

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ БЕЛОГЛИНСКИЙ РАЙОН

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом творчества Белоглинского района»

Принята на заседании
педагогического совета МАУ ДО ДТ
от 25.05.2020
Протокол № 6



УТВЕРЖДЕНО:
Директор МАУ ДО ДТ
Г.И. Позднякова
Приказ № 01-07/48 от 25.05.2020г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Мультстудия «ФАНТАЗЕРЫ»

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год: 144 часа

Возрастная категория: от 8 до 13 лет

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID – номер программы в Навигаторе: 195

Автор - составитель:
Шаламова Елена Николаевна,
педагог дополнительного образования

село Белая Глина
2020 год

Содержание программы:

Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы.

- 1.1. Пояснительная записка.
- 1.2. Цель и задачи программы.
- 1.3. Содержание программы.
- 1.4. Планируемые результаты.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

- 2.1. Календарный учебный график.
- 2.2. Условия реализации программы.
- 2.3. Формы аттестации.
- 2.4. Оценочные материалы.
- 2.5. Методические материалы.
- 2.6. Список литературы.

Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы.

Введение

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

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

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Сделать мультик самому – это невероятно! В смысле – невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, в МАУ ДО «Доме творчества Белоглинского района» открыта мультипликационная студия «Фантазеры».

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 детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д.

1.1.Пояснительная записка.

Данная программа разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г.

№ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Далее – ФЗ № 273).

2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р (Далее – Концепция).

3. Приказ Минпросвещения РФ от 29 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Далее – Приказ № 196)

4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (Далее – Приказ № 2)

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

6. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ и программ электронного обучения 2016г.

Направленность программы – техническая. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность программы

Новизна.

Новизна программы заключается в следующем:

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;
- организация социально значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов учащимся начальной школы, школы для дошколят).

Актуальность. Для большинства обучающихся знакомство с искусством начинается именно с мультипликации. По мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут все важнейшие области искусства: литература, живопись, музыка, кукольный театр, цирковая клоунада и другие. Мультфильм – этого своего рода сводный курс

общеобразовательных знаний. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный его характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством «мультика» на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности обучающихся младших классов.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Педагогическая целесообразность программы. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

Принципы учебного процесса:

- самостоятельность – учащиеся чувствуют себя полноправными субъектами учебно-воспитательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности;
- самоорганизация – педагог не учит, а помогает учиться, обуславливая необходимость обучения учащихся умения и навыками рационального учения;
- ответственность – развивает социальную зрелость личности;
- психологическое удовлетворение – подразумевает эмоциональное удовлетворение каждого ученика и тем самым мотивации учения;

- развитие – ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития; развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

Отличительные особенности программы

Творческое самовыражение - дети проявляют себя в творческой деятельности, при этом обучаясь и воспитываясь.

Самостоятельность - дети сами разрабатывают сюжет, сами выбирают материалы, сами изготавливают персонажей и декорации, самостоятельно снимают мультфильм; педагог при этом - направляющее звено.

Свобода - план занятий всегда ориентировочный, примерный, в ходе занятия он может меняться, постоянными являются только темы, в рамках которых осуществляется творческая деятельность.

Адресат программы

Программа реализуется с детьми 8-13 лет.

Наполняемость группы – 12 человек.

Уровень программы – базовый.

Объем и срок освоения программы

Данная программа рассчитана на 1 год обучения

Базовый уровень - количество часов на год:

Первый год обучения – 144 часа в год (групповые).

Форма обучения

Форма обучения в объединении – очная.

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

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

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры.

Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. Декоративно-прикладное творчество.

Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними;

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Учащиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

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

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Периодичность занятий – 4 часа в неделю: 2 раза по 2 часа.

Занятия проводятся по 45 минут с перерывом 15 минут для проветривания помещения.

Особенности организации образовательного процесса

Формы организации деятельности обучающихся – групповая, фронтальная, индивидуальная.

Методы обучения по способу организации занятия – словесные, наглядные и практические.

Методы обучения по уровню деятельности детей – объяснительно-иллюстративные, репродуктивные.

Типы занятий – комбинированные, теоретические, практические, игровые.

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей; моральное поощрение инициативы и творчества;
- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности; просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа; рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
- упражнения и творческие задания;
- мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов; показ работ родителям, учащимся из других объединений.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов.

Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов (см. Перечни мультфильмов, рекомендуемых для просмотра). Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия. Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1. **Сюжет (история):** какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в

мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

2. **Герои:** что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Использованы ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.
3. **Монтаж** (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?
4. **Изображение:** какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?
5. **Звук:** что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель: Развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи программы

Предметные:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;

- познакомить учащихся 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;

Личностные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

Метапредметные:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей младшего школьного возраста;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности

1.3.Содержание программы.

