

Министерство образования и науки Республики Татарстан  
Отдел образования Исполнительного комитета  
Нурлатского муниципального района РТ  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительное образование  
«Центр детского творчества «Килэчэк» Нурлатского муниципального района Республики Татарстан

Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «4» сентября 2023 г

«Утверждаю»  
И.о. Директор МБУ ДО «ЦДТ «Килэчэк» НМР РТ  
А.А. Муратова  
Приказ № 45  
от «4» сентября 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Академия волшебников»**

**Направленность:** техническая  
**Возраст обучающихся:** 7 - 14 лет  
**Срок реализации:** 2 года

**Автор – составитель:**  
Абдрахманова Гульнара Гумеровна  
педагог дополнительного образования

г. Нурлат, 2023 год.

## Информационная карта образовательной программы

<b>1</b>	<b>Образовательная организация</b>	МБУ ДО "ЦДТ "Килэчэк" НМР РТ
<b>2</b>	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Академия волшебников»
<b>3</b>	<b>Направленность программы</b>	техническая направленность
<b>4</b>	<b>Сведения о разработчиках</b>	
4.1	ФИО, должность	Абдрахманова Гульнара Гумеровна, педагог дополнительного образования
<b>5</b>	<b>Сведения о программе</b>	
5.1.	Срок реализации	2 год
5.2.	Возраст учащихся	7-14 лет (1-9 классы)
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы  - форма организации содержания и учебного процесса	-модифицированная -общеразвивающая -реализация принципов саморазвития, рефлексивности, мотивации достижений, обеспечение успеха в технологиях развития творчества детей, которые построены на принципах доступности и наглядности -формами организации будут являться теоретические и практические занятия
5.4.	Цель программы	создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности
<b>6</b>	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	-творческие игры, беседы, ролевые игры, тренинги (системы упражнений на взаимодействие в группе), системы последовательных заданий, создание проектов, демонстрация, упражнение с объяснением и исправлением ошибок, метод многократного повторения.
<b>7</b>	<b>Форма мониторинга результативности</b>	Анкетирование в конце каждого раздела (прилагаются к программе)
<b>8</b>	<b>Результативность реализации программы</b>	презентация своих работ в виде мультфильмов (за учебный год всего 10 мультфильмов: 2 – за 1 четверть, 3 – за 2 четверть, 3 – за 3 четверть; 2 – за 4 четверть)
<b>9</b>	<b>Дата утверждения и последней корректировки программы</b>	
<b>10</b>	<b>Рецензенты</b>	

## **ОГЛАВЛЕНИЕ.**

- 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**
- 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.**
- 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**
- 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.**
- 5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.**
- 6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ.**
- 7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.**
- 8. ПРИЛОЖЕНИЕ.**
- 9. КАЛЕНДАРНО – УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ: базовый

**АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.** Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотри, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и молодежи. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

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

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

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

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

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладеть определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах: «Мультипликатор», «AnimaShooter Junior», «Movavi Video Editor», «Microsoft PowerPoint», «Movie Maker», «Paint».

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

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

### **Программа учитывает следующие нормативные документы:**

- Закон РФ «Об образовании» №273 от 29.12.2012г.;
- Концепцию развития дополнительного образования от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 № 10;
- Приказ Минпроса России от 3.09.2019 г. № 467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»;
- СП №2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28;
- Устав МБУ ДО «ЦДТ «Килэчэк» НМР РТ.

### **НОВИЗНА ПРОГРАММЫ**

заключается в том, что работая в мультстудии, ребенок создает полностью готовый цифровой продукт, который можно посмотреть посредством YouTube канала или использования публичной страницы Мультстудии «Академия волшебников» в социальной сети «ВКонтакте». Создание анимации включает в себя возможность попробовать себя в роли различных участников съемочного процесса. Познакомиться с профессиями: режиссера, сценариста, аниматора, оператора, монтажера, звукорежиссёра, художника, скульптора, декоратора. Участие в совместной деятельности прививает детям доброту, трудолюбие, сочувствие, чувство товарищества и дружбы, развивает коммуникабельность, чувство сопричастности к общему делу.

Новизна программы заключается в следующем:

- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

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

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

Все созданные мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "ЮТУБ". Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

### **ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ**

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

**ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ.** Создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

### **ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

#### ***Обучающие:***

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

#### ***Развивающие:***

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

#### ***Воспитывающие:***

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

➤ содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

**АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ:** 7-14 лет (1-9 классы)

**ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ:** 144 часа ежегодно: 9 месяцев 36 недель. За 2 год - 288 часов.

**ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА:** очная, аудиторная, групповая

**СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ:** 2 год

**РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ:** 2 раза в неделю по 2 часа (4 часа в неделю)

## 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН (первый год обучения)

№	Название, разделы, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика		
<b>1. Знакомство с мультимедиа – 10 часов</b>						
1.1	Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Академия волшебников». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы. <i>Практическая часть.</i> Рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся.	Тест-опрос «Знаешь ли ты правила?» Фронтальный опрос
1.2	Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за	Разгадывание кроссворда «Простоквашино»

	Рисование.				поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев. <i>Практическая часть.</i> Рисование любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.	
1.3	Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация).	2	2	-	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами.	Опрос. Проверка умения слушать
1.4	Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация. <i>Практическая часть.</i> Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.	Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: цельность героя, аккуратность при наклеивании на картон)
1.5	Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Повторение пройденного	Анкетирование письменно.



	Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.				материала. Словарная работа. Разгадывание загадок про героев мультфильмов. <i>Практическая часть.</i> Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)	
<b>2. Рисованная анимация - 22 часа</b>						
2.1	Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово).	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев. <i>Практическая часть.</i> Запись пошаговых действий.	Фронтальный опрос.
2.2	Знакомство с видами декораций (словарная работа). Осуждение, подбор декораций для мультфильма.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами <i>Практическая часть.</i> Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.	Рефлексия настроения.
2.3	Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Распределение	Рефлексия настроения.

					ролей. Пробы. Репетиции. Повтор правил работы с ножницами и ножом. <i>Практическая часть.</i> Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.	
2.4	Знакомство с программой для съемки мультфильма, веб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия «Мультипликатор» и её возможностях. Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. <i>Практическая часть.</i> Знакомство с программой и ее свойствами.	Опрос по пройденному материалу.
2.5	Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма. <i>Практическая часть.</i> Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.	Упражнение «Закончи предложение».
2.6	Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.	2	-	2	<i>Теоретическая часть.</i> Объяснение. <i>Практическая часть.</i> Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.	Рефлексия настроения.

2.7	Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.</p>	Рефлексия настроения.
2.8	Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с понятиями «титры», «субтитры». Определение места хранения аудиофайлов в ноутбуке. Обсуждение подходящей музыки для сказки.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Создание названия и титров (тренировочные упражнения). Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.</p>	Фронтальный опрос.
2.9	Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Объяснение порядка добавления «титров», «субтитров» и музыки в фильм. Объяснение порядка действий при монтаже.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)</p>	Вопросы – ответы.
2.10	Подготовка к просмотру готового Мультфильма - сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Сохранение готового мультфильма. Подготовка к просмотру.</p> <p><i>Практическая часть.</i></p>	Упражнение «Вопрос. Ответ».

					Знакомство с функцией сохранения фильма. Всей командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.	
2.11	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование письменно.
<b>3. Создание пластилинового мультфильма - 24 часа</b>						
3.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. <i>Практическая часть.</i> Запись пошаговых действий.	Вопрос-ответ.
3.2	Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему. Рисование.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Придумывание сюжета к мультфильму на тему. <i>Практическая часть.</i> Рисование сцен к мультфильму.	Упражнение «Цепочка желаний».
3.3	Работа над сценарием мультфильма.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Раскручивание сценария. <i>Практическая часть.</i> Составление и запись сценария на листе бумаги. Описание героев, их характеров и действий на сцене.	Рефлексия деятельности (знаю, понимаю, умею).
3.4	Изготовление героев, сцены-макета.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены. <i>Практическая часть.</i> Изготовление героев, сцены-	Упражнение «Упражнение закончи предложение».

					макета.	
3.5	Распределение ролей. Пробы озвучивания.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Постановка задач. Распределение ролей между детьми. <i>Практическая часть.</i> Изготовление героев, декораций. Запись озвучивания ролей.	Упражнение «Упражнение закончи предложение».
3.6	Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Повтор возможностей программы. Напоминание правил во время съемок. <i>Практическая часть.</i> Установка сцены. Настройка освещения. Пробные съемки сцен из мультфильма.	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
3.7	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма. <i>Практическая часть.</i> Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.	Метод «Ресторан». - Я съел бы еще этого... - Больше всего мне понравилось... - Я почти переварил... - Я переел... - Пожалуйста, добавьте...
3.8	Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Подготовка детей к записи речи героев. <i>Практическая часть.</i> Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).
3.9	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проговаривание ролей. <i>Практическая часть.</i> Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в	Вопросы - ответы по цепочке.

					мультфильм. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	
3.10	Монтаж мультфильма.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с программой Movavi Video Editor Plus. Объяснение правил и показ монтажа. <i>Практическая часть.</i> Пробные упражнения по монтажу снятого материала.	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
3.11	Демонстрация фильма. Обсуждение.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Подготовка к просмотру. <i>Практическая часть.</i> Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.	Упражнение «Цепочка желаний».
3.12	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование письменно.
<b>4. Компьютерная анимация – 16 часов</b>						
4.1	Подготовка к созданию анимации.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> История создания рисованной анимации.	Фронтальный опрос.
4.2	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Выбор темы анимации <i>Практическая часть.</i> Просмотр рисованных	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).

					мультфильмов. Обсуждение.	
4.3	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с программами для съемки фильмов. Знакомство с программами: OpenOffice, Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop, Paint. <i>Практическая часть.</i> Рисование животного.	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).
4.4	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Как создаются компьютерные мультфильмы. <i>Практическая часть.</i> Создание анимации в программах.	Вопрос-ответ.
4.5	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	6	1	5	<i>Теоретическая часть.</i> Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как. <i>Практическая часть.</i> Создание рисованных мини-мультфильмов в программе «Мультипликатор», например, «Прыгающий мяч», «Живые карандаши» и др. (Самостоятельная работа).	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).
4.6	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование.
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>68</b>	<b>76</b>		

## 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН (второй год обучения)

№	Название, разделы, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика		
<b>1. Введение в мультипликацию – 22 часа</b>						
1.1	<p>Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Из истории мультипликации. Знакомство с видами мультипликации.</p>	6	2	4	<p><i>Теоретическая часть.</i> Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Дать первоначальные представления о мультипликации как виде искусства. Первые русские мультфильмы. Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности. Условия безопасной работы.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Создание простейшего эффекта движения на бумаге. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков японской анимации.</p>	Опрос.
1.2	<p>Просмотр и обсуждение мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой.</p>	8	4	4	<p><i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с технологией первых мультфильмов. Наследие Уолта Диснея. Японская анимация. Знакомство с понятиями «аниме» и «манга». Рассказ о различных видах анимации (пластилиновые мультфильмы, рисованная</p>	Фронтальный опрос.



