

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 73»
Приволжского района г. Казани

«ПРИНЯТО»
на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1 от
«29» 08.2023 г

«УТВЕРЖДЕНО»
Директор МБОУ «СОШ №73»

_____ Праздникова И.А.

Приказ № 36 «01»09.2023 г



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мультстудия»**

направленность: техническая
возраст: 8 – 11 лет
срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Морозова Екатерина Сергеевна,
педагог дополнительного
образования

2023 г.

Информационная карта образовательной программы

1	Наименование образовательной организации	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №73» Приволжского района г. Казани
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия»
3	Направленность программы	Техническая
4 Сведения о разработчике		
4.1	ФИО разработчика	Морозова Екатерина Сергеевна
4.2	Должность	<i>педагог дополнительного образования</i>
5 Сведения о программе		
5.1	Срок реализации программы	2 года
5.2	Возраст обучающихся	8-11 лет
5.3	Характеристика программы: Тип программы Вид программы Принцип проектирования программы форма организации содержания учебного процесса	<p>Дополнительная общеобразовательная</p> <p>Общеразвивающая</p> <p>- принцип разновозрастного обучения; - принцип интеграции и дифференциации задач, содержания и средств обучения обучающихся, в зависимости от их принадлежности и изначальной подготовки (возраст, пол); - принцип возрастосообразности содержания программы и форм различных видов деятельности учащихся; - принцип ориентации на личностные, метапредметные и предметные результаты образования; - принцип продуктивного и творческого характера программы.</p> <p>- освоение содержания программы, организация образовательного процесса по учебным блокам (в соответствии с уровнями сложности теоретического и практического материала по годам обучения), - занятия в очной форме с возможностью использования дистанционных образовательных технологий</p>
5.4	Цель программы	Развитие творческих способностей и технических навыков у обучающихся через приобщение к мультипликации с помощью современных технологий.
5.5	Задачи программы	<p>Образовательные:</p> <p>– познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;</p> <p>– познакомить с творчеством знаменитых мультипликаторов</p> <p>– познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;</p> <p>– обучать специальным технологиям работы в</p>

		<p>программах Da Vinci, Cap Cut, VN</p> <ul style="list-style-type: none"> – формировать художественные навыки и умения; – поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – развивать творческое мышление и воображение; – развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов; – способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей; – развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – воспитывать чувство коллективизма; – поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности; – воспитать устойчивые положительные качества, патриотической нравственности и духовной культуры молодого поколения; – воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам; – воспитывать умение доводить начатое дело до конца
6	Формы и методы образовательной деятельности	<p>Формы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рассказ, беседа, объяснение, дистанционное изложение материала, просмотр, практическое занятие, самостоятельная работа обучающихся, мастер-классы, игры, викторины, экскурсии, участие в конкурсах <p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - словесные, практические, наглядные, интерактивные, игровые, контроль и самоконтроль, стимулирование и мотивация, наблюдение
	Формы мониторинга результативности	<p>педагогическое наблюдение, анкетирование, опросы, тестирование, творческий отчет, презентация деятельности, участие в конкурсах разного уровня</p> <ul style="list-style-type: none"> - текущий контроль (анкета, опрос); - промежуточный контроль (контрольное занятие) - банк достижений обучающихся (конкурсные мероприятия различного уровня); - итоговый контроль (создание собственного мультфильма).
	Результативность реализации программы	<ul style="list-style-type: none"> - сохранность контингента обучающихся (не менее 98%); - сформированность специальных знаний, умений и навыков; - высокий уровень развития творческих способностей; - сформированность самовыражения собственной индивидуальности через создание собственного мультфильма; - наличие призовых мест на конкурсных мероприятиях различного уровня;

		<ul style="list-style-type: none"> - сформированность в коллективе обучающихся принципов взаимопомощи и поддержки, а также дружелюбие и сплоченность группы в достижении общей цели; - положительная динамика освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности
	Планируемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> - приобретут специальные знания по различным видам анимации; специфике художественного творчества; особенностями создания мультфильмов; - научатся создавать собственный мультфильм; - научатся работать в различных редакторах; - научатся работать в команде; - изучать способы контроля над эмоциями, психологического настроя для участия в конкурсах; - разовьют творческие способности в процессе создания мультфильмов; - научатся правильно распределять свои силы; - познакомятся с профессиями, требующими знаний основ мультипликации; - смогут творчески подходить к решению нестандартных ситуаций; - познакомятся с правилами культурного поведения в общественных местах. - самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности; - самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; - самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника - освоение навыков улучшения работы, самостоятельного внесения коррективов - соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; - организовывать сотрудничество и совместную деятельность с взрослыми и сверстниками; работать индивидуально и в группе; - находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение (совершенствование навыков общения со сверстниками и взрослыми). - основы российской гражданской идентичности, чувство гордости за свою Родину, российский народ и историю России, уважение и любовь к своей малой родине;

