

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Хомутовская средняя общеобразовательная школа
имени Героя Советского Союза Н.И. Сечкина»
Хомутовского района Курской области**

Принята на заседании педагогического совета Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение «Хомутовская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Н.И. Сечкина» Хомутовского района Курской области
Протокол № 7
от «31» мая 2021 г.

Григорьев / Томашовская С.А.

Введена в действие приказом директора Муниципального казённого общеобразовательного учреждения «Хомутовская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Н.И. Сечкина» Хомутовского района Курской области

от «02» июня 2021 г. № 1-250

Директор Николюк / В. Чайковский



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультимастерская»**

Автор: педагог дополнительного образования
Кадыров Дмитрий Вячеславович

Уровень освоения содержания образования - **базовый**
Сроки реализации программы – 2 года
Возраст обучающихся – 8 - 16 лет
Продолжительность обучения – 2 года (6 часов в неделю)

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимастерская» является общекультурной модифицированной программой технической направленности.

Настоящая программа разработана с учетом:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"";
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Законом Курской области от 09.12.2013г. № 121-ЗКО «Закон об образовании в Курской области»;
- Постановление Администрации Курской области от 27.09.2019 №913-па «О внесении изменений в постановление Администрации Курской области от 15.08.2019 № 764-па «О реализации мероприятий, направленных на создание новых мест дополнительного образования детей в Курской области»
- Государственная программа Курской области от 15.10.2013 № 737-па «Развитие образования в Курской области»;
- Проектом «Доступное дополнительное образование для детей в Курской области», утвержденного протоколом от 16.11.2017 №3 заседания Совета по стратегическому развитию и проектам (программам);
- Уставом Муниципального казённого общеобразовательного учреждения «Хомутовская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Н.И. Сечкина» Хомутовского района Курской области
- Положения «О разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных программ» МКОУ «Хомутовская СОШ», утвержденного приказом от 01 сентября 2016г.

Актуальность программы.

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией «Наша новая школа». В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью педагога является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения,

воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на всех уроках дает возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма.

Отличительной особенностью программы является то, что сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со вс. большего числа окружающих человека экранов. Она - элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, вс. больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во вс. большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, еще и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на учебных занятиях - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

Создание мультфильмов очень увлекательное занятие. Однако чтобы создать небольшой мультфильм ребенок должен хорошо и много потрудиться. Поэтому лучше организовать работу с детьми таким образом, чтобы мультфильм делали все воспитанники. Для этого необходимо правильно организовать работу детей, заинтересовать их результатом творческой деятельности. Ведь создание мультфильма - это по-настоящему творческая деятельность, да к тому же еще и коллективная.

Процесс создания мультфильмов - это процесс всестороннего развития ребенка.

Воспитанник учится рисовать, лепить, сочинять, понимать, чувствовать музыкальное произведение, создавать целостный мультимедийный творческий продукт, взаимодействовать со сверстниками и взрослыми для достижения общей цели и получения задуманного результата.

Учащиеся ставят перед собой, коллективом, группой взаимодействия определенные цели, задачи, планируют совместную и индивидуальную деятельность, выбирают пути реализации поставленных целей, способы и средства, необходимые для создания анимационного изображения, ищут, создают материал, который должен быть заложен в содержание повествования. Одновременно дети овладевают сложной техникой: компьютером, микрофоном, фотоаппаратом. Знакомятся с различными программами: «Конструктор мультфильмов», Power Point, Word, Paint.

Как правило, такая деятельность детей носит самостоятельный характер. Педагог лишь направляет ее и оказывает помощь, в случае, если воспитанники в чем-то испытывают трудности и не могут справиться с работой самостоятельно.

У детей в процессе создания анимационных изображений развивается эстетический вкус, формируются эстетические представления и суждения.

Воспитанники объединения учатся видеть мир целиком, во всех его проявлениях, пытаются изменить окружающую действительность, выразить свои мысли и чувства, передать их другим людям.

Созданные мультфильмы необходимо показывать в школе, в детских садах, родителям воспитанников. Тогда дети поймут, что созданный ими продукт - это не просто игра, забава, а нужная полезная вещь. Мультяшкой можно поздравить друга, одноклассника с днем рождения, развеселить младшего братишку, обрадовать маму, самому получить удовольствие от творческой деятельности.

Все созданные детьми работы (как индивидуальные, так и общие) входят в состав портфолио ребенка. В конце обучения в детском объединении каждый ребенок получает все работы, которые он сделал в течение года.

Образовательная деятельность по дополнительной общеобразовательной программе направлена на:

- ✳ формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- ✳ удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии;
- ✳ формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- ✳ выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- ✳ создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепление здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- ✳ социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- ✳ формирование общей культуры учащихся.

Адресат программы – учащиеся МКОУ «Хомутовская СОШ» в возрасте от 8 до 16 лет.

Объём и сроки освоения программы. Программа рассчитана на 2 года обучения 432 часа (216 часов в год).

Основная форма работы – очная с использованием электронных образовательных технологий и дистанционного обучения.

Основными методами проведения обучения выбраны активные методы, лежащие в основе проблемного и развивающего обучения. Активные методы помогают вести воспитанников к обобщению, развивать самостоятельность их

мысли, учат выделить главное в учебном материале, развивают речь, память, воображение, творческие и коммуникативные способности личности и позволяют решать одновременно три организационные задачи:

1) Управлять образовательным процессом, проектировать его и анализировать результаты.

2) Обеспечить активное участие в учебной работе как подготовленных учащихся, так и не подготовленных;

3) Развивать самостоятельность посредством формирования технических компетенций.

На этапе изучения нового материала в основном используется объяснение, рассказ, эвристику, беседы, показ, иллюстрации, демонстрации.

На этапе закрепления изученного материала – беседа (эвристическая, индивидуальная, свободная, проблемная, фронтальная и др.), дискуссия, учебный диалог, исследование, упражнение, практическая работа, игра (дидактическая, имитационная, педагогическая и др.).

На этапе повторения изученного – устный контроль (опрос, различные виды бесед, игровые формы), тестирование, самостоятельная творческая, проектная деятельность.

На этапе проверки полученных знаний – выполнение контрольных заданий, защита творческих проектов (индивидуальных и групповых), выставки.

Формы проведения занятий: рассказ, демонстрация, практическая работа, презентация.

Особенности организации образовательного процесса. Занятия проводятся в соответствии с учебным планом в сформированных группах учащихся одного возраста. Состав группы постоянный.

Группы могут быть сформированы из учащихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов с нарушениями опорно-двигательного аппарата (НОДА), имеющих среднюю и легкую степень выраженности двигательных нарушений (дети передвигаются, хотя и на ограниченное расстояние и с помощью взрослого, владеют навыками самообслуживания, у них нет тяжелых нарушений двигательной функции рук).

Для детей с ОВЗ содержание программы адаптировано, поскольку помимо двигательных расстройств у детей с НОДА часто отмечаются недостатки интеллектуального развития – задержка психического развития, нарушения речи, малый объем представлений об окружающем мире, неустойчивость внимания и повышенная отвлекаемость. В связи с этим, в адаптированном варианте программы сложность и объем учебного материала уменьшен и облегчен, что отражено в учебно-тематических планах каждого года обучения.

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Период	Всего часов за год	Количество занятий в неделю	Всего часов за неделю
1-й год	216	3 занятия по 2 часа	6
2-й год	216	3 занятия по 2 часа	6

ВСЕГО	432	-	-
-------	-----	---	---

Продолжительность занятий – 40 минут, перерыв 15 минут.

2. Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим видам творчества и социальным компетенциям путём приобщения к основам создания анимации.

Задачи программы:

1. Овладение навыками и умениями работы в программе Paint, «Конструктор мультфильмов», Power Point, Word, Paint.
2. Формирование умений и навыков создания анимационных изображений.
3. Знакомство с изобразительным искусством, музыкальными, литературными произведениями, а также с искусством мультипликации.
4. Овладение основами изобразительной грамотности.
5. Всестороннее развитие воспитанников детского объединения.
6. Формирования мотивации достижений, адекватного уровня притязаний, адекватной самооценки и оценки воспитанников.

Личностные

- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;

Метапредметные

- расширение представлений об окружающем мире, о мире техники;
- развитие навыков коллективной выработки идей и путей их реализации;
- развитие мелкой моторики рук младших школьников;
- совершенствование коммуникативных умений и навыков, обеспечивающих совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение (адекватно оценивать свои достижения и достижения других, оказывать помощь другим, разрешать конфликтные ситуации).

Предметные

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- обучить учащихся работать в монтажных программах;
- познакомить учащихся с разнообразными художественными материалами и техниками;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки

кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Модуль (при наличии) /Раздел/	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теоретических занятий	практических занятий	
«Хочу стать волшебником»					
1	Вводная часть.	2	1	1	журнал педагога
2	Анимационные приемы	30	9	21	готовый анимационный ролик
3	Как оживить вещи?	30	9	21	Готовые индивидуальные короткометражные ролики
4	Компьютерная анимация 2D	34	14	20	Готовые индивидуальные короткометражные ролики
5	Живая линия (графика)	30	9	21	Поисковые работы, этюды
6	Разноцветные кляксы (живопись)	21	6	15	Поисковые работы, этюды
7	Анимация-перекладка.	45	15	30	Готовые индивидуальные короткометражные ролики
8	Итоговый мультфильм	21	6	15	готовый коллективный ролик
9	Итоговое занятие	3	3		
	Итого	216			

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Модуль (при наличии) /Раздел/	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теоретических занятий	практических занятий	
«Я еще не волшебник, а только учусь»					
1	Экология в мультипликации	30	6	24	готовый коллективный ролик
2	Объемные фигуры (пластилин)	54	10	44	готовый анимационный ролик
3	Новый год и Рождество	30	6	24	
7	«Веселые-анимашки»	15	3	12	
8	Весенние праздники. Мальчики и девочки.	30	6	24	
9	Мультипликационный фестиваль	45	15	30	
10	Дни фантазии	9	-	9	

11	Итоговое занятие	3	3	-	
	Итого	216			

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводная часть.