					анимация, техника перекладки). <i>Практическая часть.</i> Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Отработка основных приёмов каждой техники. Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.	
1.3	Профессии: мультипликатор, режиссер, художник, звукорежиссер. Знакомство с программой для съёмки мультфильма, вэб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).	6	2	4	<i>Теоретическая часть.</i> Рассказ о профессиях мультипликатор, режиссер, художник, звукорежиссер. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина». Рассказ о материалах и оборудовании, необходимых для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, мультстанок, фотоаппарат (веб-камера), компьютер. <i>Практическая часть.</i> Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Отработка основных приёмов каждой техники. Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.	Опрос по пройденному материалу.
1.4	Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Проигрывание подвижных игр.	2	0	2	<i>Теоретическая часть.</i> Повторение пройденного материала. Словарная работа. <i>Практическая часть.</i> Подвижная игра «Отгадай профессию», игра «Закончи четверостишие», подвижная игра	Анкетирование письменно.

**2. Мультипликация в деталях – 30 часов**

2.1	Сюжет и сценарий. Примеры. Этапы разработки сценария. Правила.	8	2	6	<p><i>Теоретическая часть.</i> Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Что такое сценарий. Описание сцены.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Создание небольшого сценария по стихотворению (по выбору детей).</p>	Наблюдение. Опрос.
2.2	Раскадровка мультфильма. Этапы выполнения раскадровки.	8	2	6	<p><i>Теоретическая часть.</i> Понятие раскадровки и ее назначения. Понятие о декорациях и фоне. Беседа «Что может быть декорацией». Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Составление раскадровки по стихотворению (по выбору детей). Нарисовать декорации, фон и передать через цвет эмоции, состояние:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Море, предчувствие беды.</li> <li>2. Волшебный лес.</li> <li>3. Тихая, спокойная ночь.</li> </ol> <p>Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий.</p>	Наблюдение. Опрос.

2.3	<p>Уроки мультипликации.          Подготовка к созданию мультфильма. Эмоциональная характеристика цвета и ее роль в образном строении мультипликационного фильма.          Озвучивание мультфильма.          Основные моменты.</p>	12	4	8	<p><i>Теоретическая часть.</i>          Главное о цветовом круге. Теплые и холодные тона. Цвет и характер мультипликационных героев.          Передача выразительности с помощью цвета. Каким должен быть персонаж мультфильма.          Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».          Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.          Знакомство с операциями фильма: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма.  <i>Практическая часть.</i>          Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.          Разработка эскиза персонажа.          Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук.          Подбор музыки к фону: море, предчувствие беды, волшебный лес, тихая, спокойная ночь.</p>	Наблюдение. Опрос.
2.4	<p>Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу.</p>	2	0	2	<p><i>Теоретическая часть.</i>          Повторение пройденного материала. Словарная работа.  <i>Практическая часть.</i></p>	Анкетирование письменно.

					Выполнение практической работы. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное выполнение, аккуратность)	
<b>3. Экспериментальные мультфильмы – 14 часов</b>						
3.1	История анимации, виды и технологии мультипликации. Технология создания мультфильмов.	14	2	12	<p><i>Теоретическая часть.</i> Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Что такое заставка. Для чего она нужна. Знакомство с техникой перекладной анимации. Способы рисования.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Придумываем название своей мульт-группы. Вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названии. Изготавливаем декорации для съемок названия. Установка декораций для съемок на мультстанке. Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр. Эксперименты по рисованию в разных техниках. Съёмка и просмотр мультфильмов, нарисованных различными способами.</p>	Наблюдение. Анализ работ.
<b>4. Выпуск мультфильмов в технике бумажной плоскостной перекладки – 26 часов</b>						
4.1	Создание мультфильмов в технике бумажной плоскостной перекладки.	24	1	23	<p><i>Теоретическая часть.</i> Закрепление знаний о технике бумажной перекладной анимации. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Времена года». Чтение сказок. Выбор понравившихся сказок.</p>	Наблюдение. Анализ работ.

					<p><i>Практическая часть.</i> Создание марионеток и декораций. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, наложение музыки. Просмотр и обсуждение мультфильмов.</p>	
4.2.	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.</p>	Анкетирование письменно.
<b>5. Выпуск мультфильмов в технике пластилиновой плоскостной перекладки – 30 часов</b>						
5.1	Создание мультфильмов в технике пластилиновой плоскостной перекладки.	28	1	27	<p><i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с техникой пластилиновой перекладной анимации. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона. Просмотр мультфильмов о животных. Чтение сказок. Выбор понравившихся сказок. <i>Практическая часть.</i> Написание краткого переложения выбранных сказок. Выбор животного. Создание персонажей и декораций. Съемка мультфильма в технике пластилиновой перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, наложение музыки.</p>	Наблюдение. Анализ работ.

