

Отдел образования Краснопартизанского муниципального района

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа п.Петровский  
Краснопартизанского района Саратовской области»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» августа 2023 года  
Протокол № 1

Утверждаю  
Директор МОУ «СОШ п.Петровский»  
Приказ № 101 от «30» августа 2023 г.



## Дополнительная образовательная общеразвивающая программа технической направленности

Студия мультипликации  
«МУЛЬТИРОСТОК»

Возраст обучающихся: 7-12 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Программу составила:  
Парамонова Марина Викторовна  
педагог дополнительного образования

п. Петровский  
2023 год

## Содержание:

<b>1. Комплекс основных характеристик дополнительной образовательной общеразвивающей программы .....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка... ..	3
1.2. Цели и задачи программы... ..	8
1.3. Планируемые результаты и методы их определения... ..	9
1.4. Содержание программы... ..	9
Учебный план.....	9
Содержание учебного плана.....	14
1.5. Формы аттестации.....	22
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий.....</b>	<b>22</b>
2.1.Методическое обеспечение.....	22
2.2. Условия реализации программы .....	25
2.3. Оценочные материалы .....	25
2.4. Список литературы .....	27
<b>Методический кейс .....</b>	<b>31</b>
Приложение 1 .....	31
Приложение 2 .....	33
Приложение 3 .....	36
Приложение 4 .....	38
Приложение 5 .....	39
Приложение 6 .....	41

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1 Пояснительная записка

Все дети любят смотреть мультфильмы. Они помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы! Ведь это для них увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления.

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Процесс создания мультфильма вызывает большой интерес у детей и молодежи. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Каждый ребёнок талантлив. Одни ребята любят лепить из пластилина, другие конструировать, третьи рисовать, а кто-то сочиняет стихи и сказки, хорошо поёт и т.п. Все эти творческие способности дети могут реализовать в Студии мультипликации «МУЛЬТИРОСТОК».

Процесс создания собственного мультфильма даёт детям множество полезных знаний и многому научит практически. В студии обучающиеся будут снимать коротенькие мультики в разных техниках. Создавая мультфильм, дети почувствуют себя волшебниками. Так как созданные ими герои в Студии мультипликации «МУЛЬТИРОСТОК» начнут оживать.

Программа соответствует рекомендациям государственных стандартов в области дополнительного образования и разработана на основе:

- Федерального закона «Об образовании Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273 –ФЗ, с изменениями от 26.05.2021г. №144-ФЗ);
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.09.2020 г. №533);
- Санитарных правил 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28);
- Приказа министерства образования Саратовской области от 21.05.2019 №1077 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области» (с изменениями от 14.02.2020 года, от 12.08.2020 года);

- «Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную

деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816)

- Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. Н ГД-39/04

"О направлении методических рекомендаций" «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

### **Направленность программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Студии мультипликации «МУЛЬТИРОСТОК» технической **направленности** рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в студии мультипликации помогут ребятам реализовать свои творческие способности. Здесь ребята могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческой активности обучающихся.

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах: «Мультипликатор», «MicrosoftPowerPoint», «MovieMaker», «Paint», «StopMotionStudio».

Программа предоставляет возможность каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

**Новизна** программы заключается в следующем:

➤ Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма;

➤ Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фотоаппаратурой, ноутбуками нового поколения) деятельности;

➤ Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

➤ Применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

➤ В программу включен раздел дистанционного обучения. Что позволяет обучающему познать новый материал в удобное для него время. Приучает к самостоятельности.

### **Актуальность программы.**

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

Актуальность предлагаемой программы определяется запросом со стороны детей и их родителей (анализ анкетирования) на программы технической направленности развития школьников младших и средних классов.

С хорошей технической оснащённостью образовательных учреждений, открываются новые возможности для гармоничного развития подрастающего поколения.

Сегодня студия мультипликации - это реальность, которая несколько лет назад была несбыточной мечтой для большинства обучающихся в учреждениях дополнительного образования. У ребят, всё больше проявляется интерес к видеосъёмке, фотографии и анимации. Искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично

развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей. 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.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, ведь анимация – это искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

### **Педагогическая целесообразность программы.**

Программа нацелена на развитие творческих способностей и предполагает индивидуальный подход к личности обучающихся, а также решает задачи воспитания в ходе занятий студии мультипликации «МУЛЬТИРОСТОК».

Последовательность изучения блоков представлена в логическом развитии от простого к сложному. Новый материал излагается в доступной форме.

Постепенно формируются новые практические умения и навыки у обучающихся.

Новый материал излагается в доступной форме, объяснение сопровождается демонстрацией наглядных пособий, готовых проектов. Обязательной частью занятия является проведение инструктажа по охране труда.

**Практическая значимость** программы состоит в формировании у обучающихся навыков создания мультипликационных фильмов. Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

**Отличительная особенность программы** состоит в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает изучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма. Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла.

**Ведущие теоретические идеи**, на которых базируется программа, основаны на концепции дополнительного образования – освоение основ анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение придумать интересный сюжет, написать сценарий.

**Ключевые понятия:** основные техники мультипликации, сюжет, сценарий, раскадровка, титры, ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры.

**Организационно-педагогические условия реализации программы** заключаются в том, что вопросы гармоничного развития и творческой самореализации личности обучающихся находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учёбе, творчестве, в общении с другими.

**Особенности организации образовательного процесса.**

**Форма обучения – очная и дистанционная**

**Адресат программы.** Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 7 - 12 лет.

С 7 до 10 лет. Обучающиеся этого возраста отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Эмоции занимают важное место в психике этого возраста, им подчинено поведение ребят. Дети этого возраста весьма дружелюбны, легко вступают в общение. Для них все большее значение начинают приобретать оценки их поступков не только со стороны старших, но и сверстников. Их увлекает совместная коллективная деятельность. Они легко и охотно выполняют поручения и отнюдь не безразличны к той роли, которая им при этом выпадает. Они очень любознательны, любят смотреть мультфильмы.