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

ПРОСМОТР первых мультфильмов

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

2. Анимационные приемы.

ТЕОРИЯ: Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

ПРОСМОТР: мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

3. Как оживить вещи?

ТЕОРИЯ: Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

ПРОСМОТР: мультфильм Рихар «Лампа» и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: «Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр. Развитие умения по кадрового движения малых предметов на мультипликационном столе.

4. Компьютерная анимация 2D.

ТЕОРИЯ: Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами. Образ героя в сказке и на экране.

ПРОСМОТР: мультипликационных работ детских студий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: создание мультфильма.

Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

5. Живая линия

ТЕОРИЯ: Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

ПРОСМОТР мультфильмов Жоана-Пабло Сарамелы и анимационных граффити на стенах из Интернета.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске. Индивидуальные графические работы.

6. Разноцветные кляксы

ТЕОРИЯ: От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

ПРОСМОТР: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Коллективный мультфильм из набора цветных пятен и разводок краски на стекле. Индивидуальные работы с превращением цветных клякс в мультипликационных персонажей.

7. Анимация-перекладка.

ТЕОРИЯ: Совмещение плоских слоев на мультипликационном столе. Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма.

ПРОСМОТР: первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане»

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: создание коллективного тематического мультфильма в технике перекладки на 3-5 слоев. Участие (заочное посредством сети интернет и очное по возможности) в ряде традиционных осенних мультипликационных фестивалей.

Дни фантазии

8. Итоговый мультфильм

ТЕОРИЯ: Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для создания мультфильма. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

ПРОСМОТР: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. «Экология» в мультипликации.

ТЕОРИЯ: Мир вокруг нас. Общество и природа.

ПРОСМОТР: лучшие социальные и экологические анимационные ролики из интернета.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Участие детей в эколого-социальной международной акции

2. Объемные фигуры

ТЕОРИЯ: Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

3. Новый год и Рождество

ТЕОРИЯ: Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой.

ПРОСМОТР: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективная экранизация новогодней песни.

4. Веселые-анимашки

Сверх-короткие анимационные формы с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3(!)?

ПРОСМОТР: сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях

Практическая работа: индивидуальные короткие работы

5. Весенние праздники. Мальчики и девочки.

Командное соревнование: группа делится на две команды (мальчики и девочки). Тематическое задание-игра: случилось какая-то беда – как с нею справятся «человеки-пауки»? А как с этой же проблемой разделаются «феи-винкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из «Винни-Пуха» или «Муми-троллей»)

Затем обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов.

ПРОСМОТР: просмотр любого мультфильма с приключенческим сюжетом – с «остановками»: в ключевых для развития сюжета моментах просмотр останавливается, и детям предлагается предположить, что будет дальше. Или задаются вопросы по только что увиденной части (не всегда ответы оказываются одинаковыми:)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: подготовка командой девочек мультфильма-подарка к 23 февраля, а командой мальчиков – мультфильма-подарка к 8 марта.

6. Мультипликационный фестиваль

Знакомство с шедеврами мировой короткометражной анимации. Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование.

ПРОСМОТР: просмотр и сравнение роликов короткометражных фильмов: «Пластинка крутится» / Великобритания / 2 минуты техника: компьютерная графика, изображения из архива NASA, «Тет-а-тет» / Великобритания / 8 минут техника: смешанная, «Дебют» / Польша / 7 минут техника: 2D-анимация и др.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм или серия коротких индивидуальных фильмов. По итогам – показ с чаепитием.

7. Дорогами Великой Победы

Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии?

ПРОСМОТР: мультфильм «Страницы страха»

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма к Дню Победы. Участие в праздничных мероприятиях.

8. Итоговое занятие (4 часа).

Просмотр мультфильмов, созданных за два года обучения.

4. Планируемые результаты

Личностные:

1. У обучающихся разовьётся воображение, фантазия и наблюдательность через восприятие и анализ мультфильмов, выполнение практических работ.

Метапредметные

2. Обучающиеся научатся различать мультфильмы разных видов и жанров, обсуждать и выражать своё отношение к увиденному. Научатся продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности.

Предметные

3. Научатся поэтапной работе при создании мультфильмов, пользоваться основными анимационными техниками, благодаря которым смогут «оживлять» на экране самые различные предметы
4. Научатся работать в программе Windows Movie Maker.

Комплекс организационно-педагогических условий.

Календарный учебный график.

Дата начала учебного года: **1 сентября 2020 года;**

Продолжительность учебного года (учебных занятий) **35 или 36** учебных недель в зависимости от направленности программы:

		1 год обучения	2 год обучения
Начало учебного года		01.09.2021	01.09.2022
Начало учебных занятий		01.09.2021 (09.09.2021)*	01.09.2022
Окончание учебного года	36 уч. недели	31.05.2022	31.05.2023
	35 уч. недели	31.05.2022	31.05.2023

***01.09.2020-08.09.2020** – организационный период (набор обучающихся на 1-й год обучения в объединения дополнительного образования).

Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение.

Занятия объединения проводятся в хорошо освещённом кабинете, оборудованном мебелью, соответствующей возрасту детей. При работе над созданием технических моделей необходимы следующие материалы в расчёте на каждого обучающегося:

- Компьютеры,
- Мультимедийный проектор,
- Колонки,
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, картон, краски, кисточки, цветные мелки, цветные карандаши).

Информационное обеспечение:

- Художественные средства: лучшие фильмы мировой и советской анимации (видеофильмы, мультфильмы, соответствующие темам занятий);

Кадровое обеспечение.

Успешную реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования, обладающий не только профессиональными знаниями по созданию разных анимационных мультфильмов, но и компетенциями в организации и ведении образовательной деятельности творческого объединения технической направленности.

Формы аттестации

Контроль проводится с целью проверки уровня знаний и умений, полученных на занятиях объединения и их коррекции. На первом занятии проводится устный опрос по технике безопасности. Выявляется информационный кругозор обучающихся и интересующие их области исследований.

Диагностика знаний и умений проводится после изучения раздела программы в форме практических работ, игр, викторин.

В конце обучения проводится – итоговая аттестация в форме выполнения творческой практической работы и её защиты.

Первый год обучения

Вид контроля, раздел	Прогнозируемый результат	Способы и критерии отслеживания	Форма фиксации и предъявления образовательных результатов
Введение в программу	Знать историю возникновения анимации. Уметь смастерить «волшебный фонарь»	Наблюдения за выполнением этапов работы.	журнал педагога

Текущий Анимационные приемы	Знать понятие «Грюковая съемка». Уметь снять и смонтировать простые анимационные приемы.	Практическое занятие	готовый анимационный ролик
Промежуточная аттестация. Как оживить вещи?	Знать основные приемы анимации Уметь: совместить разрозненные кадры в единую анимационную ленту.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Готовые индивидуальные короткометражны е ролики
Текущий Компьютерная анимация.	Знать приемы работы с сыпучими материалами. Уметь создавать новые формы из сыпучих материалов.	Наблюдение за процессом работы.	Готовые индивидуальные короткометражны е ролики
Текущий Живая линия	Знать: азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристику карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Уметь: создать разнообразные выразительные линии и точки.	Практическое занятие	Поисковые работы, этюды
Текущий Разноцветные кляксы	Знать основы смешения цветов. Уметь выразить настроение через цвет	Практическое занятие	Поисковые работы, этюды
Текущий Анимация- перекладка.	Знать виды анимационных техник Уметь комбинировать и смешивать несколько техник в одном художественном решении для фильма.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Готовые индивидуальные короткометражны е ролики
Текущий Дни фантазии	Уметь применять полученные знания при создании короткометражного ролика по своему замыслу.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Готовые индивидуальные короткометражны е ролики
Итоговый контроль Итоговый мультифильм	Знать мультипликационные профессии Уметь работать в команде, изготавливать персонажей, фоны, декорации.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	готовый коллективный ролик

<p>Итоговый контроль Итоговое занятие</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технику безопасности при работе в мультипликации; • историю возникновения анимации; • термины и понятия; • способы движения предметов внутри кадра; • приемы работы с сыпучими материалами; • азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. <p>Характеристику карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.</p> <ul style="list-style-type: none"> • основы смешения цветов • основы пластилиновой анимации • мультипликационные профессии <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • снять и смонтировать простые анимационные ролики; • создавать новые формы из сыпучих материалов. • создать разнообразные выразительные линии и точки. • выразить настроение через цвет • работать с массой для лепки и пластилином • применять полученные знания при создании короткометражного ролика по своему замыслу . • работать в команде. 	<p>познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;</p>	
---	---	---	--

Второй год обучения

Вид контроля, раздел	Прогнозируемый результат	Способы и критерии отслеживания	Форма фиксации и предъявления образовательных результатов
«Экология» в мультипликации	Знать приемы различных видов анимаций Уметь применить на практике	Наблюдения за выполнением	готовый коллективный

	знания и приемы полученные в первый год обучения	этапов работы.	ролик
Текущий Объемные фигуры	Знать основы пластилиновой анимации. Уметь работать с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использовать проволоку для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	готовый мультфильм
Текущий Новый год и Рождество	Знать:, иметь первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Уметь: самостоятельно сделать раскадровку.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	готовый мультфильм
Текущий Веселые-анимашки	Знать: азы кинодраматургии Уметь: рассказать историю.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Раскадровка
Промежуточная аттестация Весенние праздники.	Знать: основы сценарного мастерства. Уметь: самостоятельно написать сценарий.	Собеседование	Сценарии проекта
Текущий Мультипликационный фестиваль	Знать: формы презентации Уметь: комбинировать различные анимационные техники	Оценка презентации	Презентация
Текущий Дорогами Великой Победы	Уметь работать в команде.	Наблюдения за взаимодействием внутри коллектива на всех этапах работы.	готовый мультфильм
Итоговый контроль заключительное занятие	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> · приемы различных видов анимаций · основы пластилиновой анимации. · иметь первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. · азы кинодраматургии · основы сценарного мастерства. · формы презентации <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> · применить на практике знания и приемы 	Фестиваль мультфильмов учащихся	журнал педагога аттестационные протоколы

