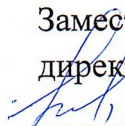


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
Игринская средняя общеобразовательная школа №4
(МБОУ Игринская СОШ №4)

СОГЛАСОВАНО

Заместитель

директора по УВР

 /Семенова О.Н

ПРИНЯТО

На заседании

педагогического совета

Протокол № 1

От «28»августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора

МБОУ Игринская СОШ

№4

Приказ № 239

от «30» августа 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«МУЛЬТмейкер»

Художественной направленности

возраст: 11 - 13 лет

срок реализации: 1 год

Составитель:

Касаткина Людмила Александровна,
педагог дополнительного образования
центра гуманитарного и технического
профиля «Точка роста» МБОУ
Игринская СОШ №4

Игра, 2024

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МУЛЬТмейкер» разработана в соответствии с Дополнительными общеобразовательными общеразвивающими программами, разрабатываемыми в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказом Министерства просвещения РФ № 629 от 27 июля 2022 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Постановлением Главного санитарного врача от 28.09.2020 г №28 «Об утверждении СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Письмом от 18 ноября 2015 г № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»; Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 23.08.2017 г №816; Устава МБОУ Игринская СОШ №4; Положении о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе в МБОУ Игринская СОШ №4.

Направленность: художественная

Актуальность программы «МУЛЬТмейкер» заключается в том, что мультипликация – наиболее интересный вид творческой деятельности, связанная с новыми технологиями, а также в процессе создания героев и декораций, дети изучают свойства и технические возможности художественных материалов и благодаря этому развивается творческая мысль, формируется умение оригинальной подачи и видения окружающего мира, появляется возможность самореализации.

Родители отметили важность развития художественно-эстетических способностей и их применение в новой форме, что учитывается в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «МУЛЬТмейкер».

Занятия помогают раскрывать индивидуальные способности учащегося, развивать определенные способности для адаптации в окружающем мире; расширять кругозор, в повышении эмоциональной культуры, культуры мышления, планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Цель программы: формирование и развитие творческих способностей и начальных технических навыков учащихся посредством организации занятий по мультипликации

Задачи:

1. Обучить детей основам создания мультипликации.

2. Сформировать учебно-познавательный интерес к истории мультипликации, ее видам и способам создания.
3. Развивать творческие способности, креативное мышление, воображение, умение поиска необходимой дополнительной информации.

Отличительные особенности программы выражаются:

в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта - мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область; во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов; в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента - основ литературного творчества; в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственные персонажи и декорации, созданные детьми; все созданные мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "Сферум". Это способствует укреплению детскородительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

Адресат программы. Программа курса рассчитана для учащихся среднего звена: 5 - 6 классов, возраст учащихся 11 - 13 лет. Наполняемость групп – 10 - 15 человек.

Уровень программы: базовый

№	Уровень	Год обучения	Уровень освоения
1	Вводный	1 год	Учащиеся получают общее понятие об истории мультипликации, видах мультипликации, начальных навыках работы по созданию мультфильма

Объем программы: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МУЛЬТмейкер» рассчитана на 1 год обучения 72 часа, 72 часа каждый год.

Виды деятельности: просмотр мультфильмов с обсуждением, беседы, демонстрация-объяснение, практические занятия (компьютерный практикум), фото и видеосъёмки персонажей с декорацией, проект, презентация, ТКД. Условия, формы и технологии реализации программы «МУЛЬТмейкер» учитывает возрастные и индивидуальные особенности учащихся.

Программа базируется на основных принципах дополнительного образования:

- выбор различных видов деятельности, в которых происходит личностное и профессиональное самоопределение учащихся;
- вариативность содержания и форм организации образовательного процесса;
- адаптивность к возникающим изменениям.

Педагогический процесс основывается на принципе индивидуального подхода к каждому ребенку. Задача индивидуального подхода – наиболее полное выявление персональных способов развития возможностей учащегося, формирование его личности и возраст учащихся. Индивидуальный подход помогает отстающему учащемуся наиболее успешно усвоить материал и стимулирует его творческие способности, а для учащихся, чей уровень подготовки превышает средний показатель по группе, позволяет построить индивидуальный образовательный маршрут.