					Просмотр и обсуждение мультфильмов.	
5.2	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование письменно.
<b>6. Выпуск мультфильмов в технике сыпучей анимации – 20 часов</b>						
6.1	Создание мультфильмов в технике сыпучей анимации.	18	1	17	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с техникой сыпучей анимации. Просмотр видео снятых в данной технике. Выбор темы мультфильма. <i>Практическая часть.</i> Съемка мультфильма в технике песочная анимация: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание. Запись готового мультфильма. Просмотр и обсуждение мультфильма.	Наблюдение. Анализ работ.
6.2	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование письменно.
<b>7. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация – 2 часа</b>						
7.1	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	2	1	1	<i>Практическая часть.</i> Тест, выполнение практического задания.	Рефлексия настроения.
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>				

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ (первый год обучения)

№ п/п	Разделы	Кол-во часов
1	Знакомство с мультимедиа	10
2	Рисованная анимация	22
3	Создание пластилинового мультфильма	24
4	Компьютерная анимация	16
<b>Итого часов:</b>		<b>144</b>

### 3.1. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ (второй год обучения)

№ п/п	Разделы	Кол-во часов
1	Введение в мультипликацию	22
2	Мультипликация в деталях	30
3	Экспериментальные мультфильмы	14
4	Выпуск мультфильмов в технике бумажной плоскостной перекладки	26
5	Выпуск мультфильмов в технике пластилиновой плоскостной перекладки	30
6	Выпуск мультфильмов в технике сыпучей анимации	20
7	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация	2
<b>Итого часов:</b>		<b>144</b>

### 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

**к концу учебного года учащиеся должны**

**Знать:**

- основы техники безопасности в практической работе и в студии;
- технологию создания рисованной анимации;
- процесс создания пластилиновой анимации;

- придумывать образ;
- технологию озвучивания;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movavi Video Editor.
- технологию работы в программах «Мультипликатор», «AnimaShooter Junior», «Microsoft PowerPoint», «Movavi Video Editor Plus», «Adobe Photoshop», «Adobe Illustrator», «Paint»;
- технологию создания анимации в программе «Adobe After Effects»;
- создание мультфильмов в программе Microsoft Office Power Point;
- конструктор слайдов, настройку эффектов анимации;
- теорию создания слайд фильмов.

**Уметь:**

- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт, фон;
- работать с бумагой;
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- проводить фотосъемку на штативе;
- выполнять монтаж в программе Movavi Video Editor;
- создавать слайды в программе Microsoft Office PowerPoint;
- работать в программах: «Мультипликатор», «AnimaShooter Junior», «Microsoft Office PowerPoint», «Movavi Video Editor», «Adobe Photoshop», «Adobe Illustrator», «Paint»;
- уметь сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;
- использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа;
- применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;
- владеть средствами выразительности, узнавать о фазах движения, показывать эмоции и речь персонажей;
- работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, уметь работать с мульт- станком, устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;
- разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;
- вставлять рисунки, диаграммы, графику, звук, демонстрировать презентации;
- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций.



**Иметь представление:**

- о мультимедиа и мультимедиа устройствах;
- о перспективах отечественных и зарубежных мультпроектов.

**У них будут развиты:**

- образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;
- самостоятельность в создании творческого проекта;
- общеучебные умения и навыки, универсальные способы деятельности и ключевые компетенций;

**Будут обладать следующими качествами:**

- самостоятельное мышление, потребность в самообразовании и дальнейшем развитии профессиональных навыков и умений в области мультипликации;
- самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;
- умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

## 5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

**-Техническое оборудование**

- специализированный кабинет для занятий, отвечающий нормам СанПиН 2.4.4.1251.

**-Наглядный материал**

- видеоматериалы для демонстрации анимационных техник;
- печатные образцы различных персонажей или декораций мультфильмов.

**-Материально-техническое обеспечение**

- наличие компьютера или ноутбука и программного обеспечения для монтажа мультфильмов;
- фотоаппарат или веб-камера и кронштейн;
- звукозаписывающее оборудование;
- учительский стол;
- рабочие места;
- ящик с песком для песочной терапии (или стол с подсветкой).

**-Материалы для выполнения**

- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выражать эмоции, настроения, образы;
- бумага. Для рисования героев применяется бумага формата — А3, А4; для рисования фонов бумага А3, А1(ватман) или склеенная в длинную полосу – для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д.;
- кисточки. Желательно, чтобы кисточки были разных размеров. Ребенок по возможности должен выбирать инструмент выражения своих эмоций или задуманного изображения;
- карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д.;

- пластилин. Замечательный материал с большим разнообразием цветов и оттенков. Особенностью пластилина также является его податливость, пластичность и практически неограниченные возможности при работе с ним. Способы работы с пластилином могут быть самые разные: ребята могут лепить объемные предметы, а так же размазывать его на плоскости бумаги, картона или дощечки, создавая живописные вещи;
- другие материалы: сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, буквы и все, что подскажет вам ваша фантазия.

## 6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ

### Формы аттестации:

Анкетирование, письменный опрос - проводится в сентябре 2 года обучения на первом занятии.

**Формой** начальной диагностики (входного контроля) является собеседование, тест-опрос «Знаешь ли ты правила?» и рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся.