	<p>полученные в первый год обучения</p> <ul style="list-style-type: none"> · работать с массой для лепки и цветным пластилином. · самостоятельно сделать раскадровку. · рассказать историю. · самостоятельно написать сценарий. · комбинировать различные анимационные техники · работать в команде. 		
--	--	--	--

Оценочные материалы

Диагностическая карта усвоения образовательной программы «Мультмастерская»

		Личностные результаты			Метапредметные результаты				Предметные результаты			
№	ФИ обучающегося	Умение предложить собственную идею, творческий подход, воображение в работе	Интерес к мультимедийной деятельности	Проявление самостоятельной творческой и практической инициативы	Умение определять виды мультимедийных фильмов	Умение общаться с партнером, в группе, в коллективе	Знание специальной терминологии	Умение обсуждать увиденное, выражать свое отношение к увиденному	Умение работать в программе Windows Movie Maker	Умение использовать приемы оживления героев мультфильмов в анимации	Итого средний балл	

Критерии оценивания ожидаемых результатов:

3 балла - высокий уровень

2 балла - средний уровень

1 балл - низкий уровень

Критерии	Уровень		
	Низкий (1 балл)	Средний (2 балла)	Высокий (3 балла)
Выполнение требований техники безопасности и личной гигиены	Уклоняется от выполнения требований	Выполняет требования после напоминания педагогом	Ответственно подходит к выполнению всех требований
Умение определять виды мультипликационных фильмов	Не умеет определять виды мультипликационных фильмов	Определяет виды мультипликационных фильмов с помощью педагога	Определяет самостоятельно мультипликационные х фильмов
Знание специальной терминологии в анимации	Не знает	как правило, избегает употреблять специальные термины	учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
Интерес к мультипликационной	Пассивен, не проявляет интерес к	Активен периодами, интерес к	Активно проявляет интерес к

Методические материалы

При разработке программы «Мультмастерская» содержание выстраивалось на основе следующих педагогических принципов.

- 1) Принцип интегративности предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания – литературы, изобразительного искусства, математики, техники, естествознания, экологии и т.д., -необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширять мировоззрение учащихся.
- 2) Принцип развивающего практико-ориентированного обучения, направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у обучающихся универсальных обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.
- 3) Принцип свободы выбора. В любом обучающем или направляющем действии представлять ребенку право выбора с двумя важными условиями: выбранная деятельность должна быть безусловно нравственной, иначе строгий запрет, и право выбора должно уравниваться осознанной ответственностью за свой выбор. Человек с большей охотой делает то, что сам предложил.
- 4) Принцип деятельности. Освоение обучающимися знаний, умений и навыков преимущественно в форме деятельности. Надо стимулировать детей решать огромное количество творческих задач, тогда количество перейдет в качество и выработается автоматизм использования алгоритмов и приемов решения задач.
- 5) Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике «замысел – реализация – рефлексия». В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. В логике действия данного принципа рассматривается каждый мультипликационный фильм, создаваемый в рамках программы.
- 6) Принцип инклюзивного образования – обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей.

Первый год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Методы обучения	Формы организации учебного занятия	Педагогические технологии	Дидактические материалы
1.	Вводное занятие. Инструменты и материалы. ТБ	Словесный; Объяснительно-иллюстративный	Беседа, опрос	Технология коллективного обучения	Тест Инструктаж по ТБ
2.	Анимационные приемы	Словесный; Объяснительно-иллюстративный	Беседа	Технология игровой деятельности	Викторина

3.	Как оживить вещи?	Словесный; Объяснительно-иллюстративный	Беседа, практическая работа	Технология исследовательской деятельности. Технология коллективного обучения. Технология дифференцированного обучения. Технология игровой деятельности.	Тест
4.	Компьютерная анимация 2D	Практический, объяснительно-иллюстративный	Беседа, практическая работа	Технология коллективного и индивидуального обучения	Тест
5.	Озвучивание мультфильма	Практический, объяснительно-иллюстративный	Беседа, практическая работа	Технология игровой деятельности	Тест
6.	Живая линия (графика)	Словесный; Объяснительно-иллюстративный, практический	Беседа, практическая работа	Технология дифференцированного обучения	Тест
7.	Разноцветные кляксы	Словесный; Объяснительно-иллюстративный, практический	Беседа, практическая работа	Технология дифференцированного обучения	Тест
8.	Анимация-перекладка.	Словесный; Объяснительно-иллюстративный, практический	Беседа, практическая работа	Технология дифференцированного обучения	Тест
9.	Итоговый мультфильм	Словесный; Объяснительно-иллюстративный, практический	практическая работа	Технология коллективного обучения	Творческий проект

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Методы обучения	Формы организации учебного занятия	Педагогические технологии	Дидактические материалы
1.	Вводное занятие. Инструменты и материалы. ТБ	Словесный; Объяснительно-иллюстративный	Беседа, опрос	Технология коллективного обучения	Тест Инструктаж по ТБ
2.	Экология в мультипликации	Словесный; Объяснительно-иллюстративный	Беседа	Технология игровой деятельности	Тест

3.	Объемные фигуры (пластилин)	Практический, объяснительно-иллюстративный	Беседа, практическая работа	Технология исследовательской деятельности. Технология коллективного обучения. Технология дифференцированного обучения. Технология игровой деятельности.	Тест
4.	Новый год и Рождество	Практический, объяснительно-иллюстративный	Беседа, практическая работа	Технология коллективного и индивидуального обучения	Тест
5.	«Веселые-анимашки»	Практический, объяснительно-иллюстративный	Беседа, практическая работа	Технология игровой деятельности	Тест
6.	Весенние праздники. Мальчики и девочки.	Словесный; Объяснительно-иллюстративный, практический	Беседа, практическая работа	Технология дифференцированного обучения	Тест
7.	Мультипликационный фестиваль	Словесный; Объяснительно-иллюстративный, практический	Беседа, практическая работа	Технология дифференцированного обучения	Творческий проект
8.	Дни фантазии	Словесный; Объяснительно-иллюстративный, практический	Беседа, практическая работа	Технология дифференцированного обучения	

Список литературы

1. Александрова И.В. Образовательная программа «Мультипликация». <http://knu.znate.ru/docs/index-453608.html>;
2. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования. // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – т.2. – № 3, с.208-213;
3. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
4. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
5. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. «Смотрим и рисуем мультфильмы» методическое пособие [Текст] — Москва 2013 г. - 25с.
6. Касакина М.В. Рабочая программа внеурочной деятельности «Счастливый дитенок». <http://copy.yandex.net/?lang=ru&fmode>;
7. Камасова Э.Р. Образовательная программа «Мир руками детей». <http://yandex.ru/yandsearch?lr=50&text>;
8. Макарова.Е.Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
9. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки РФ-М: Просвещение, 2010;

10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
12. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
13. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
14. <http://www.multikov.net/>

Информационные источники

- Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы WindowsMovie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
- Gif-анимация - как это делается? <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-26678/>
- Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
- Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
- Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
- <http://ru.wikipedia.org>
- Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
- Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
- Как делают мультфильмы - технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
- К.С.Станиславский «Работа актёра над собой. Работа актёра над ролью», <http://delfineja.narod.ru/teatr/stanislavskij.html>
- С.В. Гиппиус «Гимнастика чувств. Актёрский тренинг.» <https://mybook.ru/author/sergej-gippius/akterskij-trening-gimnastika-chuvstv/>

Тест №1 по технике безопасности и правилам поведения.

Цель: проверить уровень знаний обучающихся по теме «Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе».

Выберите один вариант ответа:

Задание № 1

Нужно ли выключать компьютер по окончании работы?

- 1) да, при необходимости;
- 2) да;
- 3) нет.

Задание № 2

Что разрешается ученику в кабинете информатики только с позволения учителя?

- 1) сдвигать с места монитор и системный блок;
- 2) передвигаться по кабинету во время урока;
- 3) отключать и подключать устройства к компьютеру;
- 4) класть что-либо на клавиатуру.

Задание № 3

Где вам разрешается ставить сумки, пакеты, вещи?

- 1) возле входа в кабинет на специально отведённый для этого стол;
- 2) возле своего рабочего места;
- 3) на подоконник.

Задание № 4

Что необходимо сделать перед началом работы?

- 1) переобуться, пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
- 2) оставить сумки, вещи на специально отведенное место, снять обувь или надеть бахилы, пройти на своё рабочее место, выключить сотовый, проверить комплектность ПК, расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером.

Задание № 5

Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

- 1) любые;
- 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
- 3) только те, которые изучали раньше.

Задание № 6

Можно ли ученикам разговаривать в кабинете информатики во время урока?

- 1) Да;
- 2) можно, но очень тихо, чтобы не отвлекать других учеников;
- 3) нет.

Задание № 7

При появлении запаха гари или странного звука необходимо

- 1) продолжить работу за компьютером;
- 2) сообщить об этом учителю;
- 3) немедленно покинуть класс.

Задание № 8

Как следует нажимать на клавиши?

- 1) усилием и ударом;
- 2) плавно.

Задание № 9

Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

- 1) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
- 2) нет;
- 3) да.

Задание № 10

Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 11

Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

- 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер;
- 2) расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером;
- 3) покинуть кабинет;
- 4) выключить компьютер.

Задание № 12

Обязательно ли нужно расписываться в журнале учета работы пользователей за компьютером перед началом работы?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 13

Разрешается ли что-либо трогать на столе учителя без разрешения?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 14

Ваши действия при пожаре

- 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
- 2) немедленно покинуть компьютерный класс; выключить компьютер и покинуть здание;
- 3) вызвать пожарную охрану.