Сроки реализации. Программа рассчитана на 1 год обучения.

Режим занятий: 1 год обучения - 1 раз в неделю по 2 академических часа (72 часа в год).

Формы контроля: Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: тест, выставка детских работ (персонажи, декорации и т.д), показ мультимедийных видео.

Основными формами подведения итогов по программе является презентация и защита готовых групповых проектов, участие учащихся творческого объединения в конкурсах местного, регионального, российского уровня

Ожидаемые образовательные результаты.

Личностные:

- обучающиеся научатся определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся научатся проявлять творчество в создании своей работы.

Предметные:

- обучающиеся научатся использовать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся научатся использовать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- будут знать этапы создания мультфильма;
- научатся передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- узнают правила и подходы создания сценария; научатся озвучивать и подбирать музыку.

Метапредметные:

- обучающиеся научатся изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся научатся пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- обучающиеся научатся самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Условия реализации программы предполагают единство целей, содержания, форм и методов, обеспечивающих успешность процесса социальной адаптации учащихся к современному социуму.

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет с демонстрационной доской, компьютер;
- нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (альбомы, цветные карандаши, ножницы, клей, краски, кисти, пластилин, стеки и др.)

Информационно-методическое обеспечение:

- специализированная литература, иллюстрации, таблицы;
- звуковые и смешанные (аудио и видео) методические материалы.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования первой квалификационной категории, образование высшее

Учебный план программы 1 года обучения

№	Тема занятий / Разделы программы	Кол-во часов			Форма аттестации/ Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «МУЛЬТмейкер» и учащимися. Инструктажи по ТБ	2	2	-	Опрос, наблюдение
2	Теоретические основы мультипликации	6	1	5	Тест
3	Первые шаги к созданию мультгероя	6	1	5	Онлайн выставка

4	Первые шаги к созданию мультфильма	17	7	10	Просмотр
5	Пластилиновая анимация	16	6	10	Просмотр и защита проектов
6	Кукольная анимация	16	6	10	Просмотр и защита проектов
7	Рисованная анимация	9	3	6	Просмотр и защита проектов, тест
	Итого:	72	26	46	

Содержание программы 1 года обучения

1. Вводное занятие. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «МУЛЬТмейкер» и учащимися. Инструктажи по ТБ

Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «МУЛЬТмейкер» и учащимися. Инструктажи по технике безопасности. Условия безопасной работы. Игра на знакомство «Мы все разные, но мы вместе!»

Форма контроля: опрос, наблюдение

2. Теоретические основы мультипликации

Теоретическая часть. Просмотр презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация). Просмотр презентации «Виды анимации» и обсуждение различных видов мультипликации: кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация. Знакомство с различными мультстудиями, существующими в нашем мире. Просмотр м/ф «Как создаются мультфильмы?»

Практическая часть. Рисование любимого мультгероя, игры «Озвучивание мультфрагмента» и «Сочини продолжение истории», игра «Рисуем все вместе»

Форма контроля: тест

3. Первые шаги к созданию мультгероя

Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Просмотр м/ф с наблюдением за поведением героев, их мимикой и выражением лица. Определение положительных и отрицательных персонажей.

Практическая часть. Упражнения по рисованию разных выражений лиц и мимики, упражнения по передаче возрастных особенностей персонажей. Рисование придуманного положительного и отрицательного героя.

Форма контроля: онлайн выставка

4. Первые шаги к созданию мультфильма

Теоретическая часть. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Понятие «раскадровка». Написание сценария, изготовление декораций и героев. Повтор правил обращения с ножницами. Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Съемка фильма согласно сценарию. Прослушивание и запись речи героев. Подбор и наложение музыки. Знакомство с титрами. Монтаж. Просмотр, обсуждение готового мультфильма.