		<ul style="list-style-type: none">- гуманистические и демократические ценностные ориентации, уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;- самостоятельность и чувство личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах;- навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.
	Место проведения	МБОУ «СОШ №73» Приволжского района г. Казани
	Дата утверждения и последней корректировки	Сентябрь 2024 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	6
1.1 Нормативно- правовые акты.....	6
1.2 Актуальность	8
1.3 Направленность программы.....	9
1.4 Воспитательный потенциал	9
1.5 Отличительные особенности программы.....	9
1.6 Форма проведения.....	10
1.7 Объем и срок освоения программы	10
1.8 Адресат программы	11
1.9 Принципы реализации программы.....	11
1.10 Методы работы	11
II. ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ	13
III. ЗАДАЧИ	13
IV. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	14
4.1 Формы подведения итогов реализации программы.....	14
4.2 Особенности организации образовательного процесса и обоснование использования дистанционных образовательных технологий	14
4.3 Планируемые результаты освоения программы	15
4.4 Оборудование и программное обеспечение анимационной студии.....	16
4.5 Методическое обеспечение программы	16
4.6 Процесс создания мультфильма в стенах образовательного учреждения (последовательность действий).....	16
V. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН	18
5.1 Учебный план- 1 год обучения.....	18
5.2 Учебный план- 2год обучения.....	21
5.3. Содержание учебного плана.....	22
VI. ФОРМА КОНТРОЛЯ	27
Список литературы.....	31
Приложения	32

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Нормативно-правовые акты

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» (далее – Программа) разработана на основе следующих нормативно-правовых документов и рекомендаций:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
4. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030года»;
5. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
6. Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;
7. 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;
8. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
10. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21«Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
11. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 25.12.2019 № Р-145 «Об утверждении методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для

организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися»;

12. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

14. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации; Министерство просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

15. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021г. №652н)

16. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

17. Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Министерства образования РФ от 11.12.2006 № 06-1844);

18. Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных), Казань, РЦВР, 2023 г.

19. Устав МБОУ «СОШ №73».

20. Локальные акты, регламентирующие деятельность МБОУ «СОШ №73».

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

1.2 Актуальность

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства.

Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для обучающихся. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, обучающие нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в учебном процессе решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно:

написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности обучающихся: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы. Программа разработана в соответствии с требованиями современного законодательства, с учетом возрастных и психологических особенностей детей младшего школьного возраста.

1.3 Направленность программы

Мультипликация — это особый вид искусства, воздействующий на эмоции, воображение и фантазию зрителей. Мультфильмы служат универсальным языком, способствующим всестороннему развитию детей.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» — имеет техническую направленность, знакомящая учеников с технологиями и средствами создания мультфильмов.

1.4 Воспитательный потенциал

Программа «Мультстудия» создает условия для успеха каждого ребенка, независимо от уровня его творческого развития, задействуя его как в коллективной, так и в индивидуальной работе. Программа способствует духовно-нравственному воспитанию, прививая детям систему ценностей и помогая им увидеть красоту окружающего мира через создание и восприятие мультфильмов. Мультфильмы, понятные детям, помогают им освоить такие важные понятия, как добро и зло, смелость и трусость, дружба и милосердие. Мультипликация служит эффективным инструментом для развития творческого потенциала, делая процесс обучения увлекательным и объединяя интересы детей и взрослых.

В воспитательную работу с обучающимися входят такие формы работы как:

- участие в конкурсах различного уровня;
- экскурсии;
- организация коллективно-творческих мероприятий, как только с детьми, так и совместно с родителями.

1.5 Отличительные особенности программы

Программа «Мультстудия» — это программа, ориентированная на развитие творческого потенциала детей через создание короткометражных мультфильмов. Она предлагает освоение различных техник мультипликации (пластилиновая, бумажная анимация и др.) с использованием доступных материалов и технологий, вплоть до использования только смартфона для съемки и обработки видео.

Программа сосредоточена на практическом творчестве, а не на загрузке большим объемом теоретической информации. Обучающиеся погружаются в процесс создания

мультфильма от идеи до готового продукта, осваивая технологии «оживления» персонажей, озвучивания и монтажа. Сочетание теории и практики позволяет детям за короткий срок поэкспериментировать с различными направлениями мультипликации и создать собственный мультфильм.

Новизна программы заключается в уникальном сочетании традиционных изобразительных техник и современных цифровых инструментов.

1.6 Форма проведения

В ходе работы предусматриваются различные формы, как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества, и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями. Программа «Мультстудия» реализуется очно, с возможностью перехода на дистанционное обучение в случае необходимости.

С целью мотивации детей на посещение занятий, своевременного информирования родителей по различным вопросам в специально отведённое время используется онлайн общение в информационно-телекоммуникационной сети Интернет, где родители могут обращаться с педагогом с различными вопросами и проблемами через «Mail.Ru», «Telegram», если не смогли пообщаться лично. Так же, если есть необходимость, педагог может самостоятельно связаться с родителями обучающихся по этим системам. В социальной сети «ВКонтакте» создано сообщество, где размещаются занятия и задания к занятиям, все ссылки на платформы и сайты предоставляются обучающимся через учебные задания, выложенные в сообществе объединения.

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование обучающихся на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках программы.

1.7 Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 2 года обучения по 144 уч. часов в год.