Задание № 15

Разрешается ли касаться экрана монитора?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 16

Что не запрещается в кабинете информатики?

- 1) работать двум ученикам за одним компьютером;
- 2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
- 3) громко разговаривать, отвлекать других учеников;
- 4) отключать и подключать устройства к компьютеру.

Задание № 17

Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

- 1) двум;
- 2) трём;
- 3) одному;
- 4) четырём.

Задание № 18

Что не запрещено делать в кабинете?

- 1) пройти в кабинет без обуви;
- 2) работать с влажными или грязными руками;
- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов;
- 4) бегать, прыгать.

Задание № 19

Разрешено ли входить в класс в грязной обуви и верхней одежде?

- 1) да;
- 2) нет.

Задание № 20

Разрешается ли вам отвлекать других учеников, громко разговаривать в классе?

- 1) нет;
- 2) да.

Ответы:

1) 2;	8) 2;	15) 1;
2) 2;	9) 2;	16) 1;
3) 2;	10) 1;	17) 1;
4) 2;	11) 1;	18) 1;
5) 2;	12) 2;	19) 2;
6) 2;	13) 1;	20) 1.
7) 2;	14) 1;	

Вводная диагностика творческих способностей обучающихся

Цель: Узнать предпочтения и интересы обучающихся.

1. Какие фильм и мультфильмы ты любишь?
2. Назови российские фильмы и мультфильмы:
3. Назови зарубежные фильмы и мультфильмы:
4. Какие фильмы и мультфильмы ты предпочитаешь, зарубежные или российские?
5. Чем они тебя привлекают?
6. Назови любимый фильм и мультфильм. Что ты считаешь в нём (мультфильме, фильме) главным?
7. Назови любимый фильм и мультфильм. Что тебе в нём (фильме, мультфильме) не нравится?
8. Как часто ты смотришь фильмы и мультфильмы?
 - Каждый день
 - Иногда
 - По выходным
9. Где ты смотришь фильм и мультфильм?

- По телевизору
 - По компьютеру
 - По DVD
 - В кинотеатре
10. Назови любимых героев фильмов и мультфильмов. Что интересного с ними происходит?
11. Прочитай любимые фразы героев фильмов и мультфильмов.
12. Чем бы ты мог заменить просмотр фильмов и мультфильмов?
- Прогулкой
 - Общением с друзьями или взрослыми
 - Чтением книг
 - Игрой в компьютерные игры
 - Другое

Викторина № 1 по истории анимации

Цель: Определить знания детей по изученной истории анимационных фильмов

1. Что возникло раньше: кинематограф или искусство анимации? (искусство анимации)
2. Когда официально начинается история российской мультипликации? (в 1912 году - с работ Владислава Старевича)
3. Как первоначально называлась первая в СССР студия мультипликационных фильмов? (Союздетмультфильм)
4. Как назывался первый советский полнометражный мультипликационный фильм? (Новый Гулливер)
5. Когда начался выпуск самого известного советского мультипликационного сериала "Ну, погоди! "? (в 1969 году)
6. Как называлась первая в СССР негосударственная мультипликационная студия? (Пилот)
7. Какой фильм киностудии «Анимафильм» получил в 1998 году приз за лучшую анимацию на III открытом Российском фестивале анимационного кино? (Ночь перед Рождеством)

Викторина № 2 «Я знаю все мультфильмы»

Цель: развитие интереса к разножанровым мультфильмам

1. Как звали трех богатырей из известного российского мультика? (Добрыня Никитич, Алеша Попович, Илья Муромец, серия мультиков про богатырей).
2. Какие слова мышам говорил кот Леопольд? («Ребята, давайте жить дружно!»).
3. Назовите имя друга Чебурашки (Крокодил Гена).
4. В каком мультфильме главные герои - маленькие человечки, которые занимаются ремонтом разного рода аппаратуры и техники? («Фиксики»).
5. Назовите название мультфильма, главную героиню которого зовут Маша, и с нею случаются разные истории? («Маша и медведь»).
6. Назовите имя говорящего коня в серии мультфильмов про трех богатырей? (Юлий).
7. Вспомните и назовите мультфильмы, в названиях которых встречаются цифры? («3 богатыря на дальних берегах», «Али Баба и 40 разбойников», «38 попугаев», «12 месяцев», «Цветик - семицветик», «101 далматинец», «Белоснежка и 7 гномов», «3 поросенка» и др.).
8. В каком мультфильме 4 героя - черепахи, и все они - супергерои? («Черепашки - ниндзя»).
9. В этом мультфильме главный герой - супергерой. Он может спасти попавших в беду, бороться со злом, лазать по стенам, летать, плести паутину. Идя на очередное дело, он одевает специальный костюм с изображением насекомого, название этого насекомого есть и в названии мультика. («Человек - паук»).
10. Как зовут толстого мышонка, который очень любит сыр, из мультфильма «Чип и Дейл спешат на помощь»? (Рокки).
11. В серии этих мультфильмов металлические конструкции превращаются в роботов, оживают, совершают разные действия, ведут борьбу с врагами. («Трансформеры»).
12. Назовите имена героев мультсериала «Смешарики». (Лосяш - лось, Крош - заяц, Ежонок - ежик, Нюша - поросенок, Бараш - барашек, Копатыч - медведь, Кар Карыч - ворона, Совунья - сова).
13. Назовите число пятнистых щенков из знаменитого мультфильма про далматинцев. («101 далматинец»).
14. В каком мультфильме у отца было 3 дочери, каждая из них просила отца привезти ей определенный подарок из города? («Аленький цветочек»).
15. Назовите известный (и любимый вашими родителями в детстве) мультсериал про волка и зайца. («Ну, погоди»).
16. В этом мультфильме главный герой - врач - ветеринар. Он лечил зверей, добирался до больных на орле, на ките и т. д. («Доктор Айболит»).
17. Назовите специальности людей, которые придумывают и делают мультики? (сценарист, режиссер, художник - мультипликатор, озвучивают их актеры).
18. В этом мультфильме главный герой зеленого цвета, с большими головой и животом. Он влюбился в принцессу Феону, женился на ней, жил во дворце, помогал Феоне править страной. («Шрек»).
19. В этом мультфильме белка на протяжении всего мультика искала орешек. («Ледниковый период»).
20. Главный герой этого мультика - мальчик, человек, которого воспитали джунгли и звери. («Маугли», «Книга джунглей»).
21. В этом мультфильме, по мотивам сказки Г. Х. Андерсена, злая королева заколдовала брата, разлучила его с сестрой. Сестренка долго его искала, прошла ряд

- испытаний, смогла найти брата и растопить лед (осколки льда, зеркала) в его сердце. («Снежная королева»).
22. В этом мультфильме действие происходит во времена жизни пещерных людей. Это было, по сюжету, много - много миллионов лет назад. («Семейка Крудс»).
23. В каком мультфильме конь превращался в волшебного коня и исполнял желания, помогал своему хозяину? («Конек - горбунок»).
24. Назовите имя героя, который просил рыбу исполнить желания, говоря такие слова: «По щучьему велению, по моему хотению». (Емеля из мультика «По щучьему велению»).
25. В каком мультфильме младший сын царя забросил стрелу в болото? Назовите название мультика и имя младшего сына царя. («Иван из мультика «Царевна лягушка»).
26. Как называется мульттик, в котором главный герой - черепаха по имени Селли? («Шевели лапами»).
27. Героиня этого мультфильма потеряла на балу золотую туфельку. Что это за мульттик и как звали главную героиню? (Золушка из одноименного мультфильма).
28. Как звали большую черную кошку - пантеру из мультипликационного фильма про Маугли? (Багира).
29. Сколько сыновей в сказках и мультфильмах бывает у отца? (3 сына, обычно - старший - умный детина, средний - так и сяк, младший - дурак).
30. В каком мультфильме герои - животные Африки? («Мадагаскар»).
31. Какие герои тянули овощ в огороде? («Репка», герои: дедка, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка).
32. В этом мультфильме у деда и бабы случилась беда - мышка разбила золотое яйцо, которое задела своим хвостом, уронив его на пол. («Курочка Ряба»)
33. Главный герой этого мультфильма - деревянный мальчик, выструганный Папой Карло из полена. Как звали этого мальчика? (Буратино, «Золотой ключик, или приключения Буратино»).
34. В серии этих мультиков показаны разные истории, в которых есть предупреждения, поучительные и познавательные истории. Ведущий этих историй - супергерой. Назовите его имя и фамилию. (Аркадий Паровозов и одноименный мультсериал).
35. Вспомните и назовите пластилиновые мультики. («Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона», заставка «Спокойной ночи, малыши»).
36. Назовите имя самого известного американского мультипликатора, который подарил миру Скруджа Макдака и других известных мультгероев? (Уолт Дисней).
37. Кто был художником - мультипликатором всеми любимого советского мультика «Ну погоди?» (Котеночкин).
38. Какие герои советского мультфильма пели песенку, лежа на песке, со словами: «Я на солнышке лежу, я на солнышко гляжу, все лежу и лежу, и на львенка не гляжу...»? (мульттик «Львенок и Черепаха»)

Памятка для оценивания экранизаций

Цель: Развитие умения правильно оценивать и обсуждать работы созданные сверстниками.

Будьте объективны и доброжелательны в оценивании работы товарищей.

1. Отметьте интересные находки ребят.
2. Обратите внимание на выразительность персонажей, степень их «оживлённости» (движение), разнообразие сцен с их участием.

3. Определите роль декораций и их выразительность в мультфильме.
4. Дайте оценку художественному чтению, удалось ли исполнителям передать характеры персонажей.
5. Отметьте достоинства и недостатки (если есть) операторской работы.
6. Оцените выбор музыкального сопровождения мультфильма (если оно есть), соответствует ли оно содержанию и настроению сюжета.
7. Дайте оценку оформлению мультфильма (наличие титров, их оригинальность, грамотность).