Промежуточная аттестация - проводится в конце изучения каждого из 4 разделов: 1. Знакомство с мультимедиа; 2. Рисованная анимация; 3. Создание пластилинового мультфильма; 4. Компьютерная анимация с целью выявления уровня освоения теоретической и практической подготовки учащихся по программе за 2 год обучения.

**Форма** – проведение анкетирования.

Итоговая оценка качества освоения программы - проводится в конце учебного года.

**Форма** – создание обучающимися конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.

### Мониторинг результатов обучения учащихся (первого года обучения)

№	Содержание аттестации	Критерии оценки 1-5
1	Знание видов мультипликации	
2	Знание профессий связанных с мультипликацией	
3	Знание этапов создания мультфильма	
4	Умение самостоятельно снять мультфильм	
5	Умение работать в коллективе	

### ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ПРОГРАММЕ

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-4 баллов

Средний уровень: 5-8 баллов

Высокий уровень: 9-10 баллов

Обучающиеся, набравшие более 4 баллов считается прошедшими анкетирование.

**Анкетирование по итогам изучения  
Раздела 1: «Знакомство с мультимедиа»:**

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1.Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей в мультфильме?

1)фотография

2)кадр

3)картинка

2.Сколько кадров спрятано в одной секунде непрофессионального мультфильма?

1)8-10 кадров

2)20-24 кадра

3)50-55 кадров

3.Какие элементы будущего мультфильма необходимо хорошо закрепить (зафиксировать)?

1)фон

2)персонажей / главных героев

3)ничего закреплять не надо, пусть всё двигается, как хочет

4.Зачем нужны финальные титры?

1)указать название мультфильма

2)указать имена людей, кто создал мультфильм

3)у мультфильмов нет таких титров

5.Какой персонаж так говорит: "Ухты-пухты!"

\_\_\_\_\_

6.Кто часто произносит фразу "Ёлки - иголки!"

\_\_\_\_\_

7.Кто часто произносит фразу: "Ну, погоди!"

\_\_\_\_\_

8. Кто автор фразы: "Спокойствие, только спокойствие!"

---

9. Из какого мультфильма эти строчки: "Мимо белого яблока луны, Мимо красного яблока заката Облака из неведомой страны К нам спешат и опять бегут куда-то".

---

10. Из какого мультфильма эти строчки: "В каждом маленьком ребенке И в мальчишке и в девчонке Есть по двести грамм взрывчатки Или даже полкило!"

---

**Анкетирование по итогам изучения  
Раздела 2: «Рисованная анимация»:**

Ф.И. обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.

(Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение».

Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров).

2. Современное название мультипликации? Как оно переводится?

(Анимация. Это слово переводится как «одушевление»).

3. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

Выберите правильный ответ.

А. Сценарист

Б. Режиссер

В. Аниматор

Г. Композитор

(Аниматор кинематографист, работающий в мультипликации)

4. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?

Выберите правильный ответ.

А. Являются декоративным украшением.

Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации

(Эти рисунки, являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации)

5. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.

- А. Кукольный театр
- Б. Театр одного актера
- В. Театр оперы и балета
- Г. Театр теней

(Кукольный театр и театр теней)

6. Кто считается основателем рисованной мультипликации?

Выберите правильный ответ.

- А. Эмиль Рейно
- Б. Уолт Дисней
- В. Стюарт Блэктон
- Г. Александр Ширяев

(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.)

7. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, легио-анимация).

8. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации?

Выберите правильный ответ.

- А. 10 кадров
- Б. 15 кадров
- В. 20 кадров
- Г. 24 кадра

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)

9. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.

(сценарист режиссер, художник-мультипликатор, композитор, оператор).

10. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире?

Выберите правильный ответ.

- А. «Союзмультфильм»
- Б. Уолт Дисней
- В. «Пилот»
- Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

**Анкетирование по итогам изучения  
Раздела 3: «Создание пластилинового мультфильма»:**

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ.

- А. «Союзмультфильм»
- Б. Уолт Дисней
- В. «Пилот»
- Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

2. На студии Диснея, кроме художников работали гэгмены. Что они делали?

Выберите правильный ответ.

- А. Озвучивали главных героев
- Б. Придумывали смешные трюки, гэги
- В. Создавали декорации для мультипликационного фильма
- Г. Руководили съемочным процессом

(Они придумывали смешные трюки, гэги. Во время премьерного просмотра в зал сажали хронометриста. Он следил за тем, как часто смеются зрители. Десять секунд без смеха? Картину нужно переделать!)

3. За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Диснея?

Выберите правильный ответ.

- А. Микки Мауса
- Б. Алисы в стране Чудес В. Льва Симбы
- Г. Скруджа Макдака

(За создание Микки Мауса)

4. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года?

Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(«Союзмультфильм» крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов)

5. Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

А. Александр Ширяев

Б. Александр Татарский

В. Михаил Алдашин

Г. Вячеслав Котеночкин

(Александр Татарский - родоначальник пластилиновой анимации, Александр Ширяев - первый русский мультипликатор, который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин - режиссёр-мультипликатор, художник, Вячеслав Котеночкин - советский режиссёр - мультипликатор, художник и художник-мультипликатор).