С 11 до 12 лет. Этот возраст плодотворного развития познавательных процессов. Этот период характеризуется становлением избирательности, целенаправленности восприятия, становлением устойчивого, произвольного внимания и логической памяти. Резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими поступков и действий подростка. Он стремится завоевать авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить

волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике.

**Набор** на обучение свободный - по желанию ребенка и с согласия родителей (законных представителей), без предварительных вступительных испытаний.

**Объем программы в год** – 36 недель, 144 часа на 1 группу

**Формы организации образовательного процесса.** Групповая и индивидуальная. Теоретическая часть подразумевает групповые занятия. Практические занятия могут проводиться как индивидуально, так и с группой обучающихся. Практические занятия по отдельным темам (компьютерный монтаж) там, где возможности помещения или специального оборудования не позволяют проводить занятия с группой полного состава, проводятся по подгруппам – по 3- 4 человека. Оптимальная численность группы обучения – 10 человек.

Итоговый контроль приобретенных практических умений и навыков осуществляется по качеству и количеству видеопроектов за год.

**Срок** освоения дополнительной образовательной общеразвивающей программы - 1 год.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1,5 академических часа в день (40 минут и 20 минут) с перерывом по 10 минут - очно. И 1 раз в неделю дистанционно в течение 1 академического часа.

## **1.2. Цель и задачи дополнительной образовательной общеразвивающей программы.**

**Цель программы:** развитие творческой личности через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

### **Задачи:**

*обучающие:*

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную, рисованную, пластилиновую, кукольную и компьютерную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

*развивающие:*

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

*воспитательные:*

- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

### **1.3. Планируемые результаты.**

Ожидаемые результаты обучения по данной Программе предполагают овладение предметными и метапредметными умениями и навыками и УУД:

*предметные:*

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную рисованную, пластилиновую, кукольную и компьютерную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

*метапредметные:*

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

*личностные:*

- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

К концу обучения в мультипликационной студии мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

## 1.4.Содержание программы

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практи ка	
<b>I</b>	<b>Модуль. «Теоретические основы мультипликации»</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
1.1	Вводное занятие. Условия безопасной работы. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	1	0,5	0,5	Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах». Фронтальный опрос
1.2	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма.	1	0,5	0,5	Разгадывание кроссворда «Простоквашино»
1.3	Знакомство с историей мультипликации.	1	1		Опрос Проверка умения слушать
1.4	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Вводный контроль.	1	0,5	0,5	Выбор лучших работ путем голосования.
1.5	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации.
<b>II</b>	<b>Модуль. Первые шаги в</b>	<b>34</b>	<b>8,5</b>	<b>25,5</b>	

	<b>мультипликации «Компьютерная анимация»</b>				
2	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране.	1	1		Фронтальный опрос.
2.1	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.	1	1		Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
2.2	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	11	4	7	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
2.3	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	2	0,5	1,5	Вопрос-ответ
2.4	Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты). Итоговый контроль.	18	1	17	Защита мини - проекта (мультфильма)
2.5	Итоговое занятие.	1	1	-	Анкета. Рефлексивный лист.
<b>III</b>	<b>Модуль. «Рисованная анимация»</b>	<b>23</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	
3.1	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране. Выбор произведения (сказки) для экранизации.	1	1		Фронтальный опрос.
3.2	Изготовление героев, сцены-макета из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	2	1	1	Рефлексия настроения.
3.3	Знакомство с фотоаппаратом. Возможности съёмки. Учебно-тренировочные упражнения.	2	0,5	1,5	Опрос по пройденному материалу.
3.4	Подготовка к съемке мультфильма-сказки. Установка сцены-макета, расстановка героев.	1	1		Упражнение «Плюс, минус, интересно»
3.5	Просмотр мультфильма.	1	1		Вопросы-ответы
3.6	Стоп-кадровая съемка сцен сказки. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	8	1	7	Вопросы-ответы
3.7	Озвучивание мультфильма-	2	0,5	1,5	Вопросы-ответы

	сказки. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.				
3.8	Монтаж мультфильма-сказки.	2	0,5	1,5	Вопросы-ответы
3.9	Знакомство с титрами, субтитрами, аудиофайлами.	1	0,5	0,5	
3.10	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	1		1	Вопросы-ответы
3.11	Демонстрация фильма. Обсуждение.	1	1	1	Защита мини - проекта (мультфильма)
3.12	Итоговое занятие.	1	1	1	Анкета. Рефлексивный лист.
<b>IV</b>	<b>Модуль. «Пластилиновая анимация»</b>	<b>23</b>	<b>7,5</b>	<b>15,5</b>	
4.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов	1	1		Вопрос-ответ
4.2	Придумывание сюжета, героев, декораций (Коллективная работа)	1	0,5	0,5	Упражнение «Цепочка желаний»
4.3	Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)	2	1	1	Рефлексия деятельности (знаю, понимаю, умею)
4.4	Изготовление героев, сцены-макета. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	2		2	Упражнение «Упражнение закончи предложение»
4.5	Подготовка к съемке мультфильма.	1	1		Упражнение «Цепочка желаний»
4.6	Установка сцены-макета, расстановка героев.	1		1	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
4.7	Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	9	1	8	Вопрос-ответ Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
4.8	Озвучивание мультфильма.	1	0,5	0,5	Вопрос-ответ

					Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
4.9	Просмотр отснятого материала. Обсуждение	1		1	Вопрос-ответ
4.10	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	2	0,5	1,5	Вопрос-ответ
4.11	Демонстрация фильма. Обсуждение.	1	1		Защита мини - проекта (мультфильма)
4.12	Итоговое занятие.	1	1		Анкета. Рефлексивный лист.
<b>V</b>	<b>Модуль. «Кукольная анимация»</b>	<b>23</b>	<b>3,5</b>	<b>19,5</b>	
5.1	Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.	1	1		Фронтальный опрос
5.2	Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма. Текущий контроль.	1	0,5	0,5	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
5.3	Написание сценария. Распределение ролей.	2		2	Рефлексия настроения
5.4	Изготовление героев и декораций.	2		2	Рефлексия настроения
5.5	Покадровая съемка сюжета	10		10	Рефлексия настроения
5.6	Озвучивание и создание мультфильма.	2		2	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
5.7	Монтаж мультфильма.	2		2	Фронтальный опрос
5.9	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	1		1	Фронтальный опрос
5.10	Демонстрация фильма. Обсуждение.	1	1		Защита мини - проекта (мультфильма)
5.11	Итоговое занятие	1	1		Анкета. Рефлексивный лист.