Практическая часть. Рисование раскадровки. Изготовление героев, декораций. Установка декораций, расстановка героев. Съемка фильма согласно сценарию. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)

Форма контроля: Просмотр и защита проектов

5. Пластилиновая анимация

Теоретическая часть. Работа над новым мультфильмом (придумывание сюжета к мультфильму, работа над сценарием мультфильма, продумывание и изготовление декораций, изготовление героев, озвучивание, монтаж). Демонстрация мультфильма. Обсуждение.

Практическая часть. Создание мультфильма из пластилина. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.

Форма контроля: Просмотр и защита проектов

6. Кукольная анимация

Теоретическая часть. Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма (придумывание сюжета к мультфильму, работа над сценарием мультфильма, продумывание и изготовление декораций, изготовление героев или подготовка готовых игрушек (при наличии у детей), озвучивание, монтаж). Демонстрация мультфильма. Обсуждение.

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

Форма контроля: Просмотр и защита проектов

7.Рисованная анимация

Теоретическая часть. История создания рисованной анимации. Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов. Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов. Этапы работы по созданию рисованного мультфильма. Просмотр мультфильма

Практическая часть. Рисование героя в программе Paint. Упражнение по созданию мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор» или на телефоне в программе «Рисуем мультфильмы2» (самостоятельная индивидуальная работа)

Форма контроля: Просмотр и защита проектов, тест

Образовательные результаты программы 1 года обучения

Личностные:

- обучающиеся научатся определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся научатся проявлять творчество в создании своей работы.

Предметные:

- обучающиеся закрепят правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся будут знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения) и этапы их создания;
- научатся передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- освоят правила и подходы создания сценария, основы озвучивания персонажей и подбор музыки;
- узнают профессиональные анимационные термины (монтаж, раскадровка, анимация, стоп-кадр и т.д.);

Метапредметные:

- обучающиеся научатся изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся научатся пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- обучающиеся научатся самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Методическое обеспечение программы 1 года обучения

№ п/п	Раздел, тема	Форма занятий	Приемы, методы	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма аттестации/ Форма контроля
1	Вводное занятие. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «МУЛЬТмейкер» и учащимися. Инструктажи по ТБ	Групповое	Репродуктивный и объяснительно-иллюстративный методы	Альбомные листы, цветные карандаши	Компьютер, проектор	Опрос, наблюдение
2	Теоретические основы мультипликации	Групповое, индивидуальное	Объяснительный, практические задания, метод игрового содержания, метод импровизации	Альбомные листы, цветные карандаши	Компьютер, проектор	Тест
3	Первые шаги к созданию мультгероя	Групповое, индивидуальное	Объяснительный, иллюстративный, практические задания	Альбомные листы, цветные карандаши	Компьютер, проектор	Онлайн выставка
4	Первые шаги к созданию мультфильма	Групповое, индивидуальное	Объяснительный, практические задания.	Альбомные листы, ножницы, черный маркер, цветные карандаши, картон.	Веб-камера, ноутбук, проектор	Просмотр
5	Пластилиновая анимация	Групповое, индивидуальное	Объяснительный, иллюстративный, практические задания	Пластелин, стек, клеенка	Веб-камера, ноутбук, проектор	Просмотр и защита проектов
6	Кукольная анимация	Групповое, индивидуальное	Объяснительный, иллюстративный, практические задания	Цветная бумага, ножницы, клей-карандаш, цветные карандаши, картон,	Веб-камера, ноутбук, проектор	Просмотр и защита проектов

7	Рисованная анимация	Групповое, индивидуальное	Объяснительный, иллюстративный, практические задания	Цветная бумага, альбом, краски, кисти, ножницы, клей-карандаш, цветные карандаши,	Телефон, ноутбук, проектор	Просмотр и защита проектов, тест
---	---------------------	---------------------------	--	---	----------------------------	----------------------------------

Воспитательный компонент программы (Рабочая программа воспитания)

Воспитательный компонент программы разработан в соответствии с Федеральным законом от 31.07.2020 № 304 - ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся.

Воспитательная работа осуществляется в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультимейкер» и имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым учащимся и формирование детского коллектива.