Учебный план

№	Наименование разделов, тем	Количество часов учебных занятий			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1 год обучения					
1.	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	14	5	9	Наблюдение, опрос, анкетирование
1.1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	2	1	1	
1.2	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	2	1	1	
1.3	Сюжет и персонажи мультфильма	2	1	1	

1.4	Наследие отечественной мультипликации	4	1	3	
1.5	Наследие мировой мультипликации	4	1	3	
2.	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	18	7	11	
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	2	1	1	Опрос, анализ проделанной работы, тестирование
2.2	Понятие мультфильма	2	1	1	
2.3	Основные техники создания мультфильма	4	1	3	
2.4	Элементарные движения персонажа и способы их создания	2	1	1	
2.5	Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги	2	1	1	
2.6	Эксперимент «Делаем пластилин сами»	2	1	1	
2.7	Нетрадиционные техники лепки	4	1	3	
3.	Раздел 3. Мультпроекты	112	28	84	
3.1	Проект мультфильма без слов «О жизни животных» в технике пластилиновой анимации	18	4	14	Опрос, анализ проделанной работы, показ готового мультфильма
3.2	Проект мультфильма «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации	16	4	12	
3.3	Проект мультфильма «Зима в стихах» в технике сыпучей анимации	16	4	12	
3.4	Проект мультфильма «Сказка о маме»	16	4	12	
3.5	Проект мультфильма «Музыкальный клип»	14	4	10	
3.6	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	16	4	12	
3.7	Проект мультфильма «В деревне»	16	4	12	
	ИТОГО:	144	40	104	

Содержание.

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы? (2 часа).

Теория. Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

Практика. Изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

Тема 1.2. Композиция, крупность плана. (2 часа).

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема 1.3. Сюжет и персонажи мультфильма. (2 часа).

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации. (4 часа).

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации. (4 часа).

Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней».

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма.

Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера. (2 часа).

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

Тема 2.2. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм. (2 часа).

Теория. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы. **Практика.** Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов. (4 часа).

Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.

Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания. (2 часа).

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Тема 2.5. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги (2 часа).

Теория. Правила построения сюжета. Основные элементы сюжета мультфильма. Правила построения диалогов.

Практика. Упражнение «5 строчек». Упражнение «Диалоги».

Тема 2.6. Эксперимент «Делаем пластилин сами». (2 часа).

Теория. Состав промышленного и самодельного пластилина. Материалы и инструменты для изготовления пластилина. Преимущества и недостатки самодельного пластилина по сравнению с промышленным.

Практика. Изготовление самодельного пластилина. Лепка различных фигур из самодельного пластилина.

Тема 2.7. Нетрадиционные техники лепки. (4 часа).

Практика. Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца. Экспериментирование с пластилином.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «О жизни животных» в технике пластилиновой анимации. (18 часов)

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «О жизни животных».

Практика. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Интерфейс монтажной программы Movavi Video Editor 14 Plus, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации. (16 часов)

Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.

Теория. «Ожившая живопись» Александра Петрова. Принципы рисования маслом по стеклу. **Практика.** Просмотр учебного фильма «В мастерской А.Петрова». Разработка короткого поздравления с новым годом. Составление эскизов.

Этап 2. Съемка мультфильма.

Теория. Особенности освещения съемочной площадки при съемке на стекле.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория. Компьютерные переходы между кадрами.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Зима в стихах» в технике песочной анимации (16 часов)

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о зиме и Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие зиме и празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Сказка о маме». (16 часов)

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Композиция сценария.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов. **Практика.** Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой и использованием нетрадиционных техник лепки и рисования.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Основные принципы создания неподвижности фона, персонажей и декораций при съемке мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Оптимальное расстояние микрофона от актера во время записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Основные программы для воспроизведения видео на компьютере.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Проект мультфильма «Музыкальный клип». (14 часов)

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Основные особенности музыкального клипа.

Практика. Выбор песни для производства клипа. Выбор техники (пластилиновый, песочный, перекладка).

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Особенности видеоряда музыкальных клипов.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом текста выбранной песни.

Этап 3. Изготовление героев, декораций и фона.

Теория. Основные конструктивные элементы внешности персонажа (в зависимости от выбранной техники).

Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Способы увеличения (уменьшения) громкости звука.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.6. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.(16 часов)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория. Знакомство с миром профессий.

Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.7. Проект мультфильма «В деревне» (16 часов)

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Тема и идея литературного произведения. Кульминация произведения.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Раскадровки известных мультфильмов. Понятие «аниматик».

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Практика. Упражнения по эскизированию персонажей известных мультфильмов. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Создание специальных эффектов в мультфильме. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

1.4.Планируемые результаты.

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»
2.1. Календарный учебный график.

п/ п	Дата		Тема занятия	Кол-во часов, продолжительность занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма конт-роля
	план	факт						
1.			Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	14				Наблюдение, опрос, анкетирование
1.1			Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
1.2			Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
1.3			Сюжет и персонажи мультфильма	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
1.4			Наследие отечественной мультипликации	4				
1.4.1			Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Просмотр мультфильмов У. Диснея разных временных периодов	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
1.4.2			Зарубежная анимация. Самые яркие проекты (мультфильмы «Пиксар», мультфильмы Т. Бартона)	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
1.5			Наследие мировой мультипликации	4				
1.5.1			Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Маша и медведь» и т.д.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
1.5.2			Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Гора самоцветов». Игра «Мои любимые мультфильмы», «Угадай мультфильм».	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	

2.			Раздел 2. Технологии создания мультфильма	18				
2.1			Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	2	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	Опрос, анализ проделан ной работы, тестирова ние
2.2			Понятие мультфильма	2	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
2.3			Основные техники создания мультфильма	4				
2.3.1			Основные техники создания мультфильмов. Упражнения «Мультфильм в технике перекладки», «Рисованный мультфильм»	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
2.3.2			Основные техники создания мультфильмов. Упражнения «Песочный мультфильм», «Пластилиновый мультфильм»	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
2.4			Элементарные движения персонажа и способы их создания	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
2.5			Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
2.6			Эксперимент «Делаем пластилин сами»	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
2.7			Нетрадиционные техники лепки	4				
2.7.1			Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
2.7.2			Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: прием налепа и растягивания по поверхности.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.			Раздел 3. Мультпроекты	112				