6. Что из перечисленного является предшественником мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Овоскоп

Б. Стробоскоп

В. Калейдоскоп

Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабане рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

7. Перечислите техники пластилиновой анимации.

(Перекладка, объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация)

8. Кто является изобретателем песочной мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Кэролин Лиф

Б. Ксения Симонова

В. Ференц Цако

Г. Артур Кириллов

(Кэролин Лиф - канадско-американский режиссёр-мультипликатор. Техника анимации Каролины Лиф — это движущийся песок или чернила на стекле; если и существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве - то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей).

9.Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.

(Светлым по темному, темным по светлому)

10.Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, легио-анимация).

**Анкетирование по итогам изучения  
Раздела 4: «Компьютерная анимация»:**

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1.В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

Расставьте по порядку.

-Монтаж отснятого материала

-Съемочный процесс

-Написать сценарий

-Создать персонажей и декорации

-Подобрать звуковое сопровождение

- Демонстрация публике

(Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съемочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация публике)

2.Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, легио-анимация).

3.Поле зрения – это...

Выберите правильный ответ.

А. Воображаемая линия

Б. Пространство, охватываемое глазом

(Поле зрения – это пространство, охватываемое глазом)

4.Линейная перспектива это законы...

Выберите правильный ответ.

А. Изменения цвета в зависимости от удаления предметов в глубину

Б. Зрительного сокращения предметов на расстоянии



(Линейная перспектива – это законы зрительного сокращения предметов на расстоянии)

5. Перспектива – это...

Выберите правильный ответ.

А. Кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии

Б. Фронтальное изображение предметов

(Перспектива – это кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии)

6. На переднем плане все предметы воспринимаются...

Выберите правильный ответ.

А. Наиболее плоскостные

Б. Наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны

(На переднем плане все предметы воспринимаются наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны)

7. В какой последовательности обычно выполняется процесс видеомонтажа в видеоредакторе Movavi Video Editor Plus?

Выберите правильный ответ.

А. Монтаж – Захват – Вывод фильма

Б. Монтаж – Вывод фильма – Захват

В. Захват – Монтаж – Вывод фильма

(Зачват – Монтаж – Вывод фильма)

8. Какие разделы доступны в редакторе Movavi Video Editor Plus?

Выберите правильный ответ.

А. Видеосцены, переходы, титры, меню диска, музыка

Б. Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, музыка

В. Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка

(Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка)

9. Что из перечисленного является предшественником мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Овоскоп

Б. Стробоскоп

В. Калейдоскоп

Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабанах рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

10. Какие настройки необходимо выполнить при выводе фильма? Выберите правильный ответ.

А. При записи диска, выбрать тип диска, настройка записи Б. При создании файла, выбрать тип и настройки

В. Все ответы верны  
(Все ответы верны)

**Мониторинг результатов обучения учащихся (второго года обучения)**

№	Содержание аттестации	Критерии оценки 1-5
1	Знание видов мультипликации	
2	Знание профессий связанных с мультипликацией	
3	Знание этапов создания мультфильма	
4	Умение самостоятельно снять мультфильм	
5	Умение работать в коллективе	

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ПРОГРАММЕ**

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-4 баллов

Средний уровень: 5-8 баллов

Высокий уровень: 9-10 баллов

Обучающиеся, набравшие более 4 баллов считается прошедшими анкетирование.

**Анкетирование по итогам изучения  
Раздела 1: «Введение в мультипликацию»:**

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1.Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей в мультфильме?

1)фотография

2)кадр

- 3)картинка
- 2.Сколько кадров спрятано в одной секунде непрофессионального мультфильма?
- 1)8-10 кадров
  - 2)20-24 кадра
  - 3)50-55 кадров
- 3.Какие элементы будущего мультфильма необходимо хорошо закрепить (зафиксировать)?
- 1)фон
  - 2)персонажей / главных героев
  - 3)ничего закреплять не надо, пусть всё движется, как хочет
- 4.Зачем нужны финальные титры?
- 1)указать название мультфильма
  - 2)указать имена людей, кто создал мультфильм
  - 3)у мультфильмов нет таких титров

**Анкетирование по итогам изучения  
Раздела 2: «Мультипликация в деталях»:**

1.Какой персонаж так говорит: "Ухты-пухты!"

---

2.Кто часто произносит фразу "Ёлки - иголки!"

---

3.Кто часто произносит фразу: "Ну, погоди!"

---

4.Кто автор фразы: "Спокойствие, только спокойствие!"

---

5.Из какого мультфильма эти строчки: "Мимо белого яблока луны, Мимо красного яблока заката Облака из неведомой страны К нам спешат и опять бегут куда-то".

---

6.Из какого мультфильма эти строчки: "В каждом маленьком ребенке И в мальчишке и в девчонке Есть по двести грамм взрывчатки Или даже полкило!"

---

**Анкетирование по итогам изучения  
Раздела 4: «Выпуск мультфильмов в технике бумажной плоскостной перекладки»:**

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.

(Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение».

Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров).

2. Современное название мультипликации? Как оно переводится?

(Анимация. Это слово переводится как «одушевление»).

3. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

Выберите правильный ответ.

А. Сценарист

Б. Режиссер

В. Аниматор

Г. Композитор

(Аниматор кинематографист, работающий в мультипликации)

4. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?

Выберите правильный ответ.

А. Являются декоративным украшением.

Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации

(Эти рисунки, являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации)

5. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Кукольный театр

Б. Театр одного актера

В. Театр оперы и балета

Г. Театр теней

(Кукольный театр и театр теней)

6. Кто считается основателем рисованной мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Эмиль Рейно

Б. Уолт Дисней

В. Стюарт Блэктон

Г. Александр Ширяев

(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.)

7. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, легио-анимация).

8. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации?

Выберите правильный ответ.

А. 10 кадров

Б. 15 кадров

В. 20 кадров

Г. 24 кадра

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)

9. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.

(сценарист режиссер, художник-мультипликатор, композитор, оператор).

10. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире?

Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

### Анкетирование по итогам изучения

#### Раздела 5: «Выпуск мультфильмов в технике пластилиновой плоскостной перекладки»:

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

2. На студии Диснея, кроме художников работали гэгмены. Что они делали?

Выберите правильный ответ.

А. Озвучивали главных героев

Б. Придумывали смешные трюки, гэги

В. Создавали декорации для мультипликационного фильма

Г. Руководили съемочным процессом

(Они придумывали смешные трюки, гэги. Во время премьерного просмотра в зал сажали хронометриста. Он следил за тем, как часто смеются зрители. Десять секунд без смеха? Картину нужно переделать!)

3. За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Диснея?

Выберите правильный ответ.

А. Микки Мауса

Б. Алисы в стране Чудес В. Льва Симбы

Г. Скруджа Макдака

(За создание Микки Мауса)

4. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года?

Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(«Союзмультфильм» крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов)

5. Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

А. Александр Ширяев

Б. Александр Татарский

В. Михаил Алдашин

Г. Вячеслав Котеночкин

(Александр Татарский - родоначальник пластилиновой анимации, Александр Ширяев - первый русский мультипликатор, который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин - режиссёр-мультипликатор, художник, Вячеслав Котеночкин - советский режиссёр - мультипликатор, художник и художник-мультипликатор).

6. Что из перечисленного является предшественником мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Овоскоп

Б. Стробоскоп

В. Калейдоскоп

Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабанах рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

7. Перечислите техники пластилиновой анимации.

(Перекидка, объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация)

8. Кто является изобретателем песочной мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Кэролин Лиф

Б. Ксения Симонова

В. Ференц Цако

Г. Артур Кириллов

(Кэролин Лиф - канадско-американский режиссёр-мультипликатор. Техника анимации Каролины Лиф — это движущийся песок или чернила на стекле; если и существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве - то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей).

9. Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.

(Светлым по темному, темным по светлому)

10. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, лего-анимация).

## Раздела 6: «Выпуск мультфильмов в технике сыпучей анимации»:

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

1.В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

Расставьте по порядку.

-Монтаж отснятого материала

-Съемочный процесс

-Написать сценарий

-Создать персонажей и декорации

-Подобрать звуковое сопровождение

- Демонстрация публике

(Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съемочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация публике)

2.Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, легио-анимация).

3.Поле зрения – это...

Выберите правильный ответ.

А. Воображаемая линия

Б. Пространство, охватываемое глазом

(Поле зрения – это пространство, охватываемое глазом)

4.Линейная перспектива это законы...

Выберите правильный ответ.

А. Изменения цвета в зависимости от удаления предметов в глубину

Б. Зрительного сокращения предметов на расстоянии

(Линейная перспектива – это законы зрительного сокращения предметов на расстоянии)

5.Перспектива – это...

Выберите правильный ответ.

А. Кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии

Б. Фронтальное изображение предметов

(Перспектива – это кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии)



6. На переднем плане все предметы воспринимаются...

Выберите правильный ответ.

А. Наиболее плоскостные

Б. Наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны

(На переднем плане все предметы воспринимаются наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны)

7. В какой последовательности обычно выполняется процесс видеомонтажа в видеоредакторе Movavi Video Editor Plus?

Выберите правильный ответ.

А. Монтаж – Захват – Вывод фильма

Б. Монтаж – Вывод фильма – Захват

В. Захват – Монтаж – Вывод фильма

(Захват – Монтаж – Вывод фильма)

8. Какие разделы доступны в редакторе Movavi Video Editor Plus?

Выберите правильный ответ.

А. Видеосцены, переходы, титры, меню диска, музыка

Б. Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, музыка

В. Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка

(Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка)

9. Что из перечисленного является предшественником мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Оскоп

Б. Стробоскоп

В. Калейдоскоп

Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабанах рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

10. Какие настройки необходимо выполнить при выводе фильма? Выберите правильный ответ.

А. При записи диска, выбрать тип диска, настройка записи Б. При создании файла, выбрать тип и настройки

В. Все ответы верны

(Все ответы верны)

## 7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### *Рекомендованная литература:*

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.

