допускать конфликтных ситуаций между обучающимися, тактично корректировать поведение ребенка. Беседы на интересующие темы при выполнении практических занятий.

-Учебно - воспитательные технологии – работа по формированию у учащихся культуры отношения к своему здоровью, повышение уровня образованности в области физической культуры, спорта и здорового образа жизни;(беседы и показ тематических видео и мультфильмов о вредных привычках, правильном питании, участие в акциях, физминутки, активные перемены)

Алгоритм учебного (традиционного) занятия:

1. Организационный этап (проверка посещаемости, подготовка оборудования);
2. Зарядка-разминка (в игровой форме положительный настрой обучающихся на продуктивное занятие);
3. Обсуждение предстоящего задания (сюжет, героев, используемых материалов);
4. Деятельность по созданию мультфильма (практическая работа);
5. Рефлексия (анализ проведенного занятия).

Дидактические материалы

Специальные подборки методического и иллюстративного материала. Схема создания мультфильма. Дидактическая игра «Определи крупность плана».

2.6 Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Литература для педагога:

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М.: Искусство, 1995. - 315 с.
- 5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М.: Искусство, 1964. - 114 с.
- 9) Больгерт, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгерт, С.Г. Больгерт. - М.: Робинс, 2012. – 66с. 34
- 11) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.

13) Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина./ В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития,1998. – 192с. 14) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб.: Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)

17) Иткин, В.В. Карманная книга мультжюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.

19) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.

27) Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. – М.: Красная площадь, 2012. – 624с.

28) Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий./ А.М. Орлов. – М.: ИМПЭТО, 2005. - 384 с.

29) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.

31) Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И.Романовский. – М.: Изд. Союза журналистов России, 2004. – 480 с.

33) Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.- декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. - 29 с.35

35) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.

Список литературы для детей и родителей:

1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М.: Искусство, 2004. - 287 с.

2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М.: Пассим, 1995. - 80 с.

3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М.: Пассим, 1995. - 80 с.

4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384 с.

5) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М.: Искусство, 2001. - 175 с.

Интернет-ресурсы:

1. Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;

2. . Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>

3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>

4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>

6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

Календарный учебный график (1 группа)

№ пп	месяц	число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ								
1.	сентябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Беседа. Тестирование , объяснение материала.	3 3	Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу. Техника безопасности. Входная диагностика.	кабинет №10	Наблюдение. Опрос. Анкета «Что я знаю мультфильмах»
Тема 2. Программный софт для создания анимации								
2.	сентябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	3 3	Знакомство с программой AnimaShoter Знакомство с программами Audacity дл озвучивания мультфильмов профессией звукооператор. Знакомство с понятие звуковая дорожка.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа Диагностика личностных качеств.
3.	сентябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы	3 3	Работавпрограмме Animashoter, Movavi Academic Edition 2020. Монтаж мультфильма. Создание звуковой дорожки для мультфильма.	кабинет №10	Выполнение практической работы.
Тема 3. Разработка будущего анимационного проекта								
4.	сентябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	3 3	Знакомство с понятиями: сцена, диалог, экспозиция, завязка действия, развития действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
5.	сентябрь октябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Тестирование .Дидактическ ая игра.	3 3	Написание сценария мультфильма. Создание раскадровки для мультфильма, производственный план. Игра «Я создаю сюжет мультфильма»	кабинет №10	Практическая работа Оценка метапредметных качеств.
Тема 4. Создание образов анимационных персонажей								
6.	октябрь		15:00-17.00	Объяснение материала. Выполнение	3 3	Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации.	кабинет №10	Наблюдение Практическая работа

			15:20 – 19.20	практической работы		Практическое занятие. Съемка движения мяча в кадре.		
7.	октябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Дидактическая игра.	3 3	Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоции в анимации. Игра «Отгадай эмоцию», «Зоопарк».	кабинет №10	Наблюдение Практическая работа
8.	октябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение творческой работы. Тестирование	3 3	Цветовые решения при создании персонажей.	кабинет №10	Творческая работа. Тест «Цветовой круг»
Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов								
9.	ноябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	3 3	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и программой Audacity. Знакомство с понятиями звуковая дорожка. Сценическая речь. Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Озвучивание мультфильма. Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
10	ноябрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы. Игра.	3 3	Основы интервью. Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д. Создание звукового оформления фильма. Игра: «Угадай героя мультфильма по цитате»	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
Тема 6. Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов								
11	декабрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы.	1 1	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов Продвижение мультфильмов в сети Интернет.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
12	декабрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы.	1 1	Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация. Создание и съемка заставки канала. Создание канала студии на видеохостинге Youtube.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа. Викторина «Юный мультипликатор».