3.1			Проект мультфильма без слов «О жизни животных» в технике пластилиновой анимации.	18					Опрос, анализ проделан ной работы, показ готового мультфил ьма
3.1.1			Просмотр существующих мультфильмов из серии «О жизни животных». Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.2			Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.3			Понятие раскадровки и ее назначения. Составление раскадровки мультфильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.4			Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.5			Основные правила, которые необходимо соблюдать при съемке (штатив, освещение). Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.6			Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.7			Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.8			Монтаж звука. Запись готового фильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.1.9			Просмотр и обсуждение мультфильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7		
3.2			Проект мультфильма «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации	16					Опрос, анализ

3.2.1			Знакомство с технологией создания рисованных мультфильмов.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	проделанной работы, показ готового мультфильма
3.2.2			Написание сценария.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.2.3			Составление раскадровки.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.2.4			Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.2.5			Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.2.6			Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.2.7			Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.2.8			Новогодний праздник. Просмотр мультфильма и обсуждение результатов проекта.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.3			Проект мультфильма «Зима в стихах» в технике сыпучей анимации	16				Опрос, анализ проделанной работы, показ готового мультфильма
3.3.1			Стихотворения о зиме и Рождестве русских авторов. Просмотр различных вариантов стихотворений, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.3.2			Основные образы, присущие зиме и празднику Рождества Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.3.3			Основные правила, которые необходимо соблюдать при съемке (штатив, освещение). Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.3.4			Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.3.5			Оборудование, необходимо для записи звука.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	

			Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука. Запись стихотворения.					
3.3.6			Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.3.7			Монтаж звука. Запись готового фильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.3.8			Правила просмотра фильма: выявление достоинств и недостатков проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.4			Проект мультфильма «Сказка о маме»	16				
3.4.1			Создание мультфильма к празднику 8 марта в подарок маме. Замысел. Сбор материала. Написание сценария.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.4.2			Выбор техники выполнения мультфильма. Разработка эскизов персонажей и фона.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	Опрос, анализ проделанной работы, показ готового мультфильма
3.4.3			Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.4.4			Съемка мультфильма в соответствии с Раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.4.5			Монтаж снятых кадров. Запись закадрового Текста.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.4.6			Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.4.7			Изготовление открытки для мамы на 8 марта с приглашением к просмотру мультфильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.4.8			Просмотр мультфильма и обсуждение результатов проекта.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.5			Проект мультфильма «Музыкальный клип»	14				
3.5.1			Основные особенности музыкального клипа. Просмотр мультипликационных клипов. Выбор песни для производства клипа. Выбор техники	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	Опрос, анализ проделанной

			(пластилиновый, сыпучей, перекладка).					работы, показ готового мультфил ьма
3.5.2			Составление раскадровки.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.5.3			Изготовление персонажей, фона.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.5.4			Съемка мультфильма по кадрам.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45			
3.5.5			Монтаж снятых кадров.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.5.6			Монтаж снятых кадров.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45			
3.5.7			Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение готового фильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6			Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	16				Опрос, анализ проделан ной работы, показ готового мультфил ьма
3.6.1			Знакомство с миром профессий. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6.2			Знакомство с видами деятельности выбранных профессий. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6.3			Составление раскадровки мультфильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6.4			Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6.5			Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6.6			Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6.7			Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.6.8			Правила просмотра фильма: выявление достоинств и недостатков проекта. Просмотр	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	

			и обсуждение мультфильма.					
3.7			Проект мультфильма «В деревне»	16				
3.7.1			Создание мультфильма на деревенскую тематику. Написание сценария. Выбор техники. Разработка эскизов персонажей и фона. Разработка раскадровки.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	Опрос, анализ проделанной работы, показ готового мультфильма
3.7.2			Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.7.3			Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.7.4			Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.7.5			Монтаж снятых кадров.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.7.6			Монтаж снятых кадров. Запись закадрового текста.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.7.7			Монтаж снятых кадров. Монтаж звука.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
3.7.8			Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение.	2 (45 мин)	13.00-13.45 14.00-14.45	групповая	ДТ, к 7	
			ИТОГО:	144				

2.2. Условия реализации программы.

1. Помещения, необходимые для реализации программы:

Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно– гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).

Зал (учебный класс) с демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.

2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

Компьютерные программы **Adobe Photoshop** и **Movavi Video Editor 14 Plus**;

Видеокамера;

Штатив;

Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);

DVD, CD-диски, флеш-карты;

Ноутбук.

3. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

5. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

2.3 Формы аттестации.

Мониторинг роста компетентности обучающихся производится по итогам каждого полугодия и в конце каждого учебного года (определенного этапа обучения), а также в конце обучения.

- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

2.4 Оценочные материалы.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются **входной, текущий, промежуточный и итоговый** контроли. Осуществляется контроль следующим образом.

- *Входной 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 тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- *Промежуточный 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 1-го полугодия проводится *промежуточный срез знаний, умений и навыков*. Его цель - выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и выставка работ.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе), общая отчетная выставка в учреждении.