Викторина № 3 по истории мультипликации

Цель: Развивать интерес к мультипликации

1. Назовите известных вам отечественных и зарубежных режиссеров фильмов и мультипликации.
2. Что такое кинематограф? Что такое мультипликация?
3. Кто и когда изобрел кинематограф? Мультипликацию?
4. Какова родословная мультипликации, кто его «предки»?
5. Что такое фенакистископ?
6. Назовите первые известные вам звуковые фильмы и мультфильмы.
7. Что изменилось в киноискусстве и мультипликации сегодня?
8. Кто создаёт фильмы и мультфильмы?
9. Какие современные профессии в кино и мультипликации вы знаете?
10. Назовите современные студии кино и анимации России.

Ответы:

1. Отечественные кинорежиссёры: Никита Михалков, Эльдар Рязанов, Георгий Данелия, Леонид Гайдай. Режиссёры мультипликаторы: Вячеслав Котёночкин, Лев Мильчин, Владислав Старевич, Михаил Цехановский, Борис Степанцев, Лев Атаманов, Юрий Норштейн и т.д. Зарубежные кинорежиссёры: Джеймс Кэмерон, Джордж Лукас, Стивен Спилберг. Зарубежные режиссёры мультипликаторы: Джейм Блектон, Уолт Дисней, Аб Айверк и т.д.
2. Кинематограф - это (от греч. κίνημα, род. п. κινήματος — движение и греч. γραφω — писать, изображать) — отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений. Мультипликация- это технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений.
3. Кинематограф изобрели братья Л. и О. Люмьер (1895) ; Мультипликацию Уинзор Маккей в 1914 году.
4. Попытки запечатлеть движение в рисунке начались в первобытную эпоху, продолжились в античные времена и привели к появлению примитивной мультипликации в первой половине XIX века. Бельгийский физик Жозеф Плато, австрийский профессор-геометр Симон фон Штампфер и другие учёные и изобретатели использовали для воспроизведения на экране движущихся изображений вращающийся диск или ленту с рисунками, систему зеркал и источник света (фонарь) фенакистископ.
5. Лабораторный прибор для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на персистенции — инерции человеческого зрения.
6. Фильмы: «Путёвка в жизнь», «Певец джаза»; мультфильмы: «Пароходик Вилли», «Цветы и Деревья», «Советские игрушки».
7. Развитие компьютерных технологий, 3D графики.
8. Режиссёр, художник, монтажер, сценарист, оператор, звукорежиссёр, артисты игрового кино и озвучивающие мультфильмы, мультипликатор персонажей.

9. Кинопродюсер, продюсер, мультипликатор спецэффектов, мультипликатор трехмерной графики (3D).

10. Киностудии: «Мосфильм», «СТВ», «Ленфильм», «Киностудия им. Горького», «СолиТла Pictures», «Miramax Films» и др. Студии анимации: «Союзмультфильм», «100 киловатт», «Мельница», «ALIANS-ANIMATION», «ОА МЕДИА», «Студия «Колобанга», «Аэроплан», «ССБ»(3д анимация), «СТС Медиа», «Анимаккорд», студия «Паровоз» и др.

Критерии оценки ответов на вопросы:

Высокий уровень - обучающийся ответил на 70% и более вопросов правильно, полными предложениями, с приведением примеров, хорошо ориентируется в материале.

Средний уровень - обучающийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно, полными предложениями, отвечает на дополнительные вопросы.

Низкий уровень - обучающийся ответил менее, чем на 50% вопросов или учащийся не ответил ни на один вопрос, не ориентируется в материале.

Опрос

Цель: Развитие внимания и наблюдательности

Вопросы:

1. Название Вашего любимого фильма и мультфильма
2. Чем Вам понравился фильм, мультфильм?
3. Страна выпуска фильма, мультфильма.
Россия, США, Япония, Франция, Китай, не знаю, другое.
4. Имя, кличка, прозвище героя фильма, мультфильма.
5. Главный герой является - человеком, - птицей, - животным, - рыбой, - роботом, - вымышленным существом?
6. Опишите любимого героя фильма, мультфильма своими словами. Какой он (внешность, характер, чем занимается).
7. Каким способом был создан фильм, мультфильм?
- компьютерная графика
- пластилиновый (персонажи вылеплены из пластилина)
- кукольный (персонажи-куклы), - рисованный человеком, - компьютерная анимация.
8. Продолжительность фильма, мультфильма (короткометражный идет менее 45 минут, полнометражный более 45 минут).
- короткометражный,
- полнометражный.
9. Данный фильм, мультфильм является: - односерийный, - сериал.
10. Жанр фильма, мультфильма
триллер, вестерн, мелодрама, комедия, аниме, детективный, исторический, музыкальный, мультфильм-сказка, сатирический, мультфильм по былинам, мистический, приключенческий, фантастический, по мифам и легендам.
11. Вид данного фильма, мультфильма (выберите подходящие варианты).
документальный, научно-популярный, художественный, образовательный, воспитательный, развивающий, обучающий, познавательный, ознакомительный, развлекательный.
12. В фильме, мультфильме больше:- добра, радости, - зла, войны, насилия.
13. Чему учит фильм, мультфильм?

- учит любить животных и заботиться о них, • учит дружить, • учит помогать своим близким и друзьям, учит выполнять свои обязанности/ помогает изучать окружающий мир, • не несет полезной информации, - другое.
14. Ваше настроение после просмотра этого фильма, мультфильма?
 - отличное, хорошее, - грустное, романтическое, - воодушевленное, - деятельное, - раздраженное, разгневанное, - сонное, - унылое, - разочарованное.
 15. Есть ли у вас игрушка-герой из любимого фильма, мультфильма? • да, • нет.
 16. Читали ли вы произведение, по которому снят фильм, мультфильм?
 - да, нет, не написано произведение по этому фильму, мультфильму, другое.
 17. Каким фильмам, мультфильмам вы отдаете большее предпочтение? российским, зарубежным
 18. Как часто вы смотрите фильмы, мультфильмы?
 - менее часа в день, • час-полтора в день, • более 2-х часов в день, • несколько раз в неделю, • очень редко.
 19. Помогают ли родители вам в выборе фильмов, мультфильмов?
 20. Смотрят ли ваши родители с вами фильмы, мультфильмы?
 - иногда смотрят, часто смотрят, смотрят и потом мы вместе обсуждаем фильм, мультфильм, никогда не смотрят.
 21. В какой половине дня вы обычно смотрите фильмы, мультфильмы?
 22. В свободное время вы любите больше всего:
 - играть, гулять, читать, смотреть фильмы, мультфильмы, заниматься творчеством, заниматься спортом, свой вариант.
 23. Хотели бы вы сами поучаствовать в создании фильма, мультфильма?
 - Выберите все подходящие варианты: • написать сценарий, • побыть режиссёром-постановщиком, • участвовать в создании и оживлении героев, • мне это не интересно, • другое.

Критерии оценки ответов на вопросы:

3 балла - учащийся ответил на 70% и более вопросов правильно, полными предложениями, с приведением примеров, хорошо ориентируется в материале.

2 балла - учащийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно, полными предложениями, отвечает на дополнительные вопросы.

1 балл - учащийся ответил менее, чем на 50% вопросов.

0 баллов - учащийся не ответил ни на один вопрос, не ориентируется в материале.

0 - 1 - низкий уровень; 2 - средний уровень; 3 - высокий уровень.

Тест № 2 «История фотографии»

Цель: проверка знаний истории фотографии

- 1) Какой год считается годом рождения фотографии? А) IV век до н.э.; Б) 1839 год; В) 1655 год.
- 2) Что в переводе с латинского означает камера-обскура? А) темная комната: Б) фотоаппарат; В) ящик с дыркой.
- 3) Кого считают отцом современной фотографии?
 - А) Ньепс, Дагер и Табольт; Б) Леонардо да Винчи; В) Каналетто и Белотто.
- 4) В каком году был сделан первый цветной снимок? А) 1839 г. Б) 1861 г. В) 1820 г.
- 5) Выберите правильное определение фотографии?
 - А) изображение; Б) рисунок; В) рисование светом.
- 6) Как назывался первый цифровой фотоаппарат? А) Canon; Б) Casio; В) Kodak.

Тест № 3 на воображение ребенка. "Придумай рассказ" Р.С. НЕМОВА

Цель: Развитие воображения

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо в течение 1 минуты, а затем пересказать его в течение 2 минут. Это может быть какая-либо история или сказка.

Воображение ребенка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа;
- необычность, оригинальность сюжета;
- разнообразие образов, используемых в рассказе;
- проработанность и детализация этих образов;
- эмоциональность образов.

По каждому из названных признаков рассказ может получить 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или признак из перечисленных выше.

Оценка результатов

Скорость придумывания рассказов оценивается:

2 баллами — если ребенку удалось придумать рассказ в течение не более 30 секунд;

1 баллом — если на придумывание рассказа ушло от 30 секунд до 1 минуты;

0 баллов — если за 1 минуту ребенок так и не смог ничего придумать.

Необычность, оригинальность сюжета оценивается:

2 баллами — если сюжет рассказа полностью придуман самим ребенком, оригинален;

1 баллом — если ребенок привносит в виденное или слышанное что-нибудь новое от себя;

0 баллов — если ребенок просто механически пересказывает то, что он когда-либо видел.

Разнообразие образов оценивается:

2 баллами — если в рассказе имеется четыре и более персонажей (вещи, события);

1 баллом — если в рассказе используется 2-3 персонажа;

0 баллов — если в рассказе говорится только об одном персонаже.

Оценка проработанности и детализации образов в рассказе производится следующим образом:

2 баллами — если объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя и более признаками;

1 баллом — если, кроме названия, указываются еще 1-2 признака;

0 баллов — если персонажи в рассказе только называются и дополнительно не характеризуются.

Эмоциональность образов в рассказе оценивается так:

2 баллами — если сам рассказ и его передача рассказчиком достаточно эмоциональны;

1 баллом — если у рассказчика эмоции слабо выражены, и слушатели слабо эмоционально реагируют на рассказ;

0 баллов — если образы рассказа не производят никакого впечатления на слушателя.