<b>VI</b>	<b>Модуль. Дистанционное обучение «Знаменитые мультипликаторы»</b>	<b>36</b>	<b>27</b>	<b>9</b>	
6.1	Знакомство с творчеством мультипликаторов	9	9		филворд
6.2	Мультипликатор и его работы	9	9		Филворд, викторина
6.3	Изготовление героев	9		9	викторина
6.4	Подведение итогов. Контроль	9	9		Квест, тестирование
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>58,5</b>	<b>85,5</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### **I. Модуль. Теоретические основы мультипликации (5 ч.)**

*1 занятие.* Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование.

Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мультиросток». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.

Практическая часть. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах». Рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся.

*2 занятие.* Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.

Теоретическая часть. Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев.

Практическая часть. Рисование любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.

*3 занятие.* Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация)

Теоретическая часть. Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами.

*4 занятие.* Знакомство с видами мультипликации (презентация).  
Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Теоретическая часть. Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации:

Кукольная анимация

Пластилиновая анимация

Силуэтная и коллажная анимация

Компьютерная анимация

Электронная анимация

Техника порошка

Живописная анимация

Практическая часть. Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.

*5 занятие.* Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу.  
Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.

Теоретическая часть. Повторение пройденного. Словарная работа.  
Разгадывание загадок про героев мультфильмов.

Практическая часть. Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)

## **II. Модуль. «Первые шаги к созданию мультфильма» «Компьютерная анимация» (34ч.)**

*6 занятие.* Подготовка к созданию анимации

Теоретическая часть. История создания рисованной анимации.

*7 занятие.* Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.

Теоретическая часть. Выбор темы анимации

Практическая часть. Просмотр рисованных мультфильмов. Обсуждение.

*8-10 занятие.* Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов  
Теоретическая часть. Знакомство с программами для съемки фильмов: «Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «MovieMaker», «Paint», «StopMotionStudio».

Знакомство с программой для рисования в автофигурах OpenOffice.  
Правила поведения в компьютерном классе.

Практическая часть. Рисование животного в программе OpenOffice.

*11-13 занятие.* Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов

Теоретическая часть. Как создаются компьютерные мультфильмы.

Практическая часть. Создание анимации в программе OpenOffice

*14- 20 занятие.* Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов  
Практическая часть. Работа с программами для съемки фильмов: «Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «MovieMaker», «Paint», «StopMotionStudio».

*21 занятие.* Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.

Теоретическая часть. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как.

Практическая часть. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе «Мультипликатор», например, «Прыгающий мяч», «Живые карандаши» и др.

«Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «MovieMaker», «Paint», «StopMotionStudio».

(Самостоятельная работа)

*22-38 занятие.* Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. Защита.

Теоретическая часть. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как.

Практическая часть. Создание мини-мультфильмов в программе «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

*39 Итоговое занятие* Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

### **III. Модуль. «Рисованная анимация» (23 ч.)**

*40 занятие.* Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово)

Теоретическая часть. Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Практическая часть. Запись пошаговых действий.

*41 занятие.* Знакомство с видами декораций (словарная работа).  
Обсуждение, подбор декораций д/мультфильма

Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами и ножом.

Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.

*42 занятие.* Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.

Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Распределение ролей. Пробы. Репетиции. Повтор правил работы с ножницами и ножом.

Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.

*43, 44 занятие.* Знакомство с программой для съемки мультфильма, веб-камерой и фотоаппаратом. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).

Теоретическая часть. Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия «Мультипликатор» и её возможностях. Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.

Практическая часть. Знакомство с программой и ее свойствами.

*45 занятие.* Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стоп-кадровые съемки (упражнения)

Теоретическая часть. Создание условий для съемки.

Практическая часть. Установка декораций, расстановка героев.

*46занятие.* Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.

Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

*47-56 занятие.* Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.

Теоретическая часть. Объяснение

Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

*57занятие.* Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр. Корректировка. Осуждение. Теоретическая часть. Объяснение

Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

*58занятие.* Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.

Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

*59 занятие.* Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр, исправление ошибок. Запись речи героев. Прослушивание.

Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при записи, наложении звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практическая часть. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

*60 занятие.* Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.

Теоретическая часть. Объяснение порядка добавления «титров», «субтитров» и музыки в фильм. Объяснение порядка действий при монтаже.

Практическая часть. Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)

*61 занятие.* Подготовка к просмотру готового мультфильма-сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний.

Теоретическая часть. Сохранение готового мультфильма. Подготовка к просмотру.

Практическая часть. Знакомство с функцией сохранения фильма. Всею командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.

*62 занятие.* Итоговое занятие. Тест-опрос пройденного материала.

Награждение наиболее активных детей.

Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

#### **IV Модуль. «Пластилиновая анимация» (23 ч.)**

*63 занятие.* Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.

Теоретическая часть. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.

Практическая часть.

*64 занятие.* Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему. Рисование.

Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему.

Практическая часть. Рисование сцен к мультфильму.

*65, 66 занятие.* Работа над сценарием мультфильма.

Теоретическая часть. Раскрывание сценария.

Практическая часть. Составление и запись сценария на листе бумаги. Описание героев, их характеров и действий на сцене.

*67занятие.* Изготовление героев, сцены-макета.

Теоретическая часть. Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены.