Диагностический инструментарий:

1. Анкеты: (приложение 2)

- 1.1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах»
- 1.2. Анкета-тест для входной диагностики «Мультфильмы: кто и как их делает»
- 1.3. Анкета-тест для входной диагностики «Я и мультфильмы»
- 1.4. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
- 1.5. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год».

2. Мониторинг результатов образовательного процесса (приложение 3).

3. Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе . Автор Л.В.Байбородова (Опросник) (приложение 4)

2.5 Методические материалы.

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

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).

Дидактический материал:

- Материалы для изготовления персонажей и декораций (пластилин, цветная бумага, картон, ножницы, цветные и простые карандаши, восковые мелки; вата, манка, песок и др.)
- Дидактические игры и упражнения. (**Приложение 1**)
- Детская художественная литература с иллюстрациями.
- Мультипликационные фильмы для просмотра.
- Методические материалы. (**Приложение 5**)

Рассмотрение каждой темы программы строится на основе одной общей схемы:

1. Беседа с детьми на определенную тему, побуждение их к высказыванию своих мыслей, своего мнения.

2. Игры и упражнения по теме занятия. Детям предоставляется возможность самим выбрать игру, которую они считают наиболее подходящей к данной теме (это могут быть различные настольные игры, психологические и словесные игры и т.д.), педагог заранее готовит для детей возможные варианты. Главной задачей в данном случае является обучение детей делать выбор, проявлять инициативу, развитие ответственности и умения договариваться друг с другом.

3. Далее происходит обсуждение сюжета будущего мультфильма. Педагог с детьми обсуждают главных героев, их действия, главную мысль мультфильма. Рисуются раскадровка - дети совместно выстраивают логическую цепочку сюжета и зарисовывают ее. Выбираются материалы и техника для создания мультфильма (дети могут сами выбрать, педагог направляет, советует, рассказывает о возможных вариантах). Техники, использующиеся в работе с дошкольниками могут быть следующие: перекладка, рисованная анимация, сыпучая анимация, ожившие предметы. Материалами в данных случаях служат: пластилин, цветной картон и бумага, различные подручные средства, манка, песок, крупы, карандаши, краски и т.д.

4. Съёмка мультфильма производится цифровым фотоаппаратом под руководством педагога. Каждое действие и движение персонажа соответствует запланированному сюжету, и фиксируются на отдельном кадре.

5. Монтаж мультфильма выполняет педагог, в специальной компьютерной программе для создания видеороликов, дети наблюдают за «соединением» всех отснятых ими кадров.

6. Озвучивание мультфильма выполняется детьми, согласно сюжету. Важно дать детям возможность самим придумать реплики и интонацию голоса. Педагог советует и направляет, производит аудиозапись звуковых дорожек (треков) на компьютерном оборудовании через микрофон или с помощью цифрового диктофона.

7. Просмотр готового творческого продукта – мультфильма всей группой, можно с привлечением родителей и педагогов, обсуждение результатов работы.

На каждую тему отводится от 4 до 10 занятий, то есть все описанные этапы делятся на несколько дней, в зависимости от работоспособности детей.

После всего курса, на итоговых занятиях, дети демонстрируют работы родителям и педагогам и получают памятные грамоты и дипломы, что повышает уверенность в себе и самооценку, а также положительно влияет на мотивационную сферу.

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

2.6 Список литературы.

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.

3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- 14.Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
16. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
- 17.Сокольников Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 18.Сокольников Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 19.Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
20. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
- 21.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.

Ресурсы Интернета:

<https://vse-kursy.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfilmov.html>

<https://videoinfographica.com/animation-tutorials/>

<https://kopilkaurokov.ru/izo/planirovanie/proghramma-dopolnitel-nogho-obrazovaniia-dietiei-mul-tiplikatsiia>

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

<http://forum.screenwriter.ru> Клуб сценаристов

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

<http://www.kinocafe.ru/> Раскадровка

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

<https://tlum.ru/news/test-ugadajte-multfilm-po-citate/> тест «Угадайте мультфильм по цитате»»

Литература для обучающихся

- 1.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000г.
- 2.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000г.
- 3.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 человек. – Минск, 2000г.

- 4.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000г.
- 5.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000г.
- 6.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 средств передвижения. – Минск, 2000г.
- 7.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 памятников архитектуры. – Минск, 2000г.
- 8.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 акул, китов и других морских животных. – Минск, 2000г.
- 9.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000г

Видеоматериалы (мультфильмы для просмотра):

- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;
- «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
- «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969;
- «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаева, 1983;
- «Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,
- «День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;
- «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
- «Ежик в тумане», реж. Ю.Норштейн, 1976;
- «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
- «Кошкин дом» реж. Л.Амальрик, 1958;
- «Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
- «Мороз Иванович», реж. И.Аксенчук, 1981;
- «Ну, погоди!», реж. В.Котеночкин, 1969-1981;
- «Падал прошлогодний снег», реж. А.Татарский, 1983;
- «Пластилиновая ворона», реж. А.Татарский;
- «Петух и краски», реж. Б.Степанцев,
- «Похитители красок», реж. Л.Атаманов, 1959;
- «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979;
- «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д.Черкасский;
- «Снежная королева», реж. Л.Атаманов, 1957;
- «Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
- «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф.Хитрук, 1968;
- «Цапля и журавль», реж. Ю.Норштейн, 1975;
- «Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
- «Чебурашка», реж. Р.Качанов, 1971;

Игры и упражнения по формированию коммуникативных способностей детей.