				Викторина.				
Тема 7. Виды анимации								
13	декабрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	1 1	Stopmotion. Съёмка мультфильма в технике Stopmotion	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
14	декабрь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы.	1 1	Пластилиновая анимация. Задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа. Промежуточная аттестация
15	декабрь январь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы.	1 1	Создание пластилинового анимационного фильма	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа
16	январь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Презентация.	1 1	Создание пластилинового анимационного фильм.	кабинет №10	Практическая работа. Презентация готового проекта.
17	январь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение творческой работы.	1 1	Кукольная анимация. Изготовление кукол и декораций для съёмки мультфильма в технологии кукольной анимации.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
18	январь февраль		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение творческой работы.	1 1	Создание кукольной анимации.	кабинет №10	Практическая работа.
19	февраль		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение творческой работы. Презентация.	1 1	Создание кукольной анимации.	кабинет №10	Практическая работа. Презентация готового проекта.
20	февраль		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической	1 1	Сыпучая анимация. Съёмка мультфильма в технике песочная анимация.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.

				работы				
21	февраль март		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Презентация.	1 1	Снятие мультфильма в технике песочная анимация.	кабинет №10	Практическая работа. Презентация проекта.
22	март		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	1 1	Перекладная анимация. Создание персонажей для съемки мультфильма в технике перекладной анимации.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
23	март		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы	1 1	Съемка мультфильма в технике перекладной анимации	кабинет №10	Практическая работа.
24	март		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Презентация. Тестирование	1 1	Съемка мультфильма в технике перекладной анимации	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа. Презентация готового проекта.
Тема 8. Технология съемочного процесса								
25	март		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы.	1 1	Особенности организация съемок анимационного фильма. Использование цвета в анимации. Игры на смешение цветов. Съемочный процесс. Съемка мультфильма с использованием цветowych пятен «цветовые пятна».	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
26	март апрель		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы	1 1	Снятие мультфильма с использованием линии.	кабинет №10	Практическая работа
27	апрель		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	1 1	Календарные праздники России беседа с учащимися об экологических проблемах. Разработка будущих анимационных проектов.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
28	апрель		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы.	1 1	Создание анимационных поздравительных клипов.	кабинет №10	Практическая работа

29	апрель		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы.	1 1	Создание мультфильма на экологическую тему.	кабинет №10	Практическая работа
30	апрель май		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	1 1	Беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
31	май		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Объяснение материала. Выполнение практической работы	1 1	Разработка самостоятельного анимационного проекта. Работа над мультфильмом.	кабинет №10	Практическая работа.
32	май		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Самостоятельная работа.	1 1	Создание мультфильма.	кабинет №10	Практическая работа.
33	май		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы.	1 1	Создание мультфильма.	кабинет №10	Практическая работа.
34.	июнь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Самостоятельная работа. Тестирование	1 1	Создание мультфильма.	кабинет №10	Практическая работа. Диагностика метапредметных результатов
35.	июнь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Выполнение практической работы. Тестирование .Презентация.	1 1	Создание мультфильма.	кабинет №10	Диагностика личностных результатов. Защита самостоятельного анимационного проекта.

Тема 9. Итоговое занятие								
36.	июнь		15:00-17.00 15:20 – 19.20	Тестирование Презентация.	1 1	Подведение итогов года. Подготовка к просмотру отснятого материала.	кабинет №10	Итоговая аттестация. Показа мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в МКОУ ДО ДДТ.

Календарный учебный график (2 группа)

№ пп	месяц	число	Форма занятия	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь		Беседа. Тестирование, объяснение материала.	Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу. Техника безопасности. Входная диагностика.	кабинет №10	Наблюдение. Опрос. Анкета «Что я знаю мультфильмах»
2.	сентябрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Знакомство с программой AnimaShoter Знакомство с программами Audacity дл озвучивания мультфильмов профессией звукооператор. Знакомство с понятие звуковая дорожка.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа Диагностика личностных качеств.
3.	сентябрь		Выполнение практической работы	Работавпрограмме Animashoter, Movavi Academic Edition 2020. Монтаж мультфильма. Создание звуковой дорожки для мультфильма.	кабинет №10	Выполнение практической работы.
4.	сентябрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Знакомство с понятиями: сцена, диалог, экспозиция, завязка действия, развития действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
5.	сентябрь октябрь		Выполнение практической работы. Тестирование. Дид активческая игра.	Написание сценария мультфильма. Создание раскадровки для мультфильма, производственный план. Игра «Я создаю сюжет мультфильма»	кабинет №10	Практическая работа Оценка метапредметных результатов