Выводы об уровне развития

10 баллов — очень высокий;

8-9 баллов — высокий;

4-7 баллов — средний;

3-4 балла — низкий;

0-1 балл — очень низкий.

Практическая работа № 1

Цель: развитие умения анализировать работы мультипликаторов

Анализ лучших образцов мультипликации.

ФИО обучающегося _____

Опорные вопросы	Советская мультипликаци	Российская мультипликаци	Зарубежная мультипликаци
1. Вид Анимационной техники			
2. Темы мультфильмов			
3. Чему учат			
4. Прослеживается сюжетная линия в мультфильме?			
5. Присутствует ли плавность и естественность изображений?			
6. Применены ли все принципы анимации в мультфильмах?			
7. Отличительные особенности какие?			

Вывод: _____

Кроссворд по теме «Устройство ПК и программное обеспечение»

Цель: Развитие знаний анимационных техник

Кроссворд по теме "Устройство ПК и программное обеспечение"



По горизонтали:

1. Устройство для ввода текста и компьютер
2. Устройство для управления курсором
3. Устройство визуального отображения
4. Вредоносная программа
5. Альтернативное название жёсткого диска
6. Устройство для ввода информации с листа бумаги

По вертикали:

1. Программно-управляемое автоматическое устройство
2. Она может быть глобальной и локальной
3. Устройство для печати на бумаге
4. Оперативная память (альтернативное название)
5. Программа для просмотра страниц в интернете
6. Указатель в текстовом документе

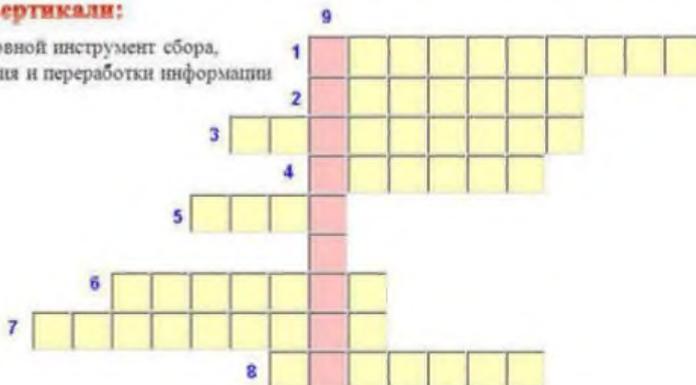
Правильных ответов:

По горизонтали:

1. Основное устройство ввода информации
2. «Мозг» компьютера
3. Устройство вывода информации
4. Устройство хранения программ и данных
5. Устройство для быстрого перемещения по экрану и выбора информации
6. Носитель информации, на который записывают программы для хранения
7. Другое название жёсткого диска
8. Устройство, с помощью которого можно вывести изображение на бумагу

По вертикали:

9. Основной инструмент сбора, хранения и переработки информации



Тест № 4 "Видеомонтаж в программе Windows Movi Maker"

Цель: Проверить умения работать с программой Windows Movie Maker

1. Область, в которой создаются и монтируются проекты в Windows Movie Maker, отображается в двух видах:

- на раскадровке и в окне
- показа на раскадровке и на шкале времени
- в окне показа и на шкале времени
- в окне показа и в строке состояния

2. Какие задачи Windows Movie Maker позволяет выполнить?

- монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов разного происхождения
- монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов одного

происхождения

- воспроизведение фильмов, созданных в других программах
- экспорт фрагментов видеозаписей, звукового сопровождения и отдельных статических кадров

3. Как выполняется монтаж клипа? Выберите наиболее точный ответ.

- монтаж клипа состоит в задании точек воспроизведения клипа в фильме
- монтаж клипа состоит в задании точки начала воспроизведения клипа в фильме
- монтаж клипа состоит в задании точки конца воспроизведения клипа в фильме
- монтаж клипа состоит в задании точки начала и конца воспроизведения клипа в фильме

4. Формат файлов, используемый для передачи видео через интернет, используя такие сервисы, как YouTube, GoogleVideo, RuTube, ВУ, Mybu, Obivu и др.

- FLV
- AVI
- MOV
- WMV

5. Запиши очередность создания

- надпись в фильме
- название фильма
- титры
- вступительные титры
- заключительные титры

6. На сколько частей может быть разбит видеофрагмент в программе WindowsMovieMaker?

- на 10
- на 3
- на 2
- на 4

Практическая работа № 2. Творческий проект «Создание коллективного мультфильма».

В ходе разработки проекта разрабатывается сюжет мультфильма, подбор и изготовление героев мультфильма, создаются декорации, озвучивается, монтируется, снимается мультфильм. На итоговой аттестации обучающиеся просматривают получившийся мультфильм, анализируют и обсуждают выполненную работу.

Тема	Электронный дидактический материал.
Введение в Мир кино искусства	Статья «Мир кино необъятен» https://vuzlit.ru/490169/kino_neobyaten
Как всё начиналось Появление фотографии.	«История фотографии» http://blogfotografelena.ru/ist_oriya-fotografii/ «Хочу всё знать» - №189 / №5 https://www.youtube.com/watch?v=CgqtQvSVGxM «Жизнь до фотошопа» https://www.youtube.com/watch?v=koOw18SIQeA
Жанры фотографии	Основные жанры и виды в фотографии: https://www.syl.ru/article/166997/new https://www.syl.ru/article/166997/new_janryi-fotografii-osnovnyie-janryi-i-vidyi-v-fotografii-primer
	Фильмы «Как правильно фотографировать людей», «Съёмка портрета на улице», «Как фотографировать ночной пейзаж», «Жанры фотографии» https://www.youtube.com/watch?v=eAidsbKFGMU
Зарождение мультипликации	Статья «История мультипликации» http://www.letopis.info/themes/cinematograph/istorija
	мультфильмов»; «Оптические игрушки на фабрике мультфильмов»; Зарубежные кинофильмы: «Фантазмагория» (реж. Эмиль Коль, Франция, 1908 г, 2 мин.). «Очарованный рисунок» (реж. Джеймс Стюарт Блектон, США, 1900 г, 2 мин.) «Пароходик Вилли» (реж. Уолт Дисней, Аб Айверкс, США, 1928 г., 7 мин «Белоснежка и семь гномов» (реж. Уолт Дисней, США, 1937 г., 83 мин.)
Виды и жанры мультипликации	Фильмы-«Что такое мультипликация. Виды анимации», «Что такое анимация. Её виды.» -«Мультфильмы как часть искусства» «Пластилиновая анимация»; - «Песочная анимация»; - «Цех картонной анимации»; -«Цех ожившей живописи»; - «Цех меловой анимации»; -«Зимний лес» -«История анимации» https://www.youtube.com/watch?v=l4xIPwLFmsI
Как и кем создаются мультфильмы	Фильмы-«Как делали «Незнайку на Луне» https://www.youtube.com/watch?v=rfkNuIuzQ38
	-«Как делают кукольные мультфильмы» https://www.youtube.com/watch?v=RP-dO8-xwxA-
	«Шесть секретов успеха Уолта Диснея» https://www.youtube.com/watch?v=pUTpcQZbXg
Звуковое сопровождение фильмов и мультфильмов	Фильмы-«Кто и как озвучивает мультфильмы». «15 Актёров дубляжа или кто озвучивает звёзд»; «О звуках в кино»; «Как озвучивают кино»
Виды и жанры кино	Статья-«Виды и жанры кино» https://helpiks.org/3-63857.html
Кинематографические профессии	Хитрук Ф.С.Профессия - аниматор. - М.: Гаятри, 2007. - 304 с. Фильм- «Профессии в кино» https://www.youtube.com/watch?v=-mo43hjXOeY Статьи- «Кинематографические профессии» https://megapredmet.ru/1-51365.html
Автор сценария. Основы написания сценария	Фильм «Главная тайна кино». «Букварь сценариста». https://vimeo.com/12916206 «Как писать сценарий» https://www.youtube.com/watch?v=2vR2TWqnP8
Современные	Фильмы- «Анимационная студия

<p>студии мультипликации</p>	<p>Мельница»https://www.youtube.com/watch?v=GKjm56wmeAU « Как делают мультфильмы: Сделано в России» https://www.youtube.com/watch?v=pXyNTU_GDYg-«Секреты Страны Смешариков. Экскурсия по Студии Анимации Петербург»https://www.youtube.com/watch?v=9IK1z3uUPpIи др.</p>
<p>Поучительные фильмы студии «Союзмультфильм»</p>	<p>Фильм- «Сказка о потерянном времени» https://www.youtube.com/watch?v=tk7wBbBro1Y-«Маша и волшебное варенье» 1979год; «Маша больше не лентяйка»1978, «Цветик- семицветик» 1968 год, «Ёжик в тумане» 1975 год, «Вовка в тридевятом царстве» 1965 год, «Снежная королева» 1957 год, «12месяцев» 1956 год и др.</p>
<p>Просмотр и обсуждение отрывков из фильмов и мультфильмов разных жанров</p>	<p>Фильмы-«Гора самоцветов», «Крепость огнём и мечом», «Солдатская сказка», «Жить» Подборка трейлеров из мультфильмов и фильмов разных жанров</p>
<p>Звукорежиссер в кино и мультипликации</p>	<p>Фильм- «Как озвучивают кино» https://www.youtube.com/watch?v=yPBhdVUd6B0</p>
<p>Музыка в кино и мультипликации</p>	<p>Музыка в разных форматах, сэмплы, мультимедийный проигрыватель- «Угадай мультфильм по песне» https://www.youtube.com/watch?v=SuIY4CoqZx8 и др.</p>

Глоссарий

Актёр - это исполнитель ролей в кино и театре. Мастер перевоплощения. Это человек, который с легкостью может принять образ другой личности, полностью поглотив ее характер и качества.

Анимация - от фр. animation—оживление, одушевление), это короткий "мультфильм", длящийся до 5 минут

Блокбастер - сверхпопулярный или успешный в финансовом смысле фильм.