1. Создание условий для сплочения детского коллектива.

«Угадай»!

Детям необходимо:

- Угадать по голосу, кто позвал.
- Угадать на ощупь кто из товарищей к тебе подошел.
- Угадать человека по рукопожатию.
- Угадай голос героев из любимых мультфильмов.

«Помоги другу»

Играют все дети. Они попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам. У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь - это может сделать партнер (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок.

Оцениваются, как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

2. Развитие слухового восприятия.

«Глухой телефон»

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где рушилась связь.

«Цепочка слов»

Выбирается водящий. Он придумывает, называет три-пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребенок справляется с заданием, он становится водящим.

3. Развитие умения активно слушать, определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства.

«Сказки наизнанку»

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что

может произойти в такой сказке.

«Азбука настроений»

Педагог готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей. Кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина: радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам);

«Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

«Пантомимические этюды»

Детям предлагают пройти так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и другие.

4. Формирование умения слышать, понимать и подчиняться правилам

«Менялки»

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих. Педагог говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

5. Развитие умения задавать открытые и закрытые вопросы

«Почта»

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и тд. (дети изображают действия, названные водящим).

«Угадай, что это?»

На столе стоит коробка, в которой лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в неё. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в коробке.

Правило: на все вопросы ведущему надо отвечать только «Да» или «Нет».

6. Формирование умения работать по инструкции

«Обыграй превращение»

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

«Найди предмет»

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

7. Формирование умений совместно планировать действия, обсуждать их, договариваться друг с другом.

«Неожиданные картинки»

Материалы: Каждому ребенку нужна бумага и восковые мелки. Дети садятся в один общий круг. Каждый берёт себе по листу бумаги, начинает рисовать какую-нибудь картину (2-3 минуты.) По команде педагога перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева, который продолжает рисовать начатую им картину.

Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

8. Формируем умение перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

«Скажи по-другому»

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (Печальный, грустный.) Да, печальный,

грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике

можем сказать: Один мальчик был очень грустный».

Далее даются аналогичные задания:

Девочка торопится в школу. (Какая она?)

Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)

Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)».

9. Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог

«Подбери пословицу»

Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке (подбираются заранее).

Примеры пословиц. У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек - волк. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.

«Зеркало движений»

Один ребенок - «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Педагог молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у детей правильные действия не получаются, то выбирают новое «Зеркало».

10. Упражнения для снятия утомления с мелких мышц кисти.

Игра с «шишками» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Взрослый предлагает представить детям, что они медвежата. «Сейчас я буду кидать вам шишки, а вы их ловите». Дети ловят шишки. «А теперь бросили шишки». Медвежата откидывают лапки в стороны и роняют их вдоль тела – лапки отдыхают. Можно повторить игру несколько раз.

Игра с «песком» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Набрать в руки воображаемый песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать песком колени, постепенно раскрывая пальцы (на выдохе). Стряхивать песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. Уронить бессильно руки вдоль тела: лень двигать тяжелыми руками. Повторить игру несколько раз

Викторина. Крылатые фразы из мультфильмов.

Определить, к каким мультфильмам относятся эти фразы.

1. **"Хочешь - пирожного, хочешь - мороженого! А он заборы красит!"**
"Вовка в тридевятом царстве"
2. **"Здесь всё моё! И стол мой, и холодильник мой, и всё, что в холодильнике, тоже моё".**
"Бобик в гостях у Барбоса"
3. **"Отдохнул - во! Сметаны - во! Рыбы - во!"**
"Возвращение блудного попугая"
4. **"Ну вот, поели, теперь можно и поспать!... Ну вот, поспали, теперь можно и поесть!"**
"Дюймовочка"
5. **"Щас спою!"**
"Жил-был пес"
6. **"А давай вместе бояться, а?!"**
"Котенок по имени Гав"
7. **"Дети, подайте на домики для бездомных поросят!"**
"Приключения Фунтика"
8. **"Слон полосатый, редкий, очень любит рыбий жир, при звуках флейты теряет волю..."**
"Следствие ведут колобки"
9. **"Птица-говорун отличается умом и сообразительностью".**
"Тайна третьей планеты"

ТЕСТ. Еда в любимых мультфильмах.

1. Кто сказал в "Возвращении блудного попугая" фразу "нас и здесь неплохо кормят".

Кот

Вовка

Попугай

Пес

Диктор по телевизору

Правильный ответ: Это сказал упитанный кот, когда ему надоели рассказы попугая.

2. Что можно было отбрасывать через шапку Печкина после охоты Шарика, по мнению героя мультсериала про Простоквашино.

Колбасу

Вермишель

Манную кашу

Рис

Гречу

Правильный ответ: Папа Дяди Федора, увидев шапку почтальона Печкина, сказал, что через нее теперь вермишель хорошо отбрасывать.

3. За каким лакомством отправился Винни Пух, когда ему пришлось изображать тучку и петь песню про то, что он не медведь.

Вареньем

Конфетами

Медом

Тортом

Сахарной ватой

Правильный ответ: Как-то раз Вини-Пух решил достать мед. Он решил подлететь к пчелам, а чтобы они его не покусали, он прикинулся тучкой.

4. Кто в мультфильме про блудного попугая сказал: "Это же бубль гум".

Попугай

Кот

Буратино

Вовка

Пингвин

Правильный ответ: Это сказал кот, жуя жвачку.