Цель: Создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности обучающегося, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

1. Способствовать развитию личности, способной формировать собственное мировоззрение и систему базовых ценностей.
2. Сформировать умение самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности учащихся.
3. Развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности.

Результат воспитания – это достигнутая цель, те изменения в личностном развитии учащихся, которые они приобрели в процессе воспитания.

Планируемые результаты:

- Проявление творческой активности учащихся в различных сферах социально значимой деятельности;
- Развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- Формирование позитивной самооценки, умение противостоять действиям и влияниям, представляющим угрозу для жизни, физического и нравственного здоровья, духовной безопасности личности.

Формы работы направлены на работу с коллективом учащихся и родительской общественностью.

Работа с коллективом учащихся:

- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала учащихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- формирование навыков по этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение практическим умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации), в том числе в формате онлайн);
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей, тематических и концертных мероприятий, походов в течение года);
- публикация информационных (просветительских) статей для родителей по вопросам воспитания детей в группе творческого объединения в социальной сети «ВКонтакте».

Направления воспитательной работы

1. Духовно-нравственное воспитание (формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и народов России)

2. Формирование коммуникативной культуры (формирование навыков ответственного коммуникативного поведения, умения корректировать свое общение в зависимости от ситуации, в рамках принятых в культурном обществе норм этикета поведения и общения, а также норм культуры речи; культивировать в среде воспитанников принципы взаимопонимания, уважения к себе и окружающим людям и обучать способам толерантного взаимодействия и конструктивного разрешения конфликтов)

3. Формирование и развитие информационной культуры и информационной грамотности (формирование умений распознавания информации, Обучение детей и подростков умению самостоятельного поиска, анализа и обработки информации, развитие у детей и подростков основных информационных умений и навыков в качестве базиса для формирования информационно-независимой личности, обладающей способностью к самостоятельному и эффективному информационному поведению)

Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	Цели, задачи	Сроки проведения	Примечание
1.	Игра на знакомство "Мы все разные, но мы вместе"	Знакомство и сплочение детей в коллективе, формирование коммуникативной культуры	Сентябрь	
2.	Акция «Мы – семья»	Формирование общности интересов обучающихся и их семей.	Октябрь	Мероприятие с участием родителей
3.	Акция «Наша безопасность»	Формирование представления о безопасности при работе в сети Интернет	Ноябрь	
4.	Новогодние сюрпризы	Формирование умения взаимодействовать в коллективе, создание благоприятной атмосферы в объединении.	Декабрь	Мероприятие с участием родителей
5.	Всероссийская образовательная акция «Урок цифры»	Привитие нравственных норм при работе и общении в сети интернет, основ кибербезопасности, развитие познавательного интереса к информационной культуре.	Январь	
6.	Акция «Валентинка»	Повышение мотивации к творческой деятельности. Формирование общности интересов обучающихся и их семей.	Февраль	Мероприятие с участием родителей
7.	Анкетирование «Мой выбор»	Формированию профессионального самоопределения в соответствии с желаниями, способностями, индивидуальными особенностями	Март	
8.	Челлендж #ЗдоровыеПривычки	Ориентация учащихся на позицию признания ценности здоровья. Воспитание потребности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к здоровью.	Апрель	
9.	Урок Памяти. Участие в интернет-акции "Помним! Гордимся!"	Воспитание чувства патриотизма и ответственности за свою Родину, гордости за подвиг нашего народа в Великой Отечественной войне. Формирование общности интересов обучающихся и их семей.	Май	Мероприятие с участием родителей

Календарный график на 72 часа

Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь								
Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты								
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5				
2-8	8-15	16-22	23-29	30-6	7-13	14-20	21-27	28-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29				
2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1				
8				16				23				32								
Январь				Февраль				Март					Апрель				Май			
Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты					Недели \ даты				Недели \ даты			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
30-5	6-12	13-19	20-26	27-2	3-9	10-16	17-23	24-2	3-9	10-16	17-23	24-30	31-7	7-13	14-20	21-27	28-4	5-11	12-18	19-31
2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40				48				57					65				72			