Вестерн - направление искусства, характерное для США, может включать в себя различные жанры, например, комедию, боевик, детектив, триллер и даже фантастику;

Вестерн характерен для кинематографа, телевидения, литературы, живописи и других видов искусства.

Гримёр - человек, профессионально изменяющий образ актёра(театра, кино, цирка и пр.)для соответствующей роли . Существует несколько типов гримов и техник его нанесения, что отличает работу гримера от работы парикмахера и визажиста.

Документальное кино - вид кинематографа. Документальным называется фильм, в основу которого легли съёмки подлинных событий и лиц.

Жанр - это исторически сложившаяся группа произведений, объединенных общими признаками содержания и формы.

Кино - Понятие кино собирательное и определяет целое направление изобразительного искусства - кинематограф.

Кинематограф - отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений.

Клип «сНр»-видеофайл, в котором ряд динамично сменяющихся изображений умело подобран по смыслу в чётко задуманной последовательности.

Медиакультура - это особый тип культуры информационного общества, являющейся посредником между обществом и государством, социумом и властью. Рассматривая современное состояние медиакультуры, мы акцентируем свое внимание на роли **масс-медиа** в формировании общественного сознания, развитии творческих способностей личности.

Монтажёр - специалист, соединяющий отснятые материалы фильма в целостное произведение.

Мюзикл - один из жанров музыкально-сценического искусства. Он представляет собой смесь музыки, песен, танцев и драмы.

Мультипликация - технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений(движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Оператор - профессия в кинематографе. Специалист, управляющий киносъёмочным аппаратом, с помощью которого происходит запись движущегося изображения на киноплёнку.

Режиссёр - творческий работник зрелищных видов искусства: театра, кинематографа, телевидения, цирка, эстрады. Создает фильм.

Сценарист - автор сценария для кинофильма, телесериала, мультфильма, спектакля, компьютерной игры и так далее.

Сюжет - это последовательность и связь описания событий в литературном или сценическом произведении.

Трейлер—небольшой видеоролик, состоящий из кратких и обычно наиболее зрелищных фрагментов фильма, используемый для анонсирования или рекламы этого фильма.

Триллер - жанр произведений литературы и кино, нацеленный вызвать у зрителя или читателя чувства тревожного ожидания, волнения или страха.

Хроника - длительное наблюдение за событием, репортажем и тому подобное.

Экшн-это произведение (фильм, книга, игра)в которой сюжет состоит из череды быстро сменяющихся друг друга действий.

Лучшие мультфильмы в истории анимации

- «Фантасмагория или кошмар Фантоша», Эмиль Коль (1908)
- «Стрекоза и муравей», Владислав Старевич (1913)
- «Динозавр Герти», УинзорМаккей (1914)
- «Пароходик Вилли», Уолт Дисней (1928)
- «Дерева и цветы», Уолт Дисней (1931)
- «Белоснежка и семь гномов», Уолт Дисней (1937)
- «Каштанка», Союзмультфильм, Цехановский Михаил (1952)
- «Крокодил Гена» (1969), «Чебурашка» (1971), Роман Качанов
- «Фильм, фильм, фильм», Федор Хитрук (1968)
- «Малыш и Карлосон», Борис Степанцев (1968)
- Мультфильмы о Винни-Пухе, Федор Хитрук (1969-1972)
- «Сказка сказок» (1979), «Ежик в тумане» (1975) Юрий Норштейн
- «Тайна третьей планеты», Роман Качанов (1981)
- «Жил был пес» (1982), Эдуард Назаров
- «Пластилиновая ворона» (1981), «Падал прошлогодний снег» (1983), Александр Татарский
- «Конфликт» (1983), «Адажио» (2000) Гарри Бардин
- «Корова» (1989), «Старик и море» (1999), Александр Петров
- «Мой сосед Тоторо», ХаяоМиядзаки (1988)
- «Бременские музыканты», Геннадий Гладков
- «Жихарка» (2006), Олег Ужинов
- «Девочка дура» (2006), Зоя Киреева
- «На краю земли» (1998), «Мы не можем жить без космоса» (2015), Константин Бронзит

Анкеты для оценивания удовлетворенности качеством программы.

Анкета для родителей.

1. Удовлетворены ли Вы деятельностью объединения «Мультипликаторы»?

1. Да.
2. Нет.
3. Отчасти.
4. Затрудняюсь ответить.

2. Удовлетворены ли Вы качеством предоставляемых дополнительных образовательных услуг Вашему ребенку?

1. Да.
2. Нет.
3. Отчасти.
4. Затрудняюсь ответить.

3. Интересно ли Вашему ребенку посещать занятия объединения «Мультипликаторы»?

1. Да.
2. Нет.
3. Отчасти.
4. Затрудняюсь ответить.

4. Удовлетворены ли Вы режимом работы объединения «Мультипликаторы»? (дни, время, продолжительность занятий)?

- А. Да;
- Б. Нет;
- В. Затрудняюсь ответить.

5. Какую форму взаимодействия Вы используете при общении с педагогом?

- А. Консультации по телефону, в социальных сетях и при встрече.
- Б. Родительское собрание.
- В. Совместная деятельность с ребенком и педагогом (участие в мероприятиях).

6. Что Вы ожидаете от занятий Вашего ребенка в объединении

1. Оценка социальной адаптации личности учащихся.

Цель: исследование психологического климата в коллективе учащихся творческого объединения.

1. Анкета «Психологический климат в коллективе» для учащихся 8 - 11 лет.

2. Анкета «Психологический климат в коллективе» для учащихся 12-16 лет.

1. Анкета «Психологический климат в коллективе» для учащихся 8 - 11 лет.

Дорогой Друг! Отметь каким – либо знаком цифру между парами слов о своей группе.

Дружелюбие	5 4 3 2 1	враждебность
Согласие	5 4 3 2 1	разногласие
Удовлетворенность	5 4 3 2 1	неудовлетворенность
Увлеченность	5 4 3 2 1	равнодушие
Теплота	5 4 3 2 1	холодность
Сотрудничество	5 4 3 2 1	соперничество
Взаимоподдержка	5 4 3 2 1	бездействие
Занимательность	5 4 3 2 1	скука
Похвала	5 4 3 2 1	осуждение
Товарищество	5 4 3 2 1	одинокчество

Подсчитывается средний балл по каждой паре качеств отдельно.

2. Анкета «Психологический климат в коллективе» для учащихся 12-16 лет.

Дорогой друг! Оцените, пожалуйста, как проявляются перечисленные ниже свойства психологического климата в вашем коллективе, выставив ту оценку, которая, по вашему мнению, соответствует истине.

Оценки: 3 – свойство проявляется в коллективе всегда.

2 – свойство проявляется в большинстве случаев,

1 – свойство проявляется редко.

0 – проявляется в одинаковой мере и то и другое свойство.

№	Свойства психологического климата А		Свойства психологического климата В
1	Преобладает бодрый, жизнерадостный тон настроения.	3210123	Преобладает подавленное настроение
2	Доброжелательность в отношениях, взаимные симпатии.	3210123	Конфликтность в отношениях, антипатия
3	В отношениях между группировками внутри вашего коллектива существует взаимное расположение, понимание.	3210123	Группировки конфликтуют между собой
4	Членам группы нравится вместе проводить время, участвовать в совместной деятельности.	3210123	Проявляют к более тесному общению безразличие, выражают отрицательное отношение к совместной деятельности.
5	Успехи ил неудачи товарищей вызывают сопереживание, искреннее участие всех членов группы.	3210123	Успехи или неудачи товарищей оставляют равнодушными или вызывают зависть, злорадство
6	С уважением относятся к мнению	3210123	Каждый считает свое мнение

	других		главным и нетерпим к мнению товарищей.
7	Достижение и неудачи группы переживаются как собственные	3210123	Достижения и неудачи группы не находят отклика у ее членов
8	В трудные дни для группы происходит эмоциональное единение: «один за всех и все за одного»	3210123	В трудные дни группа «раскисает», растерянность, ссоры, взаимные обвинения.
9	Чувство гордости за группу, если ее отмечает руководство	3210123	К похвалам и поощрениям группы относятся равнодушно
10	Группа активна, полна энергии	3210123	Группа инертна, пассивна
11	Участливо и доброжелательно относятся к новичкам, помогают им освоиться в коллективе.	3210123	Новички чувствуют себя чужими, к ним часто проявляют враждебность
12	В группе существует справедливое отношение ко всем членам, поддерживают слабых, выступают в их защиту.	3210123	Группа заметно разделяется на «привилегированных» и «пренебрегаемых», пренебрежительное отношение к слабым
13	Совместные дела увлекают всех, велико желание работать коллективно	3210123	Группу невозможно поднять на совместное дело, каждый думает о своих интересах.

Исследование на профориентацию и направленность личности учащихся.

1.Методика определения мотивации учебной деятельности (Акимова М. Н., Бодягина Н. В.)

2. Методика «ПРОФИЛЬ» (автор Г. Резапкина, модификация методики Карта Интересов А. Голомштока)

3. Методика «Психогеомерический тест С. Деллингера» (модификация: А.А. Алексеева, Л. А. Громовой)

1.Методика определения мотивации учебной деятельности (Акимова М. Н., Бодягина Н. В.)

Цель: Исследование мотивации учебной деятельности в коллективе учащихся творческого объединения.

Дорогой Друг! Ответь, пожалуйста, на вопросы нашей анкеты. Выбери четыре мнения, наиболее соответствующее твоему и расположи их в порядке значимости. (Более важное – 1, менее важное - 4) – лучше сделать карточки!!

___ занимаюсь, потому что на занятиях интересно;

___ занимаюсь, потому что заставляют родители;

___ занимаюсь, потому что хочу больше знать;

___ занимаюсь, чтобы потом хорошо работать;

___ занимаюсь, чтобы доставить радость родителям;

___ занимаюсь, чтобы не отставать от друзей;

___ занимаюсь, потому что нравится учитель;

___ занимаюсь, чтобы раскрыть свои способности.

Спасибо!