Дидактическая игра - лото "Назови ласково"

Прорабатываем понятия большой-маленький, учимся назвать вещи уменьшительно-ласкательными "именами" с игрой "Назови ласково". Игра выполнена в форме лото. Карточки нужно распечатать на цветном принтере. Картинки с предметами нарезать на квадратики.

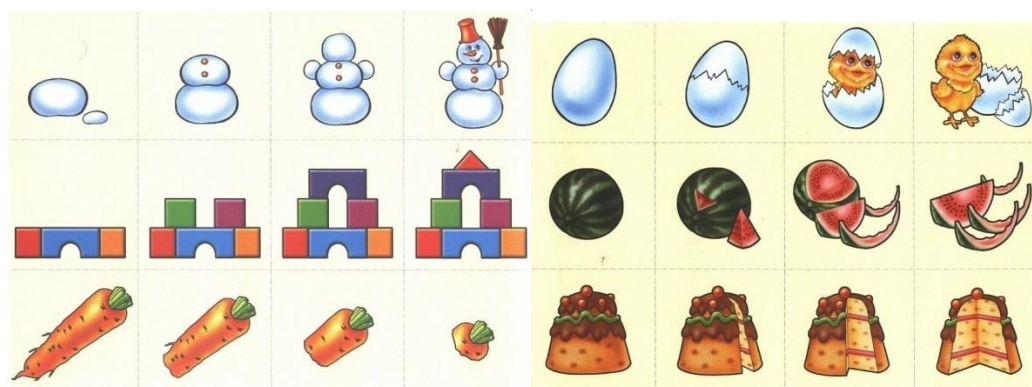
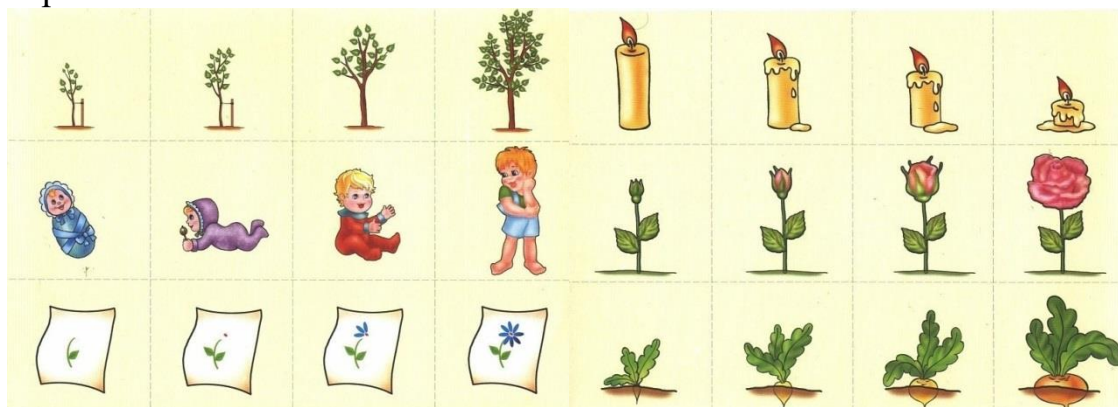


Дидактическая игра «Логические цепочки»

Детям предлагается поиграть в дидактическую игру "логические цепочки". Нужно составить карточки в правильной последовательности действий. Карточки разрезные, их нужно распечатать, разрезать по пунктиру и играть. При помощи игры дети научатся находить взаимосвязь между предметами и явлениями, разовьется логическое мышление и связная речь.

Ход игры

Предложите ребенку собрать цепочки из 4 карточек, подбирая их по смыслу и раскладывая в нужном порядке. Затем нужно составить связный рассказ по картинкам.



1. Назови свои любимые мультфильмы:

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

а) Ежик в тумане:	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
б) Ну, погоди!:	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
в) Симпсоны:	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
г) Гора самоцветов	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
д) Кот Леопольд	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
е) Холодное сердце	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
ж) Варежка	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
з) ВАЛЛ-И	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
и) Тайна третьей планеты	1)смотрел	2)слышал только название	3)не смотрел
к) Том и Джерри	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!

1) Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной мультфильм!
Опиши и оцени свою работу.

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	

Мониторинг результатов образовательного процесса (критерии)

1) Освоение теоретических знаний и практических умений, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические
Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины; 2 уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; 3 уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно	Вводный контроль	Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» Анкета-тест «Мультфильмы: кто и как их делает»
		Промежуточный контроль	Анкета-тест «Мультфильмы: кто и как их делает» Анкета-тест «Я и мультфильмы»
		Итоговый контроль	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год»
Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; 2 уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем $\frac{1}{2}$, работает с оборудованием с помощью педагога; 3 уровень (максимальный) – ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	Вводный контроль	Диагностическое упражнение
		Промежуточный контроль	Анкета-тест «Мои успехи»
		Итоговый контроль	Презентация проектов Анализ творческих продуктов

2) Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	1 уровень (минимальный) – ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и достаточной помощи педагога; 2 уровень (средний) – умеет действовать самостоятельно, но лишь подражая действиям педагога или сверстников, осознавая каждый шаг; 3 уровень (максимальный) – автоматизированное, безошибочное выполнение действия	Входная диагностика Итоговая диагностика	Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях Анализ результатов учебных проектов