Практическая часть. Изготовление героев, сцены-макета.

*68занятие.* Изготовление героев, декораций.

Теоретическая часть. Объяснение. Текущий инструктаж по ТБ при работе с клеем, ножницами.

Практическая часть. Изготовление героев, декораций.

*69занятие.* Распределение ролей. Пробы озвучивания.

Теоретическая часть. Постановка задач. Распределение ролей между детьми.

Практическая часть. Изготовление героев, декораций. Запись озвучивания ролей.

*70занятие.* Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.

Теоретическая часть. Повтор возможностей программы. Напоминание правил во время съемок.

Практическая часть. Установка сцены. Настройка освещения. Пробные съемки сцен из мультфильма.

*71-79 занятие.* Стоп-кадровая съемка мультфильма.

Теоретическая часть. Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма.

Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.

*80 занятие.* Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.

Теоретическая часть. Подготовка детей к записи речи героев.

Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.

*81занятие.* Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Теоретическая часть. Проговаривание ролей.

Практическая часть. Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в мультфильм. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

*82, 83 занятие.* Монтаж мультфильма.

Теоретическая часть. Знакомство с программой WindowsMovieMaker. Объяснение правил и показ монтажа.

Практическая часть. Пробные упражнения по монтажу снятого материала.

*84занятие.* Демонстрация фильма. Обсуждение.

Теоретическая часть. Подготовка к просмотру.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.

*85занятие.* Итоговое занятие.

Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

## **V Модуль. «Кукольная анимация» (23 ч.)**

*86 занятие.* Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.

Теоретическая часть. Объяснение создания кукольной анимации.

Практическая часть. Просмотр кукольных мультфильмов. Обсуждение.

*87занятие.* Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.

Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»

Практическая часть. Рисование на тему «Космос»

*88 занятие.* Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.

Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»

Практическая часть. Рисование на тему «Космос».

*89занятие.* Написание сценария. Распределение ролей.

Теоретическая часть. Придумывание героев, их действий на сцене, заднего фона

Практическая часть. Написание сценария, рисование героев, сцены общей

*90занятие.* Изготовление героев и декораций.

Теоретическая часть. Выбор материала для изготовления декораций и героев.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

*91занятие.* Изготовление героев и декораций.

Теоретическая часть. Объяснение и повтор правил ТБ при работе с клеем, ножницами перед изготовлением декораций и героев.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

*92занятие.* Покадровая съемка сцен мультфильма.

Теоретическая часть. Повторение сценария.

Практическая часть. Съёмка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр мультфильма, обсуждение.

*93 занятие.* Покадровая съёмка мультфильма.

Теоретическая часть. Повторение сценария. Объяснение, как и что снимать.

Практическая часть. Съёмка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала.

*94-101 занятие.* Покадровая съёмка мультфильма.

Теоретическая часть. Объяснение, как и что снимать.

Практическая часть. Съёмка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр проектов мультфильма, обсуждение.

*102 - 103 занятие.* Озвучивание и создание мультфильма.

Теоретическая часть. Знакомство с программой «Аудио Мастер» для записи звука, изменения голоса, наложения фона в мультфильм. Выбор музыкального сопровождения.

Практическая часть. Запись звука в программе «Аудио Мастер». Добавление нужных эффектов для озвучивания мультфильма. Сохранение записанных звуков в созданной папке на рабочем столе компьютера. Обсуждение, учет замечаний.

*104 - 105 занятие.* Монтаж мультфильма.

Теоретическая часть. Обзор возможностей программы WindowsMovieMaker. Объяснение правил монтажа.

Практическая часть. Нахождение в компьютере сохраненных проектов мультфильма. Упражнения по монтажу снятого материала. Подбор музыки из предложенных вариантов. Сохранение смонтированного материала.

*106 занятие.* Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.

Теоретическая часть. Повтор правил наложения титров в программе WindowsMovieMaker.

Практическая часть. Создание титров, наложение музыки. Просмотр и корректировка смонтированного фильма. Сохранение готового мультфильма в компьютере. Обсуждение, учет замечаний, предложений и пожеланий при съёмке следующего фильма.

*107 занятие.* Демонстрация фильма. Обсуждение.

Теоретическая часть. Подготовка к просмотру.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение.

*108 занятие. Итоговое занятие*

Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

## **VI Модуль. Дистанционное обучение «Знаменитые мультипликаторы».**

Ежемесячный повторяющийся блок посвященный одному из знаменитых мультипликаторов (Хитрук Ф.С., Котёночкин В.М., Татарский М.С., Русаков С.К., Дисней У. Э. и др.).

Всего в течение учебного года 9 блоков.

*109. Теория. «Знаменитые мультипликаторы».* Знакомство с биографией мультипликатора.

*110. Теория. Просмотр творческих работ мультипликатора.*

*111. Практика. Творческая работа.* Рисовка персонажей или создание фигур из пластилина.

*112. Контроль. Проверка полученных знаний в дистанционном режиме.* Квест, викторина, филворд, тестирование и т.п.

### **1.5. Формы аттестации.**

Важным моментом работы по данной программе является отслеживание результатов. Контроль позволяет определять степень эффективности обучения, проанализировать результаты, внести коррективы в учебный процесс, позволяет детям, родителям, педагогам увидеть результаты своего труда, создает благоприятный психологический климат в коллективе. По программе предусмотрены следующие

#### **Механизмы оценивания образовательных результатов:**

- формы аттестации: мастер-классы; тестирование; творческие задания; викторины, кроссворды; квесты; филворды
- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и приобретенных навыков.

**Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.**

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

### **2.1. Методическое обеспечение**

В основе содержания программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса обучающихся, развития навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание программы предполагает выполнение заданий как на компьютере, так и непосредственно с художественными материалами. Это облегчает изучение и усвоение детьми режимов, инструментов и свойств компьютерной программы, а также помогает сравнить процесс и результат рисования на компьютере и художественными материалами, и понять возможности и ограничения того и другого способа рисования.