2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
5. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
6. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
7. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
9. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
10. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
11. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
12. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
13. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
14. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
15. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
16. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
17. Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

### **Интернет-ресурсы:**

1. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>. - Мультфильмы своими руками.
2. Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/> (Мастер-класс для педагогов “Создание мультфильмов вместе с детьми”)
3. Проект пластилиновый мультфильм [http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinyj-mul\\_tfil\\_m](http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinyj-mul_tfil_m)
4. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей) <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinyj-multfilm>
5. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»
- 6.<http://www.toondra.ru/> Студия мультфильмов Toondra/ Анимационная студия
- 7.<http://www.progimp.ru/> Бесплатный растровый графический редактор
- 8.<http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921> История русской анимации

### **Литература, рекомендуемая для детей:**

1. Асенин С.В.. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
2. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова.Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию,2013г.
3. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
4. Кристофер Харт. Мультки для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
5. Лаптева Т.Е.. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
6. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006

7. Мартинкевич Е. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», 2001, «Попурри»4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.
8. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»

## 8. ПРИЛОЖЕНИЕ

### - МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Техники создания мультипликации:

1. Перекладка (рисованные мультфильмы) – персонажи рисуются на бумаге, вырезаются и двигаются;
2. Пластилиновая анимация – дети лепят персонажей из пластилина: плоских (техника на подобие перекладке), объемных (техника на подобие кукольной анимации);
3. Предметная анимация – создание мультфильмов с помощью готовых предметов и игрушек, и с использованием объемных поделок (оригами, пластилин, соленое тесто, картон);
4. Пикселизация – главные актеры в кадре сами дети;
5. Смешанные – использование при создании одного мультфильма разных техник.

#### Этапы создания мультфильмов в рамках реализации работы кружка «Академия волшебников»:

- Создание сценария по предложенной теме;
- Выбор ролей и распределение заданий;
- Создание персонажей мультфильма в предложенной детьми или педагогом технике;
- Выполнение упражнений – моделирование движений;
- Покадровая съёмка;
- «Озвучивание» мультфильма;
- Получение снимков из камеры и монтаж мультфильма в компьютерной программе Movavi Video Editor Plus;
- Демонстрация мультфильма, обсуждение увиденного.

Следует отметить, что перед тем, как начать снимать мультфильм, необходимо провести ряд занятий, знакомящих детей с искусством мультипликации, его историей и образцами; показать детям мультфильмы, выполненные в разных техниках, и вместе обсудить их. Содержание должно соответствовать возрастным особенностям развития детей.

Рассмотрим эти этапы на примере мультфильма «Фруктовая история». Перед тем, как создать сценарий, следует познакомить детей с фруктами. Рассказ педагога должен сопровождаться демонстрацией фотографий, иллюстраций о фруктах. Желательно, чтобы дети активно участвовали в обсуждении и предлагали сюжеты, действующих персонажей будущего мультфильма

После того, как выбран сюжет и утвержден сценарий, приступаем к созданию персонажей. Заранее обговариваем технику анимации, которую будем использовать. Педагог может выбрать её по собственному усмотрению, но лучше, если дети что-то предложат сами. Выбираем действующих персонажей, обговариваем их особенности, характер и т. п. Затем наступает черёд непосредственного создания персонажей. В данном случае это нарисованные детьми на бумаге и вырезанные фигурки животных нашего края. Те персонажи,

перемещение которых в пространстве связано с изменением формы, мимики, жестикуляции, следует рисовать отдельно или по частям с учётом будущих изменений. Перед тем, как начать съёмку, необходимо потренироваться управлять фигурами, изобразить несложные движения, жесты и т. д. В работе с детьми также следует применять методические сказки, игровые моменты, пальчиковую гимнастику, физминутки.

После того, как подготовительная работа завершена, приступаем к съёмочному процессу - покадровой съёмке каждого движения персонажа, согласно сценарию. Перед началом съёмки нужно закрепить фотоаппарат в горизонтальном положении при помощи штатива, чтобы снимать кадры с одной и той же точки. Фон в данном случае закрепляется на столе скотчем. Затем остаётся выложить фон, декорации, двигать их шаг за шагом и, делая щелчок фотоаппаратом после каждого маленького движения, сделать серию снимков. Камера будет смотреть на них сверху, а оператор снимает кадр за кадром в соответствии со сценарием. Для просмотра отснятых кадров достаточно переключить фотоаппарат в режим просмотра.

Запись звука производится с помощью компьютера с использованием программы звукозаписи. Для этого актёрам необходимо выучить текст наизусть, если того требует сценарий, и прочитать текст как можно более выразительно и громко и сохранить как звуковой файл. По возможности текст можно начитывать в микрофон. Сохранённые снимки и звукозаписи добавляются в специальную компьютерную программу, каждый на свою дорожку, и монтируются в готовый фильм.

По окончании работы над мультфильмом можно устроить премьерный показ своего творения с последующим обсуждением увиденного.

После того, как будут отсняты все кадры, наступает заключительный этап работы над фильмом – его монтаж и звуковое сопровождение в компьютерной программе. Для этого также используется Movavi Video Editor Plus. Монтаж фильма – трудоёмкая вещь, и педагогу достаточно показать детям процесс монтажа на примере небольшого эпизода. Далее следует процесс наложения звука на смонтированный из отснятых кадров фильм. Дети могут предложить известные им песни или мелодии или же выбрать из предложенных педагогом. Педагог помогает детям подбирать музыкальное сопровождение фильма, не навязывая свой выбор. Нелишне будет обсудить вместе с детьми, почему та или иная песня или мелодия подходит для конкретного случая, а почему нет.

На данном этапе дети учатся не только фантазировать, договариваться друг с другом, искать новые способы получения изображения, бережно относиться к своему труду и труду товарищей. Важно показать, что компьютер может быть рабочим инструментом, средством создания настоящих шедевров.