Ключ:

1,3,4,8 – внутренняя мотивация (ВНТ);

2,5,6,7 – внешняя мотивация (ВН).

При обработке учитываются три первых мнения:

Высокая мотивация – ВНТ – 3,8;

Средняя мотивация – ВНТ – 4;

Низкая мотивация – ВНТ – 1.

2. Методика «ПРОФИЛЬ» (автор Г. Резапкина, модификация методики Карта Интересов А. Голомштока)

Инструкция. Данные вопросы касаются твоего отношения к различным направлениям деятельности. Нравится ли тебе делать то, о чем говориться в опроснике? Если да, то в бланке ответов рядом с номером вопроса поставь “+”. Если не нравится – знак “-“. Если сомневаешься, поставь “?”.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

1. Узнавать об открытиях в области физики и математики.
2. Смотреть передачи о жизни растений и животных.
3. Выяснять устройство электроприборов.
4. Читать научно-популярные технические журналы.
5. Смотреть передачи о жизни людей в разных странах.
6. Бывать на выставках, концертах, спектаклях.
7. Обсуждать и анализировать события в стране и за рубежом.
8. Наблюдать за работой медсестры, врача.
9. Создавать уют и порядок в доме, классе, школе.
10. Читать книги и смотреть фильмы о войнах и сражениях.
11. Заниматься математическими расчетами и вычислениями.
12. Узнавать об открытиях в области химии и биологии.
13. Ремонтировать бытовые электроприборы.
14. Посещать технические выставки, знакомиться с достижениями науки и техники.
15. Ходить в походы, бывать в новых неизведанных местах.
16. Читать отзывы и статьи о книгах, фильмах, концертах.
17. Участвовать в общественной жизни школы, города.
18. Объяснять одноклассникам учебный материал.
19. Самостоятельно выполнять работу по хозяйству.
20. Соблюдать режим, вести здоровый образ жизни.
21. Проводить опыты по физике.
22. Ухаживать за животными растениями.
23. Читать статьи об электронике и радиотехнике.
24. Собирать и ремонтировать часы, замки, велосипеды.
25. Коллекционировать камни, минералы.
26. Вести дневник, сочинять стихи и рассказы.
27. Читать биографии известных политиков, книги по истории.
28. Играть с детьми, помогать делать уроки младшим.
29. Закупать продукты для дома, вести учет расходов.
30. Участвовать в военных играх, походах.

31. Заниматься физикой и математикой сверх школьной программы.
32. Замечать и объяснять природные явления.
33. Собирать и ремонтировать компьютеры.
34. Строить чертежи, схемы, графики, в том числе на компьютере.
35. Участвовать в географических, геологических экспедициях.
36. Рассказывать друзьям о прочитанных книгах, увиденных фильмах и спектаклях.
37. Следить за политической жизнью в стране и за рубежом
38. Ухаживать за маленькими детьми или близкими, если они заболели.
39. Искать и находить способы зарабатывания денег.
40. Заниматься физической культурой и спортом.
41. Участвовать в физико-математических олимпиадах.
42. Выполнять лабораторные опыты по химии и биологии.
43. Разбираться в принципах работы электроприборов.
44. Разбираться в принципах работы различных механизмов.
45. “Читать” географические и геологические карты.
46. Участвовать в спектаклях, концертах.
47. Изучать политику и экономику других стран.
48. Изучать причины поведения людей, строение человеческого организма.
49. Вкладывать заработанные деньги в домашний бюджет.
50. Участвовать в спортивных соревнованиях.

Обработка результатов. Десять колонок в бланке - это десять возможных направлений твоей деятельности:

- 1 – физика и математика;**
- 2 – химия и биология;**
- 3 – радиотехника и электроника;**
- 4 – механика и конструирование;**
- 5 – география и геология;**
- 6 – литература и искусство;**
- 7 – история и политика;**
- 8 – педагогика и медицина;**
- 9 – предпринимательство и домоводство;**
- 10 – спорт и военное дело.**

Подсчитайте число плюсов в каждом столбике. Чем их больше, тем выше интерес к этим занятиям. Пять баллов говорят о ярко выраженном интересе к предмету или виду деятельности. Это – необходимое, но не достаточное условие правильного выбора профессии. Другое важное условие – способности, или профессионально важные качества. Если сумма баллов ни в одной колонке не превышает трех баллов, значит, профессиональные интересы слабо выражены. По результатам одной методики бывает трудно найти подходящую профессию. Поэтому в случае затруднений обратитесь к консультанту по выбору профессии.

3. Методика «Психогеометрический тест С. Деллингера» (модификация: А.А. Алексеева, Л. А. Громовой).

Цель: исследовать личностные особенности и ее направленность в деятельности. Дорогой друг! Посмотри на фигуры и пронумеруй их в порядке твоих предпочтений. На первое место поставь ту фигуру, которая нравится и т. д.



Квадрат

Личностные качества: (+) организованность, пунктуальность, строгое соблюдение правил, инструкций, планирование, аналитичность, внимательность к деталям, ориентация на факты, цифры, пристрастие к письменной речи, аккуратность, чистоплотность, рациональность, осторожность, практичность, экономность, упорство, настойчивость, твердость в решениях, терпеливость, трудолюбие, профессиональная эрудиция.
(-) слабый "политик", сухость, холодность, узкий круг друзей и знакомых.

Треугольник

Личностные качества: (+) лидер, стремление к власти, честолюбие, установка на победу, прагматизм, способность концентрироваться на цели, ориентация на суть проблемы, уверенность в себе, решительность, импульсивность, неукротимая энергия, сила чувств, смелость, высокая работоспособность, великолепный «политик», остроумие, широкий круг общения. (-) нетерпеливость, склонность к риску, узкий круг близких друзей.

Прямоугольник.

Личностные качества: (+) изменчивость, непоследовательность, неопределенность, возбужденность, любознательность, позитивная установка ко всему новому, смелость, избегание конфликтов
(-) низкая самооценка, неуверенность в себе, доверчивость, импульсивность, нервозность, быстрые, резкие колебания настроения, забывчивость, склонность терять вещи, непунктуальность, новые друзья, имитация поведения других людей ("примеривание ролей").

Круг

Личностные качества: (+) высокая потребность в общении, контактность, доброжелательность, забота о других, щедрость, способность к сопереживанию, способность уговаривать, убеждать, хорошая интуиция, спокойствие, уступчивость, склонность к общественной деятельности, широкий круг друзей и знакомых.
(-) склонность к самообвинению, эмоциональная чувствительность, доверчивость, ориентация на мнение окружающих, нерешительность, слабый "политик", болтливость, сентиментальность, тяга к прошлому.

Зигзаг

Личностные качества: (+) жажда изменений, креативность, концептуальность. Жажда знаний, интуиция, одержимость своими идеями, мечтательность, устремленность в будущее, позитивная установка ко всему новому, "душа компании", остроумие.
(-) Философия бунтаря, восторженность, энтузиазм, непосредственность, непрактичность, слабый "политик", импульсивность, разбросанность, непостоянство настроения, недисциплинированность, стремление работать в одиночку, небольшой круг друзей.

Раздел 3. Оценка эффективности образовательной программы: «Изучения удовлетворенности учащихся и родителей процессом обучения в творческом объединении».

Цель: определить уровень удовлетворенности личности образовательным процессом

Методы: Включенное наблюдение; Индивидуальные беседы учащегося и родителя с педагогом; Анкетирование и тестирование;

Методики исследования:

- 1. Модифицированная анкета «Выявления уровня удовлетворенности для учеников по А.А. Андрееву»**

2. Модифицированная анкета «Выявления уровня удовлетворенности родителей, учащихся по А. А. Андрееву».

1. Модифицированная анкета «Выявления уровня удовлетворенности для учеников по А.А. Андрееву»

Цель: выявить уровень удовлетворенности учащихся образовательным процессом

Задание: прочитайте утверждения и оцените степень согласия с ним по шкале:

J - полностью согласен

K - не знаю

L - не согласен

1	Объединение, в котором я обучаюсь можно назвать дружным.	J K L
2	В компании своих одноклассников я чувствую себя комфортно.	J K L
3	Я испытываю чувство радости находясь на занятиях.	J K L
4	Педагог относится ко мне доброжелательно.	J K L
5	Педагог отвечает на все мои вопросы, если вдруг мне что-то непонятно.	J K L
6	Наш коллектив принимает участие в различных конкурсах и мне это нравится.	J K L

2. Модифицированная анкета «Выявления уровня удовлетворенности родителей, обучающихся по А. А. Андрееву»

Цель: выявить уровень удовлетворенности родителей учащихся образовательным процессом

Инструкция: Пожалуйста, внимательно прочитайте утверждения и оцените степень согласия с ними по шкале:

4 - совершенно согласен;

3 - согласен;

2 - трудно сказать;

1 - не согласен;

0 - совершенно не согласен

1	Объединение, в котором обучается мой ребенок, можно назвать дружным.	4 3 2 1 0
2	В среде своих одноклассников мой ребенок чувствует себя комфортно.	4 3 2 1 0
3	Педагог проявляет доброжелательное отношение к моему ребенку.	4 3 2 1 0
4	Я испытываю чувство взаимопонимания, контактируя с педагогом объединения.	4 3 2 1 0
5	Педагог учитывает индивидуальные особенности моего ребенка.	4 3 2 1 0
6	На занятиях педагог заботится о физическом развитии и здоровье моего ребенка	4 3 2 1 0
7	На занятиях педагог способствует формированию достойного поведения моего ребенка	4 3 2 1 0
8	На занятиях педагог создает все возможные условия для проявления и развития способностей моего ребенка.	4 3 2 1 0
9	У педагога я могу получить ответы на все интересующие меня вопросы.	4 3 2 1 0
10	Мой ребенок доволен обучением в данном центре и объединении.	4 3 2 1 0