Содержание занятий программы определяется восьмью сквозными направлениями: литературное творчество, изобразительная деятельность, азбука звука, киноведение, азбука актерского мастерства, анимация, основы режиссуры, видеомонтаж.

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, коллективных обсуждений, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

✓ *Литературное творчество*: создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.

✓ *Изобразительная деятельность*: выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

✓ *Азбука звука*: развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др.

✓ *Киноведение*: учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать изобразительно-выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.

✓ *Азбука актерского мастерства*: учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.

✓ *Анимация*: работают в программах позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

✓ *Основы режиссуры*: знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.

✓ *Видеомонтаж*: делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Для получения нужного результата работы важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать детям организовать рабочие места в студии, чётко ставить цели и задачи перед обучающимися, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ, участвовать в конкурсах.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы обучающимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины, филворды, квесты.

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Тема программы	Форма занятий	Приемы, методы обучения	Дидактическое обеспечение	Формы подведения итогов
Плоская бумажная анимация.	Практические занятия.	Объяснительный, практические задания.	Альбомные листы, ножницы, черный маркер, цветные карандаши, картон.	Анализ процессов и деятельности.
Объемная Бумажная анимация.	Практические занятия.	Объяснительный, практические задания.	Цветная бумага, ножницы, клей-карандаш, цветные карандаши, картон, фотоаппарат.	Анализ процессов и деятельности.
Пластилиновая анимация	Практические занятия	Объяснительный, иллюстративный, практические задания	Ознакомительное видео «Как создаются пластилиновые герои» пластилин, стек, клеенка, фотоаппарат, ноутбук.	Анализ процессов и деятельности
Компьютерная анимация	Практические занятия	Объяснительный, иллюстративный, практические задания	Ознакомительное видео «Как создаются компьютерные герои» ноутбук.	Анализ процессов и деятельности

## 2.2. Условия реализации программы.

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

наличие стационарного кабинета, оснащенного, в соответствии с нормами Санитарных правил 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», всем необходимым оборудованием:

1. Ноутбук,
3. Фотоаппарат,
4. Микрофон,
5. Фонарь-сафит,
6. мульт-станок
7. Настольная сцена,
8. Настольные переносные конструкции,
9. Три комплекта декораций,
10. Игрушки-герои,
11. Пластилин,
12. Набор для рисования.

## Кадровое обеспечение

Занятия проводит педагог дополнительного образования, образование - высшее педагогическое.

### 2.3. Оценочные материалы

В дополнительном образовании у педагогов имеются неограниченные возможности для оценочной деятельности, так как именно в дополнительном образовании детей отсутствует обязательная система оценок и уж тем более отметок. Система оценивания в дополнительном образовании – гибкая и вариативная система, выполняющая развивающую и стимулирующую функции, а также обеспечивающая комплексную оценку результатов: общую характеристику всего приобретенного ребенком в ходе освоения дополнительной образовательной программы.

Здесь нельзя применять 5 или 10 балльную систему отметок, потому что объединение – это добровольный выбор ребенка, и оценка полученных знаний и навыков происходит путем применения системы самодиагностики по нескольким направлениям:

1. а) тестирование индивидуальное

б) тестирование коллективное / группами /. (см. Приложение 1, 2)

Этот вид самодиагностики применяется для закрепления полученных знаний, дается конкретный подбор разноуровневых заданий по 1 или более теме. Тестирование выявляет уровень знаний каждого индивидуально взятого ребенка.

- Выполнены задания в полном объеме - высокий уровень подготовки;
- 2/3 выполнено заданий – средний уровень усвоения материала;
- 1/3 выполнено заданий – низкий уровень усвоения материала.

2. Анкетирование. (см. Приложение 3)

С помощью анкетирования у детей выясняются более интересные их темы, чему они хотели бы больше посвятить свое время. Анкетирование позволяет выявить интересы ребенка.

3. Индивидуальные беседы.

Позволяют выявить и развить творческую направленность каждого ребенка, помочь самореализовать его идеи.

4. Викторины, конкурсы, Квесты, филворды, кроссворды. (см. приложение 4, 5, 6)

Все это диагностика уровня развития коллектива.

5. Диагностика уровня практической пригодности занятия.

Практика показывает, что формы, подходы, методики оценивания и фиксирования достижений, обучающихся в учреждении дополнительного

образования очень разнообразны, их использование зависит от возраста обучающихся и направленности дополнительных образовательных программ, целей и задач педагогической работы, используются различные нецифровые формы оценивания - вербальное выражение оценки (похвала, порицание и пр.) или материальное выражение оценивания (флажки, звезды, конфеты, открытки и пр.). Особую роль играет эмоциональная сторона поведения педагога: его мимика, жесты, модуляция голоса, критическое замечание – все приобретает оценочный смысл. Существуют различные формы оценивания достижений обучающихся: портфолио и диагностические карты и так далее.

Мониторинг роста компетентности обучающихся производится по итогам каждого раздела программы, а также в конце всего курса обучения.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются различные виды контроля: *вводный, текущий, промежуточный и итоговый*. Осуществляется контроль следующим образом.

✓ *Вводный контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тем, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

✓ *Текущий контроль* проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании изучения каждого раздела проводится *промежуточный контроль*: творческая работа. Его цель - выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тем. Формы проведения: опрос обучающихся и просмотр творческих работ.

✓ *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым воспитанником. Формы проведения: опрос обучающихся и просмотр творческих работ (в коллективе), отчетное занятие с демонстрацией мультфильмов в учреждении.

Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах.