6.	октябрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации. Практическое занятие. Съемка движения мяча в кадре.	кабинет №10	Наблюдение Практическая работа
7.	октябрь		Выполнение практической работы. Дидактическая игра.	Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоции в анимации. Игра «Отгадай эмоцию», «Зоопарк».	кабинет №10	Наблюдение Практическая работа
8.	октябрь		Выполнение творческой работы. Тестирование.	Цветовые решения при создании персонажей.	кабинет №10	Творческая работа. Тест «Цветовой круг»
9.	ноябрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и программой Audacity. Знакомство с понятиями звуковая дорожка. Сценическая речь. Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Озвучивание мультфильма. Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
10.	ноябрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы. Игра.	Основы интервью. Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д. Создание звукового оформления фильма. Игра: «Угадай героя мультфильма по цитате»	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
11.	декабрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы.	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов Продвижение мультфильмов в сети Интернет.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
12.	декабрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы. Викторина.	Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация. Создание и съемка заставки канала. Создание канала студии на видеохостинге Youtube.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа. Викторина «Юный мультипликатор».
13.	декабрь		Объяснение материала.	Stopmotion. Съемка мультфильма в технике Stopmotion	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.

			Выполнение практической работы			
14.	декабрь		Объяснение материала. Выполнение практической работы.	Пластилиновая анимация. Задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа. Промежуточная аттестация
15.	декабрь январь		Объяснение материала. Выполнение практической работы.	Создание пластилинового анимационного фильма	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа
16.	январь		Выполнение практической работы. Презентация.	Создание пластилинового анимационного фильм.	кабинет №10	Практическая работа. Презентация готового проекта.
17.	январь		Объяснение материала. Выполнение творческой работы.	Кукольная анимация. Изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
18.	январь февраль		Выполнение творческой работы.	Создание кукольной анимации.	кабинет №10	Практическая работа.
19.	февраль		Выполнение творческой работы. Презентация.	Создание кукольной анимации.	кабинет №10	Практическая работа. Презентация готового проекта.
20.	февраль		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Сыпучая анимация. Снятие мультфильма в технике песочная анимация.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
21.	февраль март		Выполнение практической работы. Презентация.	Снятие мультфильма в технике песочная анимация.	кабинет №10	Практическая работа. Презентация проекта.

22.	март		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Перекладная анимация. Создание персонажей для съемки мультфильма в технике перекладной анимации.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
23.	март		Выполнение практической работы	Съемка мультфильма в технике перекладной анимации	кабинет №10	Практическая работа.
24.	март		Выполнение практической работы. Презентация. Тестирование.	Съемка мультфильма в технике перекладной анимации	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа. Презентация готового проекта.
25.	март		Объяснение материала. Выполнение практической работы.	Особенности организация съемок анимационного фильма. Использование цвета в анимации. Игры на смешение цветов. Съёмочный процесс. Съёмка мультфильма с использованием цветowych пятен «цветовые пятна».	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
26.	март апрель		Выполнение практической работы	Снятие мультфильма с использованием линии.	кабинет №10	Практическая работа
27.	апрель		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Календарные праздники России беседа с учащимися об экологических проблемах. Разработка будущих анимационных проектов.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.
28.	апрель		Выполнение практической работы.	Создание анимационных поздравительных клипов.	кабинет №10	Практическая работа
29.	апрель		Выполнение практической работы.	Создание мультфильма на экологическую тему.	кабинет №10	Практическая работа
30.	апрель май		Объяснение материала. Вып онение практической работы	Беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма.	кабинет №10	Наблюдение. Практическая работа.