3) Личностное развитие учащихся

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Творческие навыки: креативность в выполнении заданий (уровень творчества при работе над мультфильмами)	1 уровень (начальный, элементарный уровень развития креативности) – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; 2 уровень (репродуктивный уровень) – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии; 3 уровень (творческий уровень) – выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)	2 раза в год: Промежуточная, Итоговая	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ
Мотивы посещения занятий	1 уровень минимальный – присутствуют только прагматические мотивы; 2 уровень средний – сформированы коллективистские мотивы; 3 уровень максимальный – сформированы личностные мотивы	Входная Итоговая	Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе (Опросник – приложение 4) (автор Л.В.Байбородова)

Устойчивость интереса к занятиям	1 уровень минимальный – интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков; 2 уровень средний – стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%; 3 уровень максимальный - стремится к достижению наилучшего результата, склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков	3 раза в год: Входная Промежуточная, Итоговая	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Собеседование с родителями и обучающимися
Трудолюбие	1 уровень (минимальный)- любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со	2 раза в год: входная диагностика (1-й год обучения, октябрь), итоговая (3-й год обучения, май)	Наблюдение на занятиях
	2 уровень (средний)- выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции;		
	3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы		

ОПРОСНИК ИЗУЧЕНИЕ МОТИВОВ УЧАСТИЯ ПОДРОСТКОВ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(методика Л. В. Байбородовой)

Цель: выявить мотивы учащихся в деятельности.

Ход опроса

Учащимся предлагается определить, что и в какой степени привлекает их в совместной деятельности.

Для ответа используется следующая шкала:

- 3 – привлекает очень сильно;
- 2 – привлекает в значительной степени;
- 1 – привлекает слабо;
- 0 – не привлекает совсем.

Что привлекает в деятельности:

1. Интересное дело.
2. Общение с разными людьми.
3. Помощь товарищам.
4. Возможность передать свои знания.
5. Творчество.
6. Приобретение новых знаний, умений.
7. Возможность руководить другими.
8. Участие в делах своего коллектива
9. Вероятность заслужить уважение товарищей.
10. Сделать доброе дело для других.
11. Выделиться среди других.
12. Выработать у себя определенные черты характера.

Обработка и интерпретация результатов

Для определения преобладающих мотивов следует выделить следующие блоки:

- а) коллективистские мотивы (п. 3, 4, 8, 10);
- б) личностные мотивы (п. 1, 2, 5, 6, 12);
- в) престижные мотивы (п. 7, 9, 11).

Сравнение средних оценок по каждому блоку позволяет определить преобладающие мотивы участия подростков в деятельности.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Методические рекомендации "Как создать мультфильм своими руками"

Все дети и некоторые взрослые очень любят смотреть мультфильмы. Не задумывались ли Вы, кто и как их делает? Это волшебники, которых называют художники-аниматоры. Они могут оживить нарисованного ёжика или пластилиновую корову, которая тут же замычит. А не хотелось бы и Вам научиться такому волшебству и создать свой мультфильм?

Тем, кто интересуется новыми формами совместной деятельности, мы предлагаем познакомиться с **этапами** создания мультфильма.

Алгоритм работы

1. Придумывание сценария, подборка уже готового сюжета.
2. Выбор техники в создании мультфильма.
3. Создание декораций, фона.
4. Изготовление главных героев.
5. Освещение.
6. Съёмка на фотоаппарат. (Для создания данных мультфильмов не требуется высокопрофессиональных навыков владения фотоаппаратом. Для съёмки подойдет цифровой фотоаппарат.) А) Прикрепите фотоаппарат к штативу (если есть) и установите напротив стола с подготовленным фоном.
Б) Нажмите на кнопку. Первый кадр готов! В) Передвигайте фигурку примерно на полсантиметра, немного поменяйте ей позу и сфотографируйте. (Чем меньше вы передвигаете фигурку, тем более естественными будут ее движения в готовом мультфильме).
7. Копирование кадров на компьютер. (Когда вы снимете все кадры, скопируйте фотографии на компьютер. (Одному ребенку, учитывая его возрастные особенности, это сделать трудно, здесь необходима помощь взрослого.)
8. Работа на компьютере в программе WindowsMovieMaker. (Это простая программа для создания коротких видеороликов из фотографий или видеофайлов. WindowsMovieMaker позиционируется как простое приложение для создания видеороликов пользователями, которые не имеют в этом опыта.)
9. Сохранение на компьютере или запись на компакт-диск.

Правила при съёмке мультфильма

- Не сдвигать фотоаппарат, так как в кадр может попасть изображение за пределами основы;
- При передвижении фигур соблюдать осторожность, переносить их на очень маленькое расстояние не нарушая статичность аппликации.
- Используем обычную настольную лампу для освещения. Установите ее так, чтобы свет падал на подготовленные вами декорации.

Выбор техники

- Перекладка – вырезаем персонажей из бумаги и двигаем их на плоскости.

- Пластилиновая анимация—лепим персонажей из пластилина, они могут быть как плоскими (техника близка к перекладке), так и объёмными (кукольная анимация).
- Предметная анимация (кубики, конструкторы, машинки, зверюшки, человечки).
- Сыпучая анимация (песок, различная крупа, бусины).

2. Технологическая карта работы над созданием мультфильма

Мультфильмы обладают богатыми педагогическими возможностями:

- расширяют представления об окружающем мире, знакомят с новыми словами, явлениями, ситуациям;
- показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;
- формируют оценочные отношения к миру, развитие мышления, понимание причинно-следственных связей;
- развивают эстетический вкус, чувство юмора;
- мультфильмы помогают реализовать эмоциональные потребности.