Контрольно – измерительные материалы

1. Вводное занятие. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «МУЛЬТмейкер» и учащимися. Инструктажи по ТБ

Опрос

1. При звуке пожарной тревоги Вы:
 1. Постараетесь скорее доделать работу.
 2. Спокойно пойдете к запасному выходу.
 3. Быстро начнете собирать свои вещи.
 4. Будете звонить родителям.
2. Учащийся попросил Вас передать ножницы. Вы:
 1. Кинете ножницы, если ловкий, то поймает.
 2. Передадите закрытые ножницы ручками вперед.
 3. Не дадите, Вам они нужнее.
 4. Передадите ножницы лезвиями вперед.
3. Если Вы обнаружили неисправность инструмента, то:
 1. Будете работать неисправным инструментом.
 2. Тихонько возьмете у другого учащегося исправный инструмент, а ему положите неисправный.
 3. Сообщите о неисправности педагогу.
 4. Положите инструмент в корзину для мусора, себе возьмете другой.
4. Если Вы обнаружили неизвестный пакет около своего стола, то Вы:
 1. Громко будете кричать:»Чей пакет?!»
 2. Сообщите о находке педагогу.
 3. Откроете пакет и посмотрите, что в нем.
 4. Промолчите, в конце занятия возьмете пакет себе.
5. Педагог вышел из кабинета на несколько минут, вы Во время его отсутствия:
 1. Отберете ножницы у соседки по парте, потому что Вам нравятся именно с красными ручками, а она их первая взяла.
 2. Спрячетесь в шкаф, когда услышите голос педагога, выскочите с радостными воплями.
 3. Откроете запасной выход и сходите погулять.
 4. Будете вести себя достойно и выполнять работу.
6. После окончания занятия Вы:
 1. Тщательно уберете свое рабочее место и спокойно пойдете в раздевалку.
 2. Тщательно уберете свое рабочее место и некоторое время побегаετε по клубу.
 3. Вы убежите быстрее, чем во время тренировочной эвакуации, оставив все на столе.
 4. В очередной раз скажите, что пора назначать дежурных по мастерской и сегодня точно не Ваша очередь.

2. Теоретические основы мультипликации

Тест состоит из 12 вопросов на выбор одного правильного ответа.

Правильный ответ на вопрос приносит 1 балл.

8-12 баллов – зачет (высокий и средний уровень)

0-8 баллов – незачет (низкий уровень)

1. 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 _____

1.



2.



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

а) кукольный _____; б) песочный _____

1.



2.



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

а) компьютерный _____; б) перекладной _____

1.



2.



6. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

7. Анимация — это.

Варианты ответов

1. процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени.
2. процесс перехода объектов с места на место
3. процесс создания формы, цвета и расположения объекта.

8. Кадры —

Варианты ответов

1. изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
2. последовательная перестановка объектов со временем.
3. изображение постепенных ступеней перемещения объектов или их частей.

9. Компьютерная анимация —

Варианты ответов

1. создание компьютера с помощью анимации.
2. создание анимации с помощью компьютера.
3. создание движения компьютера с помощью программ анимации.

10. При создании покадровой анимации прорисовываются все фазы ... объекта.

Варианты ответов

1. движения
2. стояния
3. лежания
4. летания
5. изображения
6. цикла жизни

11. Название первого полнометражного цветного мультфильма

1. Деревья и цветы
2. Белоснежка и 7 гномов
3. Микки Маус и все, все, все

12. Название самой известной студии по созданию мультфильмов в России

1. Союзмультфильм
2. Пиксар
3. Мельница

5, 6, 7. Пластилиновая анимация, Кукольная анимация, Рисованная анимация

Защита проектов проходит по 4 критериям:

Максимальное количество баллов– 20.