31.	май		Объяснение материала. Выполнение практической работы	Разработка самостоятельного анимационного проекта. Работа над мультфильмом.	кабинет №10	Практическая работа.
32.	май		Выполнение практической работы. Самостоятельная работа.	Создание мультфильма.	кабинет №10	Практическая работа.
33.	май		Выполнение практической работы.	Создание мультфильма.	кабинет №10	Практическая работа.
34.	июнь		Выполнение практической работы. Самостоятельная работа. Тестирование.	Создание мультфильма.	кабинет №10	Практическая работа. Диагностика метапредметных результатов
35.	июнь		Выполнение практической работы. Тестирование. Презентация.	Создание мультфильма.	кабинет №10	Диагностика личностных результатов. Защита самостоятельного анимационного проекта.
36.	июнь		Тестирование. Презентация.	Подведение итогов года. Подготовка к просмотру отснятого материала.	кабинет №10	Итоговая аттестация. Показ мультфильмов собственного изготовления

Информационное обеспечение

1. Альбом раскадровок
2. Рабочая тетрадь «36 драматических ситуаций»
4. Медиапрезентация «Крупность плана»
5. Медиапрезентация «Основные техники мультипликации»
6. Медиапрезентация «Сценарий мультфильма. Виды конфликта»
7. Учебный фильм «В мастерской Александра Петрова»

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут):

- 1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
- 2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
- 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.
- 4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
- 5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
- 6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
- 7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 8) Варезка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
- 10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
- 11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
- 12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
- 13) Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 15) Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
- 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
- 19) Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия).
- 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975. 2
- 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
- 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
- 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
- 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
- 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
- 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
- 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
- 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984.
- 33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986. 34)
- Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
- 35) Мартышко. Режиссер Э.Назаров, 1987.
- 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.37
- 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.

38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.

Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Белоснежкаисемьгномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. УильямКоттрелл.
- 2) ПутешествияГулливера. Gulliver'sTravels (1939). США, реж. ДэйвФляйшер.
- 3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 4) Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. Норман Фергюсон.
- 5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
- 6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
- 7) Алиса в стране чудес. AliceinWonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
- 8) Леди и бродяга. LadyandtheTramp (1955).США, реж. Клайд Джероними.
- 9) Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
- 10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
- 11) Книгаджунглей. heJungleBook (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
- 12) Могила светлячков. Notarunohaka (1988). Япония, реж. Исао Такахата.
- 13) Мой сосед Тоторо. TonarinoTotoro (1988). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 14) Ведьмина служба доставки. Majonotakkyûbin (1989). Япония, реж. ХаяоМиядзаки.
- 15) Русалочка. TheLittleMermaid (1989). США, реж. РонКлементс.
- 16) Красавицаичудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. ГариТруздейл.
- 17) КошмарпередРождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж. ГенриСелик.
- 18) КорольЛев. TheLionKing (1994). США, реж. РоджерАллерс.
- 19) Историяигрушек. ToyStory (1995).США, реж. Джон Лассетер.
- 20) Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 21) История игрушек 2. Toy Story 2 (1999).США, реж. Джон Лассетер.
- 22) Унесенныепризраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 23)Шрек. Shrek (2001). США, реж. Эндрю Адамсо.

Инструкция к заполнению диагностической карты:

I. Психофизиологические характеристики

1. Память(ПМ) учащегося оценивается визуально последующей шкале оценок:

3 балла – очень хорошая память, скорость запоминания и воспроизведения высокая;

2 балла - средний уровень памяти, характеристики неустойчивы;

1 балл – плохая память, скорость запоминания и воспроизведения низкая.

2. Внимание (ВМ) оценивается визуально:

3 балла – высокая концентрация внимания, быстрая реакция, обучающихся почти не отвлекается на посторонние дела;

2 балла – неустойчивое внимание или его средний уровень;

1 балл – низкая концентрация внимания, реакция замедленная, обучающийся постоянно отвлекается.

2. Моторика(М) – оценивается визуально

3 – учебные движения точные, четкие, уверенные, чертит, рисует быстро, точно, уверенно;

2 – средний уровень владения учебными движениями или неустойчивое владение;

1 – низкий уровень владения.

4. Координация (ориентировка) в учебном пространстве (КО). Для оценивания этого качества внимательнее понаблюдайте за учеником, вспомните, как он ориентируется в учебном кабинете. Много ли ему нужно, чтобы приготовить все необходимое к занятию, или он вечно копается и никак не может достать то, что нужно. Как обучающийся размещает учебные записи, чертежи в тетради, на листе.

3 – высокий уровень координации в учебном пространстве, все делает рационально и оптимально;

2 – средний уровень или неустойчивый;

1 – низкий уровень.

II. Когнитивные характеристики.

1. Скорость восприятия и переработки информации (С) оценивается визуально по 3-х балльной шкале:

3 - способен очень быстро воспринимать и перерабатывать информацию, что называется, схватывать на лету, может быстро уловить основную мысль, пересказать, ответить вопросы на понимание;

2 – средняя скорость: воспринимает и улавливает информацию, но не всегда может ухватить основную мысль, идею. Не всегда точен в ответах на вопросы на понимание;

1 – низкая скорость восприятия и переработки информации, плохо отвечает на вопросы.

