

Муниципальное казенное образовательное учреждение
дополнительного образования
Центр Детского творчества
Дубовского муниципального района
Волгоградской области

Программа принята на заседании
методического совета МКОУ ДО
ЦДТ
Протокол № 1 от « 23 » августа
2021 г



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультфильм своими руками»

Возрастная категория детей: 12 - 18 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель программы: Зайцева
Надежда Владимировна,
педагог дополнительного образования
МКОУ ДО ЦДТ

г. Дубовка, 2021 г.

Раздел 1. Комплекс организационно- педагогических характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – техническая, т.к. ее реализация ориентирована на развитие личности ребенка средствами информационных технологий, медиатворчества.

Актуальность

В современном обществе у детей и подростков появляется все больше потребностей в освоении информационного пространства, в частности техник видео- и фотосъемки, анимации для презентации своих учебных достижений. Анимация, как синтетический вид деятельности, позволяет развивать креативность у учащихся. Данная программа поможет детям применять полученные знания и практический опыт не только для создания мультфильмов, но и для организации своей учебной деятельности.

Новизна данной образовательной программы заключается в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных технологии с созданием пластилиновых героев и рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой. Также следует отметить, что данная образовательная программа будет реализована впервые на территории Дубовского муниципального района.

Педагогическая целесообразность

При реализации программы «Мультфильм своими руками» применяется технология развивающего обучения, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей учащихся, обучение навыкам самоконтроля и

самооценки. Проектная технология при реализации программы позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Учащиеся приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата.

Отличительные особенности данной программы заключаются в том, что при ее реализации учащиеся получают не только навыки и умение работать с технической составляющей. У них будет формироваться эстетическая культура. Программа ценна тем, что дает ребенку возможность проявить свои индивидуальные особенности: чувства, умения, фантазию, творчество. В процессе создания мультипликационного фильма социальной тематики происходит духовно-нравственное развитие личности. Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

Адресат программы.

В объединении занимаются учащиеся, желающие и проявляющие интерес к компьютерной мультипликации. Средний возраст от 12 до 18 лет, когда для детей актуально собственное становление как личности, реализации своего потенциала. Подросток стремится завоевать в глазах сверстников авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявление стремления к самостоятельности и независимости, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Процесс формирования, отличающий подростка, растянут во времени и может происходить неравномерно. В процессе обучения по программе «Мультфильм своими руками» реализуется ведущий принцип этой возрастной категории – общение.

Уровень программы – базовый. Объем и сроки реализации программы: программа одногодичная, 216 часов, 36 недель.

Форма обучения – очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

На период реализации Программы, в течение которого федеральными и/или региональными и/или местными правовыми актами устанавливается запрет и/или ограничение на реализацию дополнительных общеобразовательных программ по месту нахождения Исполнителя, реализация соответствующего указанному периоду учебного плана Программы осуществляется Исполнителем с применением дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий: программа обучения рассчитана на **216 часов в год**, исходя из учебной нагрузки на одну учебную группу **6 часов в неделю (2 раза в неделю по 3 часа)**.

Особенности организации образовательного процесса.

Состав группы постоянный, разновозрастной. Занятия групповые.

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики. Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультимедийных фильмов.

Основная форма работы в объединении – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов, которые могут проводиться с дифференцированным подходом:

- 1) написание сценария;
- 2) создание персонажей и декораций;
- 3) анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка;
- 4) монтаж фильма в приложениях Movavi, MicrosoftOfficePowerPoint.

Во время работы над анимационным проектом группа учащихся делится в соответствии с принимаемыми ролями: сценарист, художник, режиссер, звукооператор и пр.

Цель программы: создание условий для формирования информационной культуры личности обучающегося через освоение базовых понятий и методов создания анимации.

Задачи программы.