Критерий	Описание	Балл
Технический уровень	Логическая смена планов, нет ошибок монтажа, синхронизация изображения и звука	5 баллов
Содержание	Полнота раскрытия темы, интересный сценарий	5 баллов

Языковое и музыкальное оформление	Используется живая речь без грамматических ошибок, разнообразная интонация. Музыкальное сопровождение соответствует	5 баллов
Художественный уровень	Оригинальные и характерные персонажи, аккуратность в изготовлении персонажей и декораций	5 баллов

От 18 до 20 баллов – высокий уровень подготовки

От 14 до 17 баллов – средний уровень подготовки

Менее 14 баллов – низкий уровень подготовки

7.Рисованная анимация

Итоговый тест

Часть А предполагает выбор 1 правильного ответа

1. Выберите названия российских мультипликационных студий.

1. «Мельница».
2. «Walt Disney Pictures».
3. «Пилот».
4. «20th Century Fox».
5. «Межрабпомфильм».
6. «Мастер-фильм».

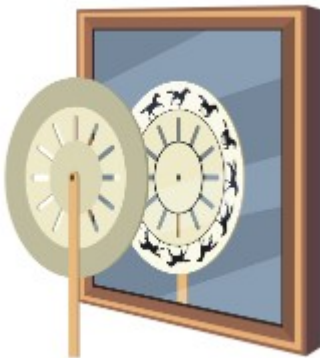
2. Кого можно отнести к основателям кинематографа?

1. Луи Люмьер.
2. Огюст Люмьер.
3. Якоб Гримм.
4. Братья Лизюковы.
5. Вильгельм Гримм.

3. Что такое «кадры»?

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

4. Как называется прибор, изображённый на рисунке?



1. Первый фотоаппарат.
2. Фенакестископ.
3. Фонендоскоп.

4. Проектор.
5. Продолжите определение: «Мультипликация – это...».
 1. технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.
 2. технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
 3. технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.
 4. акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Часть В. Необходимо установить правильный порядок

1. Установите порядок действий при создании мультфильмов.
 1. Создание персонажей.
 2. «Оживление» персонажа.
 3. Озвучивание мультфильма.
 4. Создание окружающего мира.
 5. Покадровое создание мультфильма.

Часть С. Отметить верно ли утверждение или нет.

- 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.

За каждое верно выполненное задание начисляется 1 балл. Максимальное количество баллов – 16.

16 – 13 баллов – высокий уровень

12 – 9 баллов – средний уровень

Менее 9 баллов – низкий уровень

Список литературы для педагога

1. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
2. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.
3. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.

4. Игнатова. Вектор пластилина.- М.: Отдельное издание, 2013. – 143 с.
5. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей». М.: НТ Пресс., 2006г.
6. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
7. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.

Список литературы для учащихся

1. Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович - М. : Искусство, 2001. - 175 с.
2. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. -М.: Перспектива, 2011. – 148 с.

Интернет – ресурсы

1. Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. - Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
2. Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин - Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
3. Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] /А.А. Мелик- Пашаев, З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. - М. : Бинوم. Лаборатория знаний, 2012. - 159 с. - Режим доступа: [files.lbz.ru>pdf/cC1091-3-ch.pdf](http://files.lbz.ru/pdf/cC1091-3-ch.pdf) .

Список рекомендуемых интернет – источников

1. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678 - р Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3f1gkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72016730/>
3. Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей». Утверждено протоколом заседания президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам № 11 от 30.11.2016 г. - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/MOoSmsOFZT2nIupFC25Iqkn7qZjkiqQK.pdf>
4. Буйлова Л.Н., Кривошеева Л.Б. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ / Л.Н. Буйлова, Л.Б. Кривошеева - [Электронный

ресурс] – Режим доступа:
<https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/dopolnitelnoe-obrazovanie/metodicheskie-rekomendatsii/kak-napisat-dopoln-obsherazv-programmu/metod-rekomend-po-razrab-i-oforml-dop-obsherazv-progr.html>

5. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (включая разноуровневые и модульные) / Методические рекомендации по разработке и реализации.- [Электронный ресурс] – Режим доступа:

<https://modnso.ru/upload/iblock/313/3135ed347d96944e0f16d43f6990ee74.pdf>