Периодичность занятий - 2 раз в неделю по 2 учебных часа с сентября по май.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

Режим занятий установлен Уставом МБОУ «СОШ №73», в соответствии с рекомендациями СП2.4.3648-20. Занятия начинаются не ранее 8.00 часов и заканчиваются не

позднее 20.00 часов. Продолжительность занятия составляет 120 минут с перерывом длительностью 15 мин. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

1.8 Адресат программы

Программа реализуется для обучающихся 8-11 лет. Набор в группу происходит в начале учебного года. Набор осуществляется по желанию без специальной подготовки. Девочки и мальчики занимаются в объединенной группе.

1.9 Принципы реализации программы

В программе «Мультстудии» каждое занятие подчинено определенным принципам:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития обучающихся комплексно;

- принцип от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность дошкольников (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

1.10 Методы работы

Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих **методов** проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.

- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

- Объяснительно-иллюстративный метод (обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию).

- Репродуктивный метод обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

- Частично-поисковый метод (обучающиеся участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

II. ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

- Развитие творческих способностей и технических навыков у обучающихся через приобщение к мультипликации с помощью современных технологий.

III. ЗАДАЧИ

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с творчеством знаменитых мультипликаторов
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- обучать специальным технологиям работы в программах Da vinci, Cap Cut, VN
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитать устойчивые положительные качества, патриотической нравственности и духовной культуры молодого поколения;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

IV. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

4.1 Формы подведения итогов реализации программы

Педагогическое наблюдение, анкетирование, опросы, тестирование, творческий отчет, презентация деятельности, участие в конкурсах разного уровня.

- текущий контроль (анкета, опрос);
- промежуточный контроль (контрольное занятие)
- банк достижений обучающихся (конкурсные мероприятия различного уровня);
- итоговый контроль (создание собственного мультфильма).

Выпуск носителей (флешки) с мультфильмами, созданных детьми, запись и демонстрация мультфильмов в школе и дома. Демонстрация в социальных сетях на площадках RuTube, VK, Telegram.

Хранение готовых материалов на облаке яндекс диск: <https://disk.yandex.ru/d/Qb-kxWc4VPx1Jw>

4.2 Особенности организации образовательного процесса и обоснование использования дистанционных образовательных технологий

Образовательная программа реализуется традиционным способом, предполагающим последовательное освоение материала в течение учебного года. Обучение строится на линейном принципе, позволяя обучающимся шаг за шагом осваивать необходимые навыки и знания.

При проектировании и реализации программы «Мультстудия», подготовке к занятиям и мероприятиям с обучающимися, используются такие электронные образовательные ресурсы как:

- ✓ <https://souzmult.ru/> - уникальная площадка для детей и взрослых, где каждый может по-новому взглянуть на знаменитые мультфильмы и погрузиться в мир анимации.
- ✓ <https://uchi.ru/> - образовательная социальная сеть для школьников, их родителей и учеников;
- ✓ <https://kto-chno-gde.ru/> - познавательный журнал;
- ✓ <https://media.prosv.ru/> - электронные учебники издательства «Просвещение»;
- ✓ <https://resh.edu.ru/> - российская электронная школа;
- ✓ <https://myquiz.ru/> - создание и проведение викторин, квизов на онлайн и офлайн мероприятиях;
- ✓ <https://onlinetestpad.com/> - конструктор тестов;
- ✓ <https://mult-goroy-kurs.ru/> - уникальный сайт с бесплатным онлайн обучением, а также бесплатными конкурсами по нужному направлению;
- ✓ <https://infourok.ru/infokonkurs> - сайт с методическими материалами, как для педагогов, так для родителей и детей.

Занятия могут проводиться индивидуально, в группах или со всей группой одновременно. В группы объединяются дети разного возраста, при этом комплектование происходит на добровольной основе, по заявлениям родителей (законных представителей).

Никакой специальной подготовки или предварительных знаний для участия не требуется.

Учитывая разновозрастной состав групп, главной целью занятий является не точное воспроизведение образцов, а освоение технологических приёмов через самостоятельный поиск и творческое применение. Каждый приём может использоваться на разных уровнях сложности, позволяя каждому ребёнку раскрыть свой потенциал.

4.3 Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты

Освоив данную программу, обучающиеся:

- ✓ приобретут специальные знания по различным видам анимации; специфике художественного творчества; особенностями создания мультфильмов;
- ✓ научатся создавать собственный мультфильм;
- ✓ научатся работать в различных редакторах;
- ✓ научатся работать в команде;
- ✓ изучать способы контроля над эмоциями, психологического настрой для участия в конкурсах;
- ✓ разовьют творческие способности в процессе создания мультфильмов;
- ✓ научатся правильно распределять свои силы;
- ✓ познакомятся с профессиями, требующими знаний основ мультипликации;
- ✓ смогут творчески подходить к решению нестандартных ситуаций;
- ✓ познакомятся с правилами культурного поведения в общественных местах.