Эмоциональная сфера.

1. Эмоциональный самоконтроль (ЭС) – определите визуально, насколько обучающийся способен управлять своими эмоциями.

3 – высокий уровень самоконтроля: ученик в состоянии регулировать свое эмоциональное состояние. Когда необходимо, способен сдерживать эмоции, когда надо – выплеснуть наружу, способен проявлять сочувствие, сопереживание, выражать их эмоционально;

2 – средний (неустойчивый) уровень самоконтроля;

1 – низкий уровень самоконтроля: обучающийся не способен сдерживать свои эмоции.

2. Преобладающее настроение на занятии (Н).

3 – рабочее, мажорное настроение;

2 – неустойчивое настроение;

1 – нерабочее, минорное настроение.

3. Волевые качества (В). Определите визуально, в какой степени проявляются у обучающегося волевые качества на занятии, на мероприятиях.

3 – высокий уровень развития волевых качеств, проявляющихся в настойчивости в достижении желаемых результатов, умении заставлять себя что-то сделать в случае необходимости, в трудолюбии, усердии;

2 – средний (неустойчивый) уровень;

1 – низкий уровень, проявляющийся в вялости, лени, неумении взять себя в руки в случае необходимости.

4. Реактивность (Р) - вспомните особенности поведения обучающегося на занятиях и определите, проставив в диагностической карте буквы **И, Р, Н**, преобладающий характер поведения обучающегося.

И – импульсивное поведение: обучающийся способен действовать по первому побуждению под влиянием внешних обстоятельств

И. или эмоций, не обдумывает свои поступки, не оценивает все «за» и «против». Он быстро реагирует и столь же бурно раскаивается в своих действиях.

Р – рефлексивное, обдуманное поведение, осознанное, быстрое, разумное.

Н - неустойчивое поведение, либо вы не можете определить преобладающий характер поведения.

Карта достижения метапредметных результатов обучающихся

Фамилия, имя _____

Возраст _____

Название детского объединения _____

Педагог _____

Дата начала наблюдения _____

Качества	Оценка качеств (в баллах) по времени	
	В начале уч.года	В конце уч. года
Мотивация к занятиям.		
Познавательная нацеленность		
Творческая активность		
Коммуникативные умения		
Коммуникабельность		
Достижения		

Критерии оценки

«2»	«3»	«4»	«5»
Мотивация к занятиям.			
Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата.	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет «Технология» как будущую профессию. Увлечение проектной деятельностью.
Познавательная активность.			
Интересуется только технологическим процессом. Полностью отсутствует интерес к теории. Выполняет знакомые задания.	Увлекается специальной литературой по направлению детского объединения. Есть интерес к выполнению сложных заданий.	Есть потребность в приобретении новых знаний. По настроению изучает дополнительную литературу. Есть потребность в выполнении сложных заданий.	Целенаправленная потребность в приобретении новых знаний. Регулярно изучает дополнительную специальную литературу. Занимается исследовательской деятельностью.
Творческая активность.			
Интереса к творчеству, инициативу не проявляет. Не испытывает радости от открытия. Отказывается от поручений, заданий. Нет навыков самостоятельного решения проблем.	Инициативу проявляет редко. Испытывает потребность в получении новых знаний, в открытии для себя новых способов деятельности, но по настроению. Проблемы решать способен, но при помощи педагога.	Есть положительный эмоциональный отклик на успехи свои и коллектива. Проявляет инициативу, но не всегда. Может придумать интересные идеи, но часто не может оценить их и выполнить.	Вносит предложения по развитию деятельности объединения. Легко, быстро увлекается творческим делом. Обладает оригинальностью мышления, богатым воображением, развитой интуицией, гибкостью мышления, способностью к рождению новых идей.
Коммуникативные умения.			
Не умеет высказать свою мысль, не корректен в общении.	Не проявляет желания высказать свои мысли, нуждается в побуждении со стороны взрослых и сверстников.	Умеет формулировать собственные мысли, но не поддерживает разговора, не прислушивается к другим.	Умеет формулировать собственные мысли, поддержать собеседника, убеждать оппонента.
Коммуникабельность.			
Не требователен к себе, проявляет себя в негативных поступках.	Не всегда требователен к себе, соблюдает нормы и правила поведения при наличии контроля, не участвует в конфликтах.	Соблюдает правила культуры поведения, старается улаживать конфликты.	Требователен к себе и товарищам, стремится проявить себя в хороших делах и поступках, умеет создать вокруг себя комфортную обстановку, дети тянутся к этому ребёнку.
Достижения.			
Пассивное участие в делах кружка.	Активное участие в делах кружка.	Значительные результаты на уровне ЦДТ.	Значительные результаты на уровне города, округа, области.