предметные:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории мультипликации;
- научить видам техники создания мультфильмов;
- научить работать в программах Movavi, MicrosoftOfficePowerPoint;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

метапредметные:

- сформировать готовность учащихся к системно-информационному восприятию мира;
- развить стремление к самообразованию;
- развить изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

личностные:

- сформировать готовность к взаимодействию и сотрудничеству в группе и коллективе;
- создать условия для воспитания нравственных качеств личности;
- сформировать мотивацию активного участия в создании анимационных фильмов.

Учебный план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение				
1.1.	История анимации. Знакомство с различной анимацией.	3	3	0	Беседа анкетирование
2	Подготовительный процесс создания мультфильма				
2.1.	Сценарий (сценка, сюжет).	9	3	6	Демонстрация готовых работ
2.2.	Раскадровка (тайминг).	6	3	3	Тестирование
2.3.	Инструменты и материалы для создания мультфильмов	12	3	9	Демонстрация готовых работ
2.4.	Фон	6	3	3	Демонстрация готовых работ

2.5.	Декорации.	6	3	3	Демонстрация готовых работ
2.6.	Персонажи	6	3	3	Демонстрация готовых работ
3.	Создание мультфильма в технике ЛЕГО-анимации				
3.1.	Составление сценария.	6	3	3	Демонстрация готовых работ
3.2.	Раскадровка.	9	0	9	Демонстрация готовых работ
3.3.	Фон, декорации, персонажи.	21	3	18	Демонстрация готовых работ
3.4.	Съемка мультфильма	27	0	27	Демонстрация готовых работ
3.5.	Озвучивание героев	27	3	24	Демонстрация готовых работ
3.6.	Монтаж мультфильма	21	0	21	Демонстрация готовых работ
3.7.	Просмотр и обсуждение мультфильма	3	0	3	Заполнение зрительских карт
4	Создание мультфильма в технике пластилиновой анимации				
4.1.	Составление сценария	3	0	3	Демонстрация готовых работ
4.2.	Раскадровка	6	0	6	Демонстрация готовых работ
4.3.	Фон, декорации	6	0	6	Демонстрация готовых работ
4.4.	Персонажи	6	3	3	Демонстрация готовых работ
4.5.	Съемка мультфильма	12	0	12	Демонстрация готовых работ
4.6.	Озвучивание мультфильма	9	0	9	Демонстрация готовых работ
4.7.	Монтаж мультфильма	6	0	6	Демонстрация готовых работ
4.8.	Просмотр и обсуждение мультфильма	3	0	3	Заполнение зрительских карт
5	Итоговое занятие	3	0	3	Творческий отчет
Итого		216	33	183	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение

Тема 1.1. История анимации. Знакомство с различными видами анимации.

Теория: Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете.
Ознакомление обучающихся с основными этапами развития анимации, ее видами. Этапы создания мультфильма.

Практика: просмотр мультфильмов, иллюстрирующих различные виды анимации.

Раздел 2. Подготовительный процесс создания мультфильма

Тема 2.1. Сценарий (сценка, сюжет)

Теория: что такое сценарий. Основные части сценария, ключевые сцены, переходы. Понятие конфликта. Виды конфликта. Правила построения диалога.

Практика: анализ образцов сценариев, составление короткого сюжета для будущего мультфильма.

Тема 2.2. Раскадровка (тайминг)

Теория: понятие тайминга. Основные принципы создания раскадровки.

Практика: раскадровка сценария для будущего мультфильма.

Тема 2.3. Инструменты и материалы для создания мультфильмов

Теория: материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски и пр., фотоаппарат, штатив, компьютер. Основы работы в программе MicrosoftOfficePowerPoint.

Практика: проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий, составление из них простого слайд-шоу в программе MicrosoftOfficePowerPoint.

Тема 2.4. Фон.

Теория: правила построения пейзажей и интерьеров для мультипликационных сцен. Правила набора цвета в пейзажах и интерьерах для мультипликационных сцен.

Практика: создание и прорисовка фона.