Метапредметные результаты освоения программы

Обучающиеся научатся:

- ✓ самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- ✓ самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- ✓ самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника
- ✓ освоение навыков улучшения работы, самостоятельного внесения коррективов
- ✓ соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- ✓ организовывать сотрудничество и совместную деятельность с взрослыми и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- ✓ находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение (совершенствование навыков общения со сверстниками и взрослыми).

Личностные результаты освоения программы

У обучающихся будут сформированы:

- ✓ основы российской гражданской идентичности, чувство гордости за свою Родину, российский народ и историю России, уважение и любовь к своей малой родине;
- ✓ гуманистические и демократические ценностные ориентации, уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ✓ самостоятельность и чувство личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах;
- ✓ навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.

4.4 Оборудование и программное обеспечение анимационной студии

- ✓ видеочамера с функцией покадровой съемки;
- ✓ штатив, на который крепится видеочамера;
- ✓ настольная лампа;
- ✓ компьютер и телефон с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществляется в программе Cap Cut, VN, Da Vinci Resolve);
- ✓ подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- ✓ микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- ✓ художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- ✓ флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- ✓ устройство для просмотра мультипликационных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера.

4.5 Методическое обеспечение программы

К занятиям разработаны дидактические карточки по темам программы, презентации по темам программы, имеется картотека активных форм работы, применяются активные методы обучения, направленные на развитие личностных качеств воспитанников, применяется карта личностного развития воспитанников, разработанная и утвержденная учебно-методическим советом школы.

4.6 Процесс создания мультфильма в стенах образовательного учреждения (последовательность действий)

1. Подбор материала для сценария. Можно взять авторское произведение родителей на основе конкурсного отбора.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.
4. Съемка анимационного фильма.

5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

V. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

5.1 Учебный план - 1 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Часы		Форма контроля
			Теория	Практика	
Введение			13,5	11	
1	Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. История возникновения анимации.	Вводное занятие. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	2 ч		Входной контроль, тестирование
2	Виды мультипликации.	Занятие, на котором педагог и ученики вспоминают, какие типы мультипликации существуют, приводя примеры.	2,5 ч		Опрос
3	Знакомств техническим обеспечением (Программа Da Vinci).	Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки.	2 ч	2,5 ч	Беседа, практическая работа.
4	Знакомство с мировыми мультипликаторами	Рассказ о профессиях мультипликатор. Знакомство с творчеством знаменитых мультипликаторов.	2,5 ч		Тестирование
5	Обучение созданию сценария	Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций	2,5 ч	4 ч	Беседа, анализ результатов, практическая работа
6	Развитие представлений о кадре	Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.	1 ч	2. ч	Опрос
7	Озвучивание мультфильма	При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст	1ч	2,5 ч	Беседа, практическая работа.
Пластилиновая анимация			5	15	
8	Пластилиновый мультфильм	Занятие по знакомству с историей пластилинового мультфильма.	2 ч		Беседа, тестирование
9	Создание сценария	Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций	2	4	Беседа, анализ результатов, практическая работа
10	Создание героев	Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Лепят их из пластилина.	1	4,5ч	Беседа, практическая работа.
11	Съемка, монтаж	Выбор звуков и музыкального сопровождения.		6,5 ч	Практическая работа, анализ результатов.
Рисованная анимация			4	8,5	
12	Основы рисованной анимации	Занятие по знакомству с историей рисованной анимации	1 ч		Беседа
13	Теория рисованной анимации	Теоретические азы письменной анимации+ практика	1 ч	1	Беседа,

					тестирование
14	Основы рисованной анимации на оборудовании	Теоретические и практические основы письменной анимации на техническом оборудовании	1 ч	2,5 ч	Опрос
15	Создание сценария	Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций	1 ч	2,5	Беседа, анализ результатов, практическая работа
16	Монтаж мультфильма	Выбор звуков и музыкального сопровождения.		2,5 ч	Практическая работа, анализ результатов.
Программа для монтажа на телефоне			3	6,5	
17	Знакомство с программой для видеомонтажа CapCut, VN	Занятие с полным разбором программ для видеомонтажа на телефоне.	2 ч	2	Опрос, практическая работа
18	Создание заставки для мультфильмов	Теоретические занятия по созданию индивидуальной заставки	1 ч	4,5	Практическая работа
Плоская анимация			7,5	12	
19	Знакомство с плоской анимацией	Занятие по знакомству с историей плоской анимации	2 ч		Беседа
20	Как двигаются герои	Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Как они двигаются с учетом материала, из которого они сделаны.	1 ч	4,5	Беседа, опрос
21	Особенности создания декораций	Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.	1 ч	3,5	Беседа, практическая работа
22	Создание звуковых эффектов	Ученики самостоятельно создают и записывают свои звуковые эффекты, после чего подстраивают их под мультфильм		1,5	Практическая работа
23	Обсуждение, анализ мультфильмов	Обсуждение проделанной работы	1,5 ч		Анализ результатов
24	Подготовка к демонстрации мультфильмов	Организационные моменты по созданию атмосферы и приглашению гостей	2 ч		Опрос
25	Демонстрация	Организация места для демонстрации и сама демонстрация		2,5	Практическая работа, анализ.
Лего- анимация			5,5	9,5	
26	Знакомство с лего-анимацией	Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего».	2 ч		Беседа, тестирование
27	Создание сценария лего-мультфильма	Разработка сценария будущего мультфильма.	1 ч	3	Беседа, анализ результатов, практическая работа
28	Создание декораций	Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.	1 ч	2	Практическая работа

29	Создание персонажей, монтаж	Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	1,5 ч	4,5	Практическая работа, анализ результатов.
Рефлексия			2		
30	Анализ мультфильмов	1. При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. 2. Записываем голоса героев 3. Корректируем в команде сам мультфильм	2 ч		Анализ работы
Смешанный вид мультфильмов			2	9,5	
31	Смешанный вид мультфильмов	Занятие, на котором рассказывается, как можно в создании мультфильма сочетать разные техники работы	1 ч		Опрос
32	Создание сценария	Разработка сценария будущего мультфильма.		2 ч	Беседа, анализ результатов, практическая работа
33	Создание декораций	Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.		2,5 ч	Практическая работа, конкурс
34	Создание героев	Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	1 ч	2,5 ч	Практическая работа
35	Съемка и монтаж	Выбор звуков и музыкального сопровождения. Монтаж.		2,5 ч	Практическая работа, анализ.
Подготовка к проектной деятельности			2	14	
36	Создание пластилинового мультфильма	Повторение техники «Пластилиновые мультфильмы»	0,5 ч	4 ч	Беседа, анализ результатов, практическая работа
37	Создание рисованной анимации	Повторение техники «Рисованная анимация»	0,5 ч	4 ч	Беседа, анализ результатов, практическая работа
38	Создание бумажного мультфильма	Повторение техники «Бумажной анимации»	0,5 ч	3 ч	Беседа, анализ результатов, практическая работа
39	Создание лего - мультфильма	Повторение техники «Лего- мультфильм»	0,5 ч	3 ч	Беседа, анализ результатов, практическая работа
Проектная деятельность			4,5	9	
40	Что такое проектная деятельность	Теоретическая часть проектной деятельности	2 ч		Опрос
41	Создание проекта	Работа над проектом		9 ч	Практическая работа

42	Демонстрация и обсуждение проектов	Демонстрация индивидуальных проектов (собственных мультфильмов) ученикам.	2,5 ч		Защита творческих работ, анализ проделанной работы. Подведение итогов
Итого			49	95	
Всего часов			144		

5.2 Учебный план- 2год обучения

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Часы		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку	Вводное занятие. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов	2 ч		Беседа
2	Создание пластилинового мультфильма	Повторение теоретической части, обсуждение будущей анимации. Создание сценария, раскадровки. Создание персонажей, отработка действий персонажей. Разработка фонов Съемка, озвучка, монтаж.	4 ч	32ч	Беседа, тестирование, анализ результатов, практическая работа
3	Анимация по стеклу	Введение в тему. Основы анимации по стеклу. История. Создание сценария, раскадровки. Создание персонажей, отработка действий персонажей. Разработка фонов Съемка, озвучка, монтаж.	4ч	25ч	Беседа, тестирование, анализ результатов, практическая работа
4	Создание мультфильмов из подручных средств	Повторение теоретической части, обсуждение будущей анимации. Создание сценария, раскадровки. Создание персонажей, отработка действий персонажей. Разработка фонов Съемка, озвучка, монтаж	5ч	28ч	Беседа, тестирование, анализ результатов, практическая работа
5	Совместный проект с учителем	Обсуждение совместного проекта, индивидуальные встречи с учениками по обсуждению рабы каждого человека. Повторение теоретической части, обсуждение будущей анимации. Создание сценария, раскадровки. Создание персонажей, отработка действий персонажей. Разработка фонов Съемка, озвучка, монтаж	5ч	25ч	Беседа, тестирование, анализ результатов, практическая работа
6	Проектная деятельность	Повторение теоретической части. Самостоятельная работа над проектом. Демонстрация проекта.	4ч	10ч	Защита творческих работ, анализ проделанной работы. Подведение итогов

Итого	24	120	
Всего часов	144		

5.3. Содержание программы

Содержание программы первого года обучения.

1. Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. История возникновения анимации.

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации.

2. Виды мультипликации.

Теория: теоретическое занятие по видам анимации с примерами из мультиндустрии.

3. Знакомств с техническим обеспечением (Программа Da Vinci).

Теория: работа компьютерной программы в теоретическом варианте, просмотр обучающих видеороликов.

Практика: практическая работа на компьютере с выполнением заданий по поиску той или иной функции.

4. Знакомство с мировыми мультипликаторами.

Теория: Презентация по существующим известным мультипликаторам и как они начинали свой путь в мультипликации. Знакомство с творчеством знаменитых мультипликаторов.

Практика: Задание на развитие фантазии «Представь себя известным мультипликатором».

Задача: рассказать свой путь, что ты сделал, чтобы стать известным.

5. Обучение созданию сценария.

Теория: Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

Практика: Написание сценария мультфильма.

6. Развитие представлений о кадре.

Теория: Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.

Практика: Создание раскадровки для мультфильма.

7. Озвучивание мультфильма.

Теория: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и продолжение знакомства с программой для записи голоса GarageBand. Учимся создавать несколько звуковых дорожек в рамках одного проекта.

Практика: озвучивание мультфильма.

8. Пластилиновый мультфильм

Теория: Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации.

9. Создание сценария

Теория: Обсуждение историй, продумывание тезисов

Практика: Самостоятельная работа над сценарием анимации

10. Создание героев

Теория: Обсуждение персонажей, их эмоций и характера

Практика: Самостоятельное создание персонажей

11. Съемка, монтаж

Теория: обсуждение процесса съемки и монтажа анимации

Практика: Самостоятельная съемка, монтаж

12. Основы рисованной анимации

Теория: История создания рисованной анимации. Техники, демонстрация примеров «Союзмультфильм»

13. Теория рисованной анимации

Теория: Изучение процесса создания анимации.

Практика: Создание рисованной анимации.

14. Основы рисованной анимации на оборудовании

Теория: Как монтировать рисованную анимацию, обучающие видеоролики.

Практика: Работа над программой для монтажа рисованной анимации.

15. Создание сценария

Теория: Обсуждение историй, продумывание тезисов

Практика: Самостоятельная работа над сценарием анимации

16. Монтаж мультфильма

Теория: обсуждение процесса съемки и монтажа анимации

Практика: Самостоятельная съемка, монтаж

17. Знакомство с программой для видеомонтажа CapCut, VN

Теория: работа мобильных программ в теоретическом варианте, просмотр обучающих видеороликов.

Практика: практическая работа на телефоне с выполнением заданий по поиску той или иной функции.

18. Создание заставки для мультфильмов

Теория: виды заставок для видеороликов с примерами. Как создать заставку на примере.

Практика: самостоятельная работа над заставкой.

19. Знакомство с плоской анимацией

Теория: История плоской анимации.

20. Как двигаются герои

Теория: Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Как эмоции связаны с движениями.

Практика: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, работа над персонажем.

21. Особенности создания декораций

Теория: Виды декораций.

Практика: Конструирование декораций под созданных героем.

22. Создание звуковых эффектов

Теория: Виды звуковых эффектов. Просмотр видеороликов.

Практика: Создание базы звуковых эффектов голосом и предметами.

23. Обсуждение, анализ мультфильмов

Теория: Обсуждение проделанной работы.

24. Подготовка к демонстрации мультфильмов

Теория: Подготовка сделанного для демонстрации, завершение финальное.

25. Демонстрация

Практика: Демонстрация проделанной работы

26. Знакомство с легио-анимацией

Теория: История легио-анимации, виды.

27. Создание сценария легио-мультфильма

Теория: Обсуждение историй, продумывание тезисов

Практика: Самостоятельная работа над сценарием анимации

28. Создание декораций

Теория: Обсуждение декораций, из каких материалов их можно сделать.

Практика: Самостоятельное создание фонов.

29. Создание персонажей, монтаж

Теория: Обсуждение персонажей, их эмоций и характера

Практика: Самостоятельное создание персонажей, монтаж

30. Анализ мультфильмов

Теория: Анализ проделанной работы, обсуждение, работа со звуком.

31. Смешанный вид мультфильмов

Теория: История создания смешанных мультфильмов.

Практика: игра на развитие фантазии « Я бы создал и там бы происходило это»

32. Создание сценария

Теория: Обсуждение историй, продумывание тезисов

Практика: Самостоятельная работа над сценарием анимации

33. Создание декораций

Теория: Обсуждение декораций, из каких материалов их можно сделать.

Практика: Самостоятельное создание фонов.

34.Создание героев

Теория: Обсуждение персонажей, их эмоций и характера

Практика: Самостоятельное создание персонажей

35.Съемка и монтаж

Теория: Обсуждение процесса съемки и монтажа анимации

Практика: Самостоятельная съемка, монтаж

36.Создание пластилинового мультфильма

Теория: Вспоминаем теорию

Практика: Рассказ на заданную тему

37.Создание рисованной анимации

Теория: Вспоминаем теорию

Практика: Рассказ на заданную тему

38.Создание бумажного мультфильма

Теория: Вспоминаем теорию

Практика: Рассказ на заданную тему

39.Создание лего – мультфильма

Теория: Вспоминаем теорию

Практика: Рассказ на заданную тему

40.Что такое проектная деятельность

Теория: теоретическая часть «Что такое проектная деятельность», как написать и сделать проект.

41. Создание проекта

Практика: Самостоятельная работа над проектом.

42. Демонстрация и обсуждение проектов

Теория: Демонстрация и самоанализ.

Содержание программы второго года обучения.

1.Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правилapoвeдeния в мультстудии, правила поведения во время съемок. Ознакомление с планом работы на год.

2.Создание пластилинового мультфильма

2.1 Мультфильм без слов- «Дружба животных»

Теория: Просмотр существующих мультфильмов без слов.

Практика: Практическая работа в командах- обсуждение.

2.2 Мультфильм без слов- «Дружба животных»

Теория: Сбор наглядного материала по героям.

Практика: Разработка эскизов, декораций, героев.

2.3. Мультфильм без слов- «Дружба животных»

Практика: Съемка и монтаж мультфильма.

3.Анимация по стеклу

3.1 История создания Анимации по стеклу. Виды

Теория: Основные виды анимации по стеклу.

3.2.Создание сценария

Теория: Обсуждение историй, продумывание тезисов

Практика: Самостоятельная работа над сценарием анимации

3.3.Создание героев

Теория: Обсуждение персонажей, их эмоций и характера

Практика: Самостоятельное создание персонажей

3.4 Съемка, монтаж

Теория: обсуждение процесса съемки и монтажа анимации

Практика: Самостоятельная съемка, монтаж

4.Создание мультфильмов из подручных средств

Теория: Повторение теоретической части пройденных видов анимации, обсуждение будущей анимации.

Практика: Создание сценария, раскадровки. Создание персонажей, отработка действий персонажей. Разработка фонов Съемка, озвучка, монтаж.

5.Совместный проект с учителем

Теория: обсуждение полноценного общего проекта всей группы с учителем, распределение ролей в команде.

Практика: Создание сценария, раскадровки. Создание персонажей, отработка действий персонажей. Разработка фонов Съемка, озвучка, монтаж

6.Проектная деятельность

6.1. Создание проекта

Практика: Самостоятельная работа над проектом.

6.2. Демонстрация и обсуждение проектов

Теория: Демонстрация и самоанализ.

VII. ФОРМА КОНТРОЛЯ

Формы контроля разрабатываются и обосновываются для определения результативности усвоения программы, отражают цели и задачи программы, перечисляются согласно учебно-тематическому плану (устные опросы, тесты, викторины, творческие работы, конкурсы различного уровня и др.).

Перечисленные формы контроля позволяют выявить соответствие результатов образования поставленным целям и задачам, через контроль освоения последовательного ряда разделов и тем, выполнения промежуточных заданий.

С целью установления соответствия результатов освоения программы «Мультстудия» заявленным целям и планируемыми результатами обучения предусмотрены формы промежуточного и итогового контроля, проведение контрольных срезов и определение уровней личностного развития обучающихся.

В соответствии с формами обучения на практике выделяются три формы контроля:

- индивидуальный (беседа, опрос, педагогическое наблюдение, тесты);
- групповой (творческие тематические работы, выставки, создание мультфильмов);
- фронтальный (педагогическое наблюдение, фронтальный опрос, конкурс)

При индивидуальном контроле, когда каждый обучающийся получает свое задание, которое он должен выполнять без посторонней помощи, целесообразно в том случае, если требуется выяснять индивидуальные знания, способности, умения и возможности отдельных обучающихся.

При групповом контроле группа временно делится на несколько групп и каждой группе дается задание. В зависимости от цели контроля группам предлагают одинаковые задания или дифференцированные.

При фронтальном контроле задания предлагаются всем. В процессе этой проверки изучается правильность восприятия и понимания изученного материала.

Вид контроля \ аттестация	Периодичность	Цель	Форма контроля \ аттестации
Входной контроль	Проводится в начале учебного года	Позволяет определить уровень знаний, умений и навыков, компетенций у обучающегося, чтобы выяснить, насколько ребенок готов к освоению данной программы.	Опрос, творческая работа.

Текущий контроль	Проводится в течение всего года	Позволяет определить степень усвоения учащимися материала, обучающихся восприятию материала.	определить усвоения учебного материала, готовность к новому материалу.	Творческая работа, мультипликационные фильмы, тест, викторина. (Приложение 1)
Итоговый контроль	Проводится по окончании года	Позволяет определить уровень освоения дополнительной общеобразовательной программы обучающимися		Мультипликационные фильмы, проектная деятельность. (Приложение 2)

Диагностика уровня знаний, обучающихся:

Низкий уровень – знают элементарные понятия в пределах тем программы, односложно отвечают на вопросы, при выполнении теста, контрольного среза количество правильных ответов составляет менее 60%.

Средний уровень – знают программы и умеют обосновать их целесообразность, при выполнении теста, контрольного среза количество правильных ответов составляет 61-80%.

Высокий уровень – свободно оперируют понятиями, могут обосновать процессы, используют термины при доказательстве, при выполнении тестов, контрольных срезов количество правильных ответов составляет 80-100%.

Оценочные материалы

Оценка образовательных результатов обучающихся по дополнительной общеобразовательной программе «Мультстудия» носит вариативный характер.

Инструменты оценки достижений обучающихся способствуют росту их самооценки и познавательных интересов в дополнительном образовании, а также помогают диагностировать мотивацию достижений личности.

В конце каждого года обучения педагог подводит итог всей учебно-воспитательной работы, проводит анализ достижений обучающихся, определяет степень достижения результатов обучения, закрепления знаний, умений обучающихся. Завершающий этап освоения программы – создание собственного мультфильма.

Для оценки изменений качеств личности используется сводная таблица показателей динамики и уровня личностного развития обучающихся. Показатели измеряются 2 раза в год, в начале учебного года, в сентябре, и при завершении учебного года, в мае. Измерения проводятся на каждом году обучения.

№ п/ п	Критерии ФИО	Сформированность ЗУН предусмотренных программой	Сформированность потребности в саморазвитии и самореализации личности обучающихся (да/нет)	Степень удовлетворенности образовательным процессом (удовлетворительно, хорошо, отлично)	Профессиональные склонности обучающихся (низкий, средний, высокий)	Конкурсы, опросы

Сводная таблица показателей динамики и уровня личностного развития обучающихся

ФИО педагога _____ объединение _____ в 20__/20__ уч.году

Наименование программы _____

группа _____ возраст обучающихся _____ год обучения _____ особые замечания _____

№ п/п	ФИО обучающегося	Показатели развития личности обучающегося														Индивидуальные особенности личности ребенка	ИТОГ	
		Активность		Развитие интеллек- туальной сферы		Развитие эмоцио- нальной сферы		Целеустрем- ленность		Креатив- ность		ность отношений к различным сферам действительно- сти		Нравствен- ное развитие				
		Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К		Н	К
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
8.																		

Н – начало года

К – конец года

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бишоп-Стивенс Б. Ты можешь рисовать мультики / Б. Бишоп-Стивенс, ред. Ю.С. Волченко – М.: Эксмодетство, 2018 – 64с.
2. Дрозда А.Н. Декоративная графика - Кемерово: КемГУКИ, 2015 — 84 с. с ил.
3. Запаренко В. Как рисовать мультики / В. Запаренко –СПб: Фордевинд, 2011 – 128с.
4. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
5. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации / Ю. Иванова – М.: Настя и Никита, 2017 – 24с.
6. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
7. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
8. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов – СПб: Сеанс, 2017 – 220с.
9. Шимшилашвили А. Как научиться рисовать, простое руководство по всем техникам/ Шимшилашвили А. // под ред. Сурженко Я. – Москва, Щелково: ООО «Издательство АСТ», 2017 – 176с. с ил.
10. Эймис Л. Рисуем 50 мультяшных зверят / Л. Эймис, Б. Сингер, пер. А.Ф. Зиновьев – СПб: Попурри, 2013 – 56с.
11. Эймис Л. Рисуем 50 насекомых / Л. Эймис, Р. Бранс – СПб: Попурри, 2014 – 56с.
12. Эймис Л. Рисуем 50 собак / Л. Эймис – СПб: Попурри, 2015 – 56с.
13. Эймис Л. Рисуем 50 цветов и деревьев / Л. Эймис, П. Эймис, пер. А.Ф. Зиновьев – СПб: Попурри, 2014 – 56с.
14. Интернет-ресурсы:
- Мультфильмы своими руками. <https://e-koncept.ru/2016/56616.htm>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Творческий проект

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Критерии оценивания проекта

- Актуальность;
- соответствие содержания сформулированной теме, поставленным целям и задачам;
- владение предметными знаниями, нормативной базой, современными технологиями
- четкость изложения материала, лаконичность, наглядность
- полнота раскрытия выбранной темы проекта;
- значимость материала для других
- качество оформления работы (единый стиль, наличие фотоматериалов, зарисовок, списка используемых источников информации).
- Обоснованность выбранных методик для проведения исследований;

Критерии оценивания работы учащихся

1. Степень самостоятельности в выполнении различных этапов работы над проектом.
2. Степень включенности в групповую работу и четкость выполнения отведенной роли;
3. Практическое использование предметных и общешкольных ЗУН;
4. Количество новой информации, использованной для выполнения проекта;
5. Степень осмысления использованной информации;
6. Уровень сложности и степень владения использованными методиками;
7. Оригинальность идеи, способа решения проблемы;
8. Осмысление проблемы проекта и формулирование цели проекта или исследования;
9. Уровень организации и проведения презентации: устного сообщения, письменного отчета, обеспечения объектами наглядности;
10. Владение рефлексией;
11. Творческий подход в подготовке объектов наглядности презентации;
12. Социальное и прикладное значение полученных результатов.

Критерии оценивания анимационных работ.

Название мультфильма	Техника анимации	Режиссура	Оригинальность и актуальность идеи	Качество исполнения героев и фонов	Съёмка и качество анимации	Звук и монтаж	Итого баллов

Критерии оценивания анимационных работ.

Оценивание осуществляется с учетом возраста авторов мультфильма по следующим критериям:

- режиссура - целостность, логичность, ясность и проработанность идеи;
- оригинальность и актуальность идеи - новизна идеи, её неповторимость, необычность и новизна сценарных решений;
- качество исполнения героев и фонов - качество проработки персонажей, фона и т.п., красота визуального ряда;
- съёмка и качество анимации - четкость кадров, качество освещения, достаточность кадров, плавность анимации;
- звук и монтаж - качество звука, соответствие звукового ряда происходящему на экране и всему замыслу, красота и гармоничность звукового ряда. *Интерпретация результатов:*

18-25б. – Мультфильм выполнен качественно и рекомендуется к просмотру детям. Сюжет мультфильма понятен для любого возраста детей, имеет оригинальную идею и логически правильно построен. Персонажи мультфильма имеют естественное изображение, ясную речь и агрессивные действия сведены к минимуму. Аудиоряд гармоничен