Индивидуальная карта учета освоения материала

Фамилия, имя _____

№ п/п	ЗУН	Уровень освоения	
		1 полугодие	2 полугодие
1.	Знают правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различным материалом;		
2.	Знают названия и назначения инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;		
3.	Знают название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;		
4.	Знают виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);		
5.	Знают основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;		
6.	Умеют изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги, ткани и других материалов;		
7.	Умеют применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;		
8.	Умеют делать простейшую раскадровку с помощью педагога;		
9.	Умеют составлять сценарий к мультипликационному фильму;		
10.	Умеют анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;		
11.	Умеют работать в специальных компьютерных программах.		
12.	Умеют озвучивать героев		

Критерии оценки:

0 – 1 балл – низкий уровень

2 – 3 балла - средний уровень

4 – 5 баллов – высокий уровень

Викторина «Юный мультипликатор»

1. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)
2. Одушевление персонажа или предмета называется? (Анимация)
3. Кто придумал первые рисованные мультфильмы? (Эмиль Рейно в 1880г)
4. Самая известная анимационная студия в мире? (Студия Уолта Диснея)
5. Самая известная Российская киностудия? (Союзмультфильм)
6. Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? (Микки Маус)
7. Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? (Stopmotions)
8. С чего начинается съемка мультфильма? (Сценарий)
9. Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется? (Раскадровка)
10. Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток? (Перекладка)

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1	Оригинальность названия мультфильма	3
2	Соответствие содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4	Использование оригинальных спецэффектов	3
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6	Законченность темы	3
	ИТОГО	20

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: | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| б) Ну, погоди!: | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| в) Симпсоны: | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| д) Кот Леопольд | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| е) Холодное сердце | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| ж) Варешка | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| з) ВАЛЛ-И | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| и) Тайна третьей планеты | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |
| к) Том и Джерри | <i>1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел</i> |

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:
 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

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! _____

Рефлексивный лист участника проекта
Ура! Мы завершили очередной проект!

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

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

Тест «Цветовой круг»

Вопрос №1

К основным цветам относятся:

- А) красный, синий, зелёный;
- Б) жёлтый, зелёный, красный;
- В) жёлтый, зелёный, красный.

Вопрос №2

К тёплым цветам относятся:

- А) голубой, голубовато – зелёный;
- Б) красный, жёлтый;
- В) синий, сине – зелёный.

Вопрос №3

Цвета в цветовом круге, которые находятся напротив друг друга и дающие при смешивании ахроматический цвет, называются:

- А) нейтральными;
- Б) оптическими;
- В) дополнительными.

Вопрос №4

Фиолетовую краску можно получить, смешивая:

- А) синюю и красную;
- Б) красную и зелёную;
- В) синюю и зелёную.

Вопрос №5

К составным цветам относятся:

- А) синий, жёлтый, красный;
- Б) жёлтый, зелёный, оранжевый;
- В) оранжевый, зелёный, фиолетовый.

Вопрос №6

Зелёный цвет получают смешиванием:

- А) жёлтой и фиолетовой;
- Б) синей и жёлтой;
- В) синей и оранжевой.

Вопрос №7

К холодным цветам относятся:

- А) синий, голубой;
- Б) красный, синий;
- В) жёлтый, фиолетовый.

Вопрос №8

Различные оттенки серого называют:

- А) дополнительными;
- Б) нейтральными;
- В) доминирующими.

Вопрос №9

Оранжевый цвет можно получить путём смешивания:

- А) красного и синего;
- Б) красного и жёлтого;
- В) синего и зелёного.

Вопрос №10

К хроматическим цветам относятся:

- А) чёрный, белый, все оттенки серого;
- Б) красный, синий, жёлтый;
- В) оранжевый, фиолетовый, зелёный.

Вопрос №11

Какой цвет из предложенных считается ахроматическим?

- А) чёрный;
- Б) красный;
- В) белый.

Вопрос №12

Ахроматическую композицию возможно построить на сочетании следующих цветов:

- А) чёрный, белый, оттенки серого;
- Б) синий, розовый;
- В) голубой, чёрный