Тема 2.5. Декорации.

Теория: понятие декораций и определение их необходимости в сюжете.

Практика: создание декораций по сценарию.

Тема 2.6. Персонажи.

Теория: способы создания персонажа. Элементарные движения персонажа.

Практика: просмотр образцов мультфильмов с персонажами, выполненными в разной технике. Обсуждение технологии создания.

Раздел 3. Создание мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.

Тема 3.1. Составление сценария.

Практика: составление сценария для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.

Тема 3.2. Раскадровка.

Практика: раскадровка сценария для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.

Тема 3.3. Фон, декорации, персонажи.

Теория: особенности создания фонов, декораций, персонажей для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.

Практика: создание фонов, декораций, персонажей для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.

Тема 3.4. Съёмка мультфильма.

Практика: покадровая съёмка мультфильма в технике ЛЕГО.

Тема 3.5. Озвучивание мультфильмов.

Теория: правила работы с микрофоном. Самые распространенные ошибки, которых следует избегать.

Практика: запись звука к мультфильму. Озвучивание героев. Добавление музыкального ряда.

Тема 3.6. Монтаж мультфильма.

Практика: монтаж мультфильма в программе Movavi. Наложение записанной звуковой дорожки.

Тема 3.7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика: просмотр готового мультфильма. Заполнение зрительских карт.

Раздел 4. Создание мультфильма в технике пластилиновой анимации.

Тема 4.1. Составление сценария.

Практика: составление сценария для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации.

Тема 4.2. Раскадровка.

Практика: раскадровка сценария для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации.

Тема 4.3. Фон, декорации.

Практика: создание фонов, декораций для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации.

Тема 4.4. Персонажи.

Теория: материалы и способы создания персонажа. Движения персонажа.

Практика: создание персонажей для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации.

Тема 4.5. Съёмка мультфильма.

Теория: движение героев в кадре.

Практика: съёмка мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации.

Тема 4.6. Озвучивание мультфильма.

Практика: запись звука к мультфильму. Озвучивание героев. Добавление музыкального ряда

Тема 4.7. Монтаж мультфильма.

Практика: монтаж мультфильма в программе Movavi. Наложение записанной звуковой дорожки.

Тема 4.8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика: просмотр мультфильма. Заполнение зрительских карт.

Тема 5. Итоговое занятие.

Практика: Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Участие в итоговом мероприятии, в рамках районной конференции творческих проектов с использованием информационно-коммуникационных технологий. Коллективное подведение итогов обучения по программе.

Планируемые результаты:

предметные:

- учащиеся познакомятся с основными сведениями по истории, теории мультипликации;
- научатся видам техники создания мультфильмов;
- научатся работать в программах Movavi, MicrosoftOfficePowerPoint;
- у учащихся сформируются технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

метапредметные:

- сформируется готовность учащихся к системно-информационному восприятию мира;
- будет развиваться стремление к самообразованию;
- будет развиваться изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

личностные:

- сформируется готовность к взаимодействию и сотрудничеству;
- сформируется мотивация активного участия в создании анимационных фильмов.

- **Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических, условий, включающий формы аттестации**
- **Календарный учебный график.**

№ п/п	Дата и время	Тема занятия	Количество часов	Место проведения	Форма проведения занятия	Форма аттестации (контроля)
Раздел 1. Введение						
1		История анимации. Знакомство с различной анимацией	3	аудитория ЦДТ	беседа	анкета
Раздел 2 Подготовительный процесс создания мультфильма						
Тема 2.1. Сценарий (сценка, сюжет) 9 ч						
2.		Сценарий	3	аудитория ЦДТ	беседа	Демонстрация готовых работ
3.- 4		Создание сюжета будущей картины	6	аудитория ЦДТ	практикум	презентация
Тема 2.2. Раскадровка (тайминг) 6 ч						
5		Раскадровка сценария для будущего мультфильма	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ

6		Тайминг. Основные принципы создания раскадровки.	3	аудитория ЦДТ	беседа	Демонстрация готовых работ
Тема 2.3. Инструменты и материалы для создания мультфильмов 12 ч						
7		Инструменты и материалы для создания мультфильмов	3	аудитория ЦДТ	Виртуальная экскурсия	Круглый стол
8		Проба работы с материалами и оборудованием.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
9		Съемка фотографий	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
10		Составление слайд-шоу в программе MicrosoftOfficePowerPoint	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
Тема 2.4. Фон 6ч						
11		Построения пейзажей и интерьеров для мультипликационных сцен	3	аудитория ЦДТ	лекция	Демонстрация готовых работ
12		Создание и прорисовка фона.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
Тема 2.5. Декорации 6ч						
13		Понятие декораций и определение их необходимости в сюжете	3	аудитория ЦДТ	лекция	Демонстрация готовых работ
14		Создание декораций по сценарию	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
Тема 2.6. Персонажи 6ч						
15		Элементарные движения персонажа.	3	аудитория ЦДТ	лекция	Демонстрация готовых работ
16		Просмотр образцов мультфильмов с персонажами, выполненными в разной технике. Обсуждение технологии создания	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
Раздел 3. Создание мультфильма в технике ЛЕГО-анимации						
Тема 3.1. Составление сценария 6ч						
17		Составление сценария для мультфильма	3	аудитория ЦДТ	лекция	тестирование
18		Составление сценария для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
Тема 3.2. Раскадровка 9ч						
19		Раскадровка сценария	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
20-21		Раскадровка сценария для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.	6	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация готовых работ
Тема 3.3. Фон, декорации, персонажи 21ч						
22		Особенности создания фонов, декораций,	3	аудитория ЦДТ	лекция	тестирование

		персонажей для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации				
23-24		Создание фонов для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации	6			
25-26		Создание декораций для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации	6			
27-28		Создание персонажей для мультфильма в технике ЛЕГО-анимации	6			
Тема 3.4. Съёмка мультфильма 27ч						
29		Покадровая съёмка мультфильма в технике ЛЕГО-анимации.	3			
30-31		Движение героев в кадре.	6			
32-33		Движение частей тела персонажей	6			
34-35		Движение декора в кадре	6			
36		Съёмка названия мультфильма из ЛЕГО	3			
37		Съёмка титров мультфильма из ЛЕГО	3			
Тема 3.5. Озвучивание мультфильмов 27ч						
38		Правила работы с микрофоном	3			
39-41		Запись звука к мультфильму	9			
42-43		Озвучивание героев.	6			
44-45		Добавление музыкального ряда	6			
46		Обработка звукового ряда	3			
Тема 3.6. Монтаж мультфильма 21ч						
47		Монтаж мультфильма в программе Киностудия	3			
48		Наложение записанной звуковой дорожки.	3			
49		Настройка анимации в фильме	3			
50		Настройка графических переходов между кадрами	3			
51		Создание названия фильма	3			
52		Проработка титров	3			
53		Наложение текстовой информации в фильме	3			
Тема 3.7. Просмотр и обсуждение мультфильма 3ч						

54		Заполнение зрительских карт.	3		просмотр готового фильма	
Раздел 4. Создание мультфильма в технике пластилиновой анимации.						
Тема 4.1. Составление сценария 3 ч						
55		Составление сценария для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 4.2. Раскадровка 6 ч						
56		Покадровая прорисовка мультфильма	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
57		Раскадровка сценария для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 4.3. Фон, декорации 6 ч						
58		Создание фонов для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
59		Создание декораций	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 4.4. Персонажи 6ч						
60		Материалы и способы создания персонажа Движения персонажа.	3	аудитория ЦДТ	Видео экскурсия	Демонстрация работы
61		Создание персонажей для мультфильма в технике плоской пластилиновой анимации.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 4.5. Съёмка мультфильма 12 ч						
62		Движение героев в кадре.	3	аудитория ЦДТ	лекция	Демонстрация работы
63		Движение частей тела персонажей	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
64		Движение декора в кадре	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
65		Съёмка мультфильма	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 4.6. Озвучивание мультфильма 9 ч						
66		Запись звука к мультфильму	3	аудитория ЦДТ	лекция	Демонстрация работы
67		Озвучивание героев.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
68		Добавление музыкального ряда	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 4.7. Монтаж мультфильм 6 ч						
69		Монтаж мультфильма в программе Киностудия	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы

70		Наложение записанной звуковой дорожки.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 4.8. Просмотр и обсуждение мультфильма 3						
71		Заполнение зрительских карт.	3	аудитория ЦДТ	практикум	Демонстрация работы
Тема 5. Итоговое занятие						
72		Презентация проектов, созданных в течение учебного года	3	аудитория ЦДТ	практикум	Участие в районной конференции творческих проектов с использованием ИКТ.
		Итого	216			

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет для занятий, соответствующий санитарно-гигиеническим нормам.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы:

- канцелярские принадлежности: альбом, простой карандаш, ластик, цветные карандаши, фломастеры, краски, ручки гелевые/шариковые, наборы пластилина, стеки- 12 комплектов на группу;
- Конструктор ЛЕГО
- Штатив для фотоаппарата - требуется 1 единица на группу.
- Смартфон - требуется 1 штука на группу.
- Проектор и экран – требуется 1 комплект на группу.
- Компьютерные программы Киносудия, Movavi Photo Editor, Microsoft Office PowerPoint.
- Колонки – 1 комплект на группу.
- Микрофоны для записи голоса и озвучивания мультфильма – 1 штука на группу.

Информационное обеспечение:

- Видеоматериалы (образцы мультфильмов).

- Фотоматериалы (образцы фонов, декораций, персонажей мультфильмов)

Кадровое обеспечение:

Для реализации программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику ОДО, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей.

Формы аттестации.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материалы тестирования, фото- видеозапись, рефлексивный лист.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: отчет итоговый, участие в конкурсах, тестирование.

Оценочные материалы (см. Приложение 1).

- 1) *Рефлексивный лист участника проекта*
- 2) *Зрительская карта мультфильма*
- 3) *Тест*
- 4) *Демонстрация готовых работ.*

Методические материалы.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию технологической деятельности с другими видами: игровой, продуктивной, коммуникативной, трудовой, познавательно-исследовательской, музыкально-художественной.

Педагогические технологии, используемые при реализации программы:

- технология группового обучения;
- технология развивающего обучения;
- коммуникативная технология обучения;
- проектная технология;
- информационно-коммуникативные технологии.

Дидактические материалы:

- Макет раскадровки.
- Опорные схемы-помощники для составления сценария.
- Дидактический материал по теме «Анимационные эффекты».

Литература:

Литература для педагога:

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2017. – 43с.
- 2) Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л. : Искусство. Ленингр. отделение, 2018. - 211 с.
- 3) Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 2016. - 288 с.
- 4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 2018. - 315 с.
- 5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 2016. - 114 с.

Литература для учащихся:

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М. : Искусство, 2014. - 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 2015. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 2015. - 80 с.
- 4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2017. – 384 с.
- 5) Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 2018. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
- 6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2019. - 175 с.