В работе мультипликации целесообразно выделять три основные стадии:

- подготовка (мотивирование, разминка, создание атмосферы доверия и раскрепощенности, обсуждение правил работы и задач, личных интересов и предпочтений, пожеланий, обмен чувствами);
- процесс создания мультфильма;
- просмотр и обсуждение созданного мультфильма

Технологическая карта работы над созданием мультфильма представляет собой несколько последовательных этапов:

- «Погружение в сказку» За основу сценария мультфильма может быть взято уже существующее или специально придуманное детьми литературное произведение. Чтение или написание сказки (мультфильма) – это первый этап погружения. В ходе реализации проекта маленькие его участники будут не раз переосмысливать поступки героев, придумывать различные варианты развития сюжета и окончания истории.
- «Разработка и создание персонажей и декораций». На этом этапе ребята самостоятельно выделяют персонажей сказки и в общих чертах характеризуют место действия. Затем в деталях описывают необходимую информацию (Что где растёт? Как выглядит русская изба? Какую одежду носили раньше?). Создаваемые для мультфильма человечки, животные, растения становятся все более выразительными и соответствуют особенностям персонажей сказки.
- «Оживление персонажей». Получая в свое распоряжение созданных героев и декорации, дети с удовольствием играют, придумывают новые варианты развития сюжета, совершенствуя свои поделки. Это дает новый импульс игровой деятельности, дети заимствуют сказочные сюжеты и начинают сами мастерить героев для своих игр.
- «Самостоятельное творчество». Нередко дети продолжают работу начатую на занятиях дома. Размышляют, что можно еще выполнить из природных

материалов, какие предметы могут еще понадобиться персонажам, кто или что им может встретиться на пути, как украсить наряды героев и т.д.

- «Съемка мультфильма». Осуществляется покадрово на цифровой фотоаппарат. Для этого персонажи и декорации выставляются нужным образом. Полученное изображение обрабатывается при помощи компьютерных программ.

Не стоит углубляться в технические тонкости, проживите вместе с детьми сказочные моменты, наполненные откровениями и новыми открытиями, радостью, взаимопониманием.

3. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.

Конспект.

Любой фильм начинается со сценария. Именно интересный сценарий – это уже половина успеха в создании вашего фильма. Возможны два варианта:

1. Сценарий вы можете придумать свой собственный.
2. Или сделайте фильм, взяв за основу любой рассказ, который вам нравится.

Следующий шаг – создание образов героев и декораций для вашего будущего фильма. Внимательно прочитайте свой сценарий, а затем продумайте и нарисуйте образы героев и декорации сцен, на которых будут происходить действие фильма. Рисунки должны быть яркими и интересными, чтобы привлекать внимание зрителей. Изображение каждого героя надо вырезать.

Перекладывание изображений героев и фотографирование.

На третьем шаге вы воплощаете в жизнь свой сценарий. Необходимо сделать фотографии, перекладывая рисунки действующих лиц на сценах в соответствии со сценарием.

Установите фотоаппарат на штативе так, чтобы в поле объектива фотоаппарата полностью попал лист – «сцена».

Лист с нарисованной сценой закрепите на поверхности стола, чтобы его нельзя было случайно сдвинуть с места. Для закрепления можно использовать малярный скотч, свёрнутый рулончиком.

Далее... Работаем на сцене...

Положите изображения героев, на «сцену» и – сделайте первый снимок.

Затем переложите картинки – изображения героев в соответствии со сценарием – сделайте второй снимок.

Сделайте столько фотографий, сколько Вам необходимо, чтобы в картинках раскрыть замысел вашего сценария.

Секреты «оживления» героев фильма

Чтобы ваш герой двигал ножками или ручками, есть несколько маленьких секретов «оживления» героев фильма.

Секрет 1. Рисунок-изображение героя разрезать по линиям так, чтобы ножки были отдельно от туловища.

Положите отрезанные детали вместе и сделайте снимок, затем переложите отрезанные детали так, чтобы они оказались в другом положении. Словно ваш

герой поменял их положение сам. Сделайте второй снимок. И так далее, меняйте положение отрезанных деталей столько раз, сколько необходимо для демонстрации его передвижения. (Пример : танцующий осьминог.)

Секрет 2. Можно согнуть руки героя и затем попеременно каждую из них разгибать и сгибать, делая снимки в каждом положении согнутых рук. (Пример: плывущий купальщик.)

Несколько простых советов по оформлению декораций

Некоторые декорации для перекладного рисованного мультфильма можно наклеить так, чтобы был промежуток между листом сцены и этой декорацией.

Рисунок школы мы приклеили только в нижней части, чтобы можно было за ним помещать фигурки наших героев и в нужный момент вытаскивать из открывающихся дверей. Вот как из дверей школы появляется слон. (Пример: сцена –открывающиеся двери школы.)

И ещё один совет, который может вам пригодиться.

Чтобы герой появился в центральной части сцены – делаем разрез в необходимом месте. Из полученного отверстия в необходимый момент появляется герой.

((Например, из-за скалы появляется осьминог.)

Итак, имея фотоаппарат и штатив и владея этими несложными навыками вы легко сделаете необходимое количество снимков, чтобы перейти к следующим шагам.