## 2.4. Список литературы

### Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
5. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
6. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург: Учебная книга, 2003. – 86 с.
7. Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2002. – 57 с.
8. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
9. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
10. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
11. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
12. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»
13. Иткин В.В. Карманная книга мульт-журюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. – Новосибирск,2006. – 48 с.
14. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
15. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
16. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
17. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2004. – 89 с.
18. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»

19. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2004. – 65 с.
20. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
21. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2002. – 75 с.
22. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
23. Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

### **Интернет-ресурсы:**

1. Архив учебных программ. - <http://www.rusedu.info/>
2. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»
3. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
4. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
5. Открытый колледж. - <http://www.college.ru/>
6. Проект пластилиновый мультфильм  
[http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinoj-mul\\_tfil\\_m](http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinoj-mul_tfil_m)
7. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей )
8. Сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний. - <http://www.lbz.ru/>
9. Сайт учителей информатики. - <http://www.klyaksa.net.ru/>
10. Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>
11. <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinoj-multfilm>

### **Список литературы для детей:**

1. Асенин С.В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
2. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию, 2013г.
3. Кривуля Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.
4. Лаптева Т.Е. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
5. Мартинкевич Е. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», 2001, «Попурри»

6. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»

7. Рассел Дж. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.

8. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс 2006

9. Харт К. Мульттики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002

**Интернет-ресурсы:**

1. <http://www.toondra.ru/>

2. <http://www.progimp.ru/>

3. [http://www.lostmarble.ru/help/art\\_cartoon/](http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/)

4. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>

5. Mufilm.ru

6. Animashky.ru

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

Ф.И. \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

1. Назови свои любимые мультфильмы:
2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов.

1	<b>Ежик в тумане:</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
2	<b>Ну, погоди!:</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
3	<b>Симпсоны:</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
4	<b>Гора самоцветов (серия мультфильмов)</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
5	<b>Кот Леопольд</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
6	<b>Холодное сердце</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
7	<b>Варежка</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
8	<b>ВАЛЛ-И</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
9	<b>Тайна третьей планеты</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
10	<b>Том и Джерри</b>	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

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

### Тест. Знакомство с мультипликацией. История создания

#### Вопрос 1

Выберите названия российских мультипликационных студий.

#### Варианты ответов

- «Мельница».
- «Walt Disney Pictures».
- «Пилот».
- «20th Century Fox».
- «Межрабпомфильм».
- «Мастер-фильм».

#### Вопрос 2

Кого можно отнести к основателям кинематографа?

#### Варианты ответов

- Луи Люмьер.
- Огюст Люмьер.
- Якоб Гримм.
- Братья Лизюковы.
- Вильгельм Гримм.

#### Вопрос 3

Что такое «кадры»?

#### Варианты ответов

- Кадры – это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.
- Кадры – это люди с хорошим чувством юмора.
- Кадры – это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
- Кадры – это сфотографированные изображения объекта, находящегося на одном месте и в одном положении.

#### **Вопрос 4**

Отметьте, верно ли утверждение или нет.

#### **Варианты ответов**

- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм.
- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

#### **Вопрос 5**

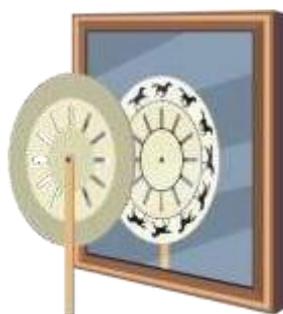
Соотнесите даты с событиями.

#### **Варианты ответов**

- Создание Александром Ширяевым первого отечественного кукольного мультфильма.
- Первый показ мультипликационного фильма Эмиля Рейно.
- День рождения рисованной мультипликации.
- Возникновение советской графической мультипликации.
- Основание студии «Союзмультфильм».

#### **Вопрос 6**

Как называется прибор, изображённый на рисунке?



### Варианты ответов

- Первый фотоаппарат.
- Фенакистископ.
- Фонендоскоп.
- Проектор.

### Вопрос 7

Когда появилась первая примитивная мультипликация?

### Варианты ответов

- Во второй половине 19 в.
- В 18 в.
- В первой половине 19 в.
- В первой половине 20 в.

### Вопрос 8

Установите порядок действий при создании мультфильмов на компьютере.

### Варианты ответов

- Продумать героев и сценарий.
- При помощи компьютерной программы нарисовать эскизы героев и задать анимацию движения.
- Создать объёмный мир для персонажей и самих персонажей в 3D отображении.
- Создать анимацию для героев.
- Придать чёткость всем объектам и довести мультфильм до логического завершения, т. е. собрать все части в единое целое, учитывая размеры и пропорции.

### Вопрос 9

Продолжите определение: «Мультипликация – это...».

### Варианты ответов

- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.
- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
- технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.
- акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

### Вопрос 10

Установите порядок действий при создании мультфильмов.

### Варианты ответов

- Создание персонажей.
- «Оживление» персонажа.
- Озвучивание мультфильма.
- Создание окружающего мира.
- Покадровое создание мультфильма.

Приложение 3

### Тест по теме мультипликация

ФИ \_\_\_\_\_

дата \_\_\_\_\_

Любите ли вы смотреть мультфильмы?

- А) Да
- Б) Нет
- В) Безразличен

2. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

- А) Видеокамера
- Б) Фотокамера

3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) пластилиновый \_\_\_\_\_; б) рисованный \_\_\_\_\_



4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) кукольный \_\_\_\_\_; б) песочный \_\_\_\_\_



5. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте букву):

а) компьютерный \_\_\_\_\_; б) перекладной \_\_\_\_\_



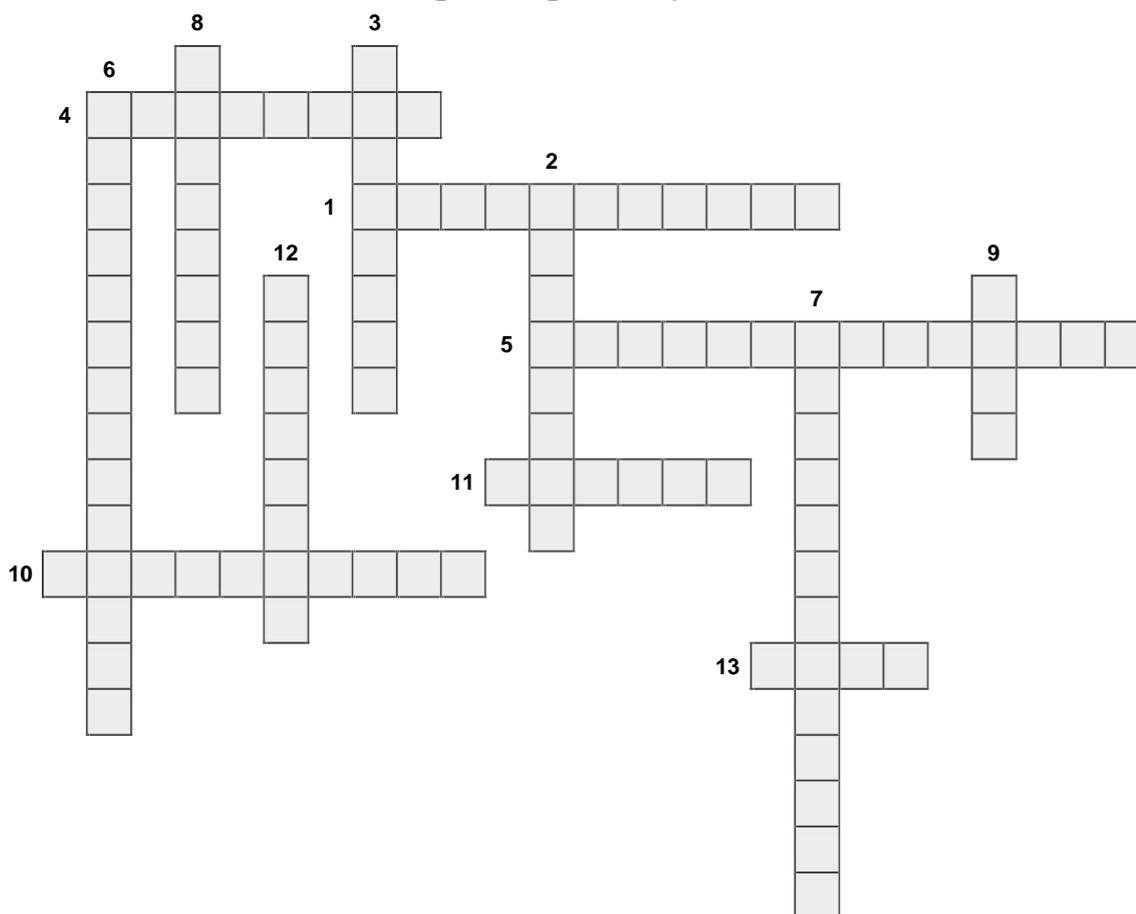
12 Про кого вы бы хотели снять мультфильм?

---

Анкетирование.

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?

Кроссворд по мультипликации



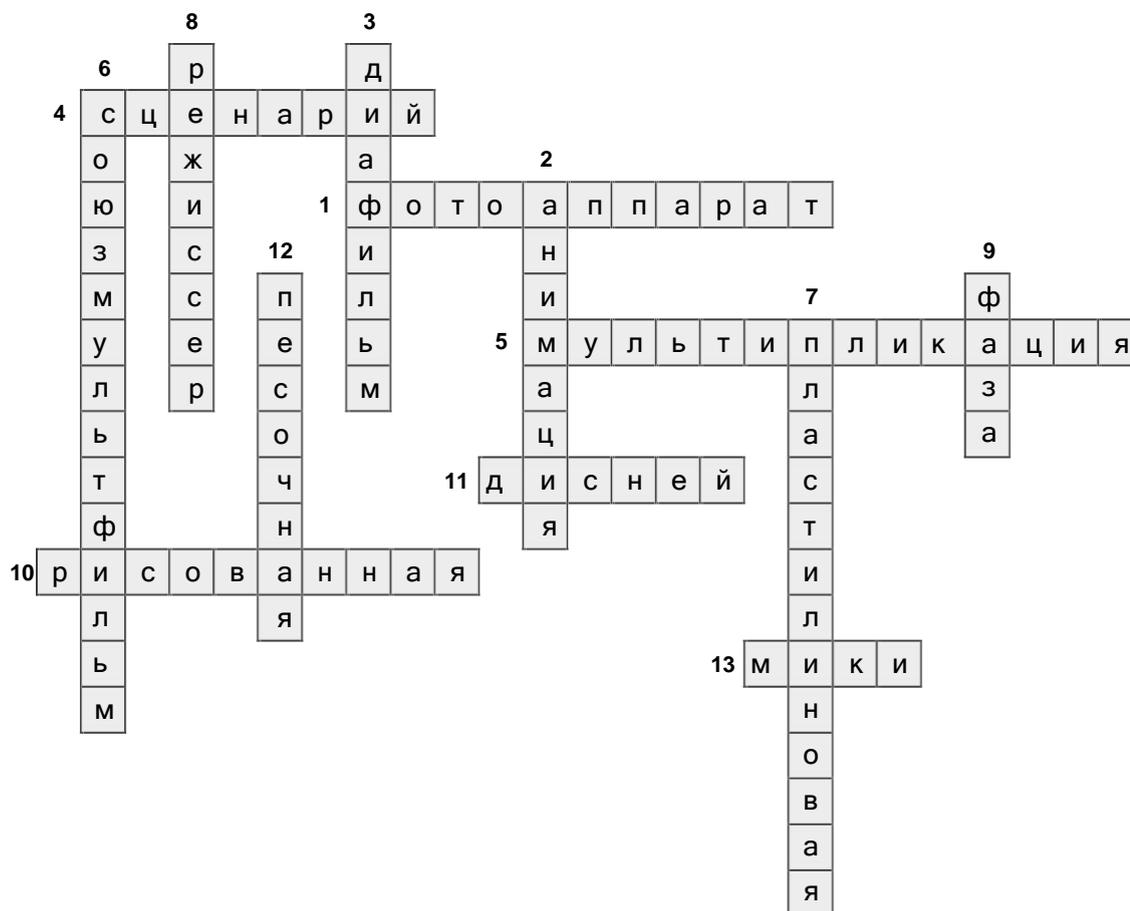
По горизонтали:

- 1 устройство для регистрации неподвижных изображений
- 4 Литературное произведение с подробным описанием действия, на основе которого создаётся мультфильм
- 5 от латинского -умножение, увеличение, возрастание
- 10 анимация нарисованная от руки.
- 11 основатель самой известной студии мультипликации в США
- 13 Как звали мышонка в мультфильмах Уолта Диснея

По вертикали:

- 2 что с французского оживление
- 3 слайд-шоу с титрами без звука использовался в 20 веке
- 6 крупнейшая в СССР мультипликационная студия
- 7 анимация выполненная пластилином
- 8 творческий руководитель над съемочным процессом.
- 9 поэтапное изменение предмета
- 12 анимация с использованием песка называется

**Ответы:**



По горизонтали:

- 1. фотоаппарат
- 4. сценарий
- 5. мультипликация
- 10. рисованная
- 11. дисней
- 13. мики

По вертикали:

- 2. анимация
- 3. диафильм
- 6. союзмультфильм
- 7. пластилиновая
- 8. режиссёр
- 9. фаза
- 12. песочная

## Филворд

Дорогие друзья!

Перед вами сетка с проставленными буквами. Задача такова найти и вычеркнуть ответ в сетке. (разгадывать по горизонтали.)

Вам предлагается найти название мультфильмов из фильмографии Фёдора Савельевича Хитрука.

Ь	Ш	Ф	К	М	И	Т	Х	Е	С	У	О	С	Т	Р	О	В	Ф	Т	Э	Ы	Х	В
Н	Ю	Й	Е	Ю	Ф	Т	Г	Е	Ч	Е	Л	М	Г	Ы	Б	Л	З	Л	П	Е	Ш	П
Д	В	И	Н	Н	И	-	П	У	Х		И	Д	Е	Т	В	Г	О	С	Т	И		
М	Э	Т	Ы	Ю	Е	М	П	Р	А	Р	М	К	С	Ь	И	Е	Р	У	Н	Ь	Р	З
И	С	Ц	Ю	Б	Ю	Э	Д	Ъ	Т	О	П	Т	Ы	Ж	К	А	Ь	Ъ	Д	Ц	А	П
Н	В	С	У	Л	Я	К	Х	Д	Л	В	И	Н	Н	И	-	П	У	Х	Е	Ц	Л	И
Я	И	П	Д	Я	Е	П	Ш	Л	Ъ	Э	О	В	Щ	О	Д	Ш	Т	К	П	Д	Ю	Р
К	А	Н	И	К	У	Л	Ы		Б	О	Н	И	Ф	А	Ц	И	Я	А	Я	И	Ц	Л
У	М	Ы	Е	З	И	Л	В	Р	Ь	Ч	И	Г	Ю	Д	О	В	В	Щ	В	С	К	Щ
Ц	А	Г	О	П	Г	Е	Ш	Ю	Ю	Ё	К	Ъ	Л	Н	Ъ	Я	Ы	Н	Д	И	Й	Л
Н	Л	З	Д	В	Е	Р	Ж	А	У	Ц	И	К	М	Ю	Х	Ё	Ш	Н	О	Э	Ю	А

- 1 ОЛИМПИОНИКИ
- 2 ТОПТЫЖКА
- 3 КАНИКУЛЫ  
БОНИФАЦИЯ
- 4 ВИННИ-ПУХ ИДЕТ В  
ГОСТИ
- 5 ВИННИ-ПУХ
- 6 ОСТРОВ

Правильные ответы:

Ь	Ш	Ф	К	М	И	Т	Х	Е	С	У	О	С	Т	Р	О	В	Ф	Т	Э	Ы	Х	В
Н	Ю	Й	Е	Ю	Ф	Т	Г	Е	Ч	Е	Л	М	Г	Ы	Б	Л	З	Л	П	Е	Ш	П
Д	В	И	Н	Н	И	-	П	У	Х		И	Д	Е	Т	В	Г	О	С	Т	И		
М	Э	Т	Ы	Ю	Е	М	П	Р	А	Р	М	К	С	Ь	И	Е	Р	У	Н	Ь	Р	З
И	С	Ц	Ю	Б	Ю	Э	Д	Ъ	Т	О	П	Т	Ы	Ж	К	А	Ь	Ъ	Д	Ц	А	П
Н	В	С	У	Л	Я	К	Х	Д	Л	В	И	Н	Н	И	-	П	У	Х	Е	Ц	Л	И
Я	И	П	Д	Я	Е	П	Ш	Л	Ъ	Э	О	В	Щ	О	Д	Ш	Т	К	П	Д	Ю	Р
К	А	Н	И	К	У	Л	Ы		Б	О	Н	И	Ф	А	Ц	И	Я	А	Я	И	Ц	Л
У	М	Ы	Е	З	И	Л	В	Р	Ь	Ч	И	Г	Ю	Д	О	В	В	Щ	В	С	К	Щ
Ц	А	Г	О	П	Г	Е	Ш	Ю	Ю	Ё	К	Ъ	Л	Н	Ъ	Я	Ы	Н	Д	И	Й	Л
Н	Л	З	Д	В	Е	Р	Ж	А	У	Ц	И	К	М	Ю	Х	Ё	Ш	Н	О	Э	Ю	А

- 1 ОЛИМПИОНИКИ
- 2 ТОПТЫЖКА
- 3 КАНИКУЛЫ  
БОНИФАЦИЯ
- 4 ВИННИ-ПУХ ИДЕТ В  
ГОСТИ
- 5 ВИННИ-ПУХ
- 6 ОСТРОВ