Интернет-ресурсы:

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

2. Любительский видеомонтаж в MovieMaker.
<http://www.exler.ru/expromt/14-02-2007.htm>
3. Мультфильмы своими руками.
<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.
4. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
5. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

Список литературы для обучающихся и родителей:

1. Мультипликационный альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
2. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
3. Эрлинг Эрикссон. Оживляй-ка поживей! / Шведский канал Учебного Вещания АБ. – Кристианстад, 2017

Приложение 1

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

1) Освоение теоретических знаний и практических умений, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины; уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более ½, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; 3 уровень (максимальный) –	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах». Анкета-тест «Мультфильмы: кто и как их делает» Анкета-тест «Я и мультфильмы»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год»

		ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно		
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; 2 уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем ½, работает с оборудованием с помощью педагога; 3 уровень (максимальный) – ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	Вводный контроль	Диагностическое упражнение

2) Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	0 уровень (недопустимый) – ребенок совершенно не владеет данным действием (у него нет умений выполнять это действие); 1 уровень (минимальный) – ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и достаточной помощи педагога; 2 уровень (средний) – умеет действовать самостоятельно, но лишь подражая действиям педагога или сверстников; 3 уровень (выше среднего) – умеет достаточно свободно выполнять действия, осознавая каждый шаг; 4 уровень (максимальный) – автоматизированное, безошибочное выполнение действия	Входная диагностика (октябрь) Итоговая диагностика (по завершению программы)	Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях Анализ результатов учебных проектов

Личностное развитие учащихся

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Творческие навыки: креативность в выполнении заданий (уровень творчества при работе над мультфильмами)	<p><u>уровень</u> (начальный, элементарный уровень развития креативности) – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога;</p> <p><u>уровень</u> (репродуктивный уровень) – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии;</p> <p><u>3 уровень</u> (творческий уровень) – выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)</p>	1 раз в год	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ
Творческая активность, участие в учебных проектах	0 уровень (недопустимый): ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности;	Один раз в год по завершению учебного курса	Анализ результатов участия в проектной деятельности
	<p>уровень (минимальный): участник одного группового проекта;</p> <p>уровень (средний): имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов;</p> <p>уровень (максимальный): проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор одного индивидуального проекта и участник групповых проектов</p>		
Мотивы посещения занятий	<p>-й уровень минимальный – присутствуют только прагматические мотивы;</p> <p>-й уровень средний – сформированы коллективистские мотивы;</p> <p>3-й уровень максимальный – сформированы личностные мотивы</p>	В конце года	Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе (автор Л.В.Байбородова)
Устойчивость интереса к занятиям	<p>1-й уровень минимальный – интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков;</p> <p>-й уровень средний – стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%;</p> <p>-й уровень максимальный - стремится к достижению наилучшего результата, склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков</p>	Ежегодно в мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Собеседование с родителями и обучающимися
Трудолюбие	1 уровень (минимальный)- любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого;	2 раза за период обучения	Наблюдение на занятиях

2 уровень (средний)- выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции;	
3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы	

<i>Количество баллов</i>	<i>Оценка мультфильма</i>
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Рефлексивный лист участника проекта
 Ура! Мы завершили очередной проект!
 Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма	
Чем ты занимался(лась)при создании мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самым интересным и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Зрительская карта мультфильма _____

<i>№п/п</i>	<i>Наименование критерия</i>	<i>Максимальное число баллов</i>	<i>Оценка</i>
1	Оригинальность названия мультфильма	3	
2	Соответствие содержания названию	3	

3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6	Законченность темы	3	
	ИТОГО	20	
Твои предложения автору			

Тест

Вопрос 1

Слово «анимация» переводится с латинского как...

- Бежать
- Оживлять
- Рисовать

Вопрос 2

Установите порядок действий при создании мультфильмов.

Варианты ответов

- Создание персонажей.
- Создание сценария.
- Озвучивание мультфильма.
- Создание окружающего мира.
- Покадровое создание мультфильма.

Вопрос 3

Что такое «кадры»?

Варианты ответов

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

Вопрос 4

Вид искусства, произведения которого создаются путем покадровой съемки отдельных рисунков и сцен, называется...

- Кадровка
- Фазовка
- Анимация

Вопрос 5

Для создания иллюзии непрерывного движения частота смены кадров должна быть не менее...

- 10 кадров в секунду
- 12 кадров в секунду
- 24 кадров в секунду
- 25 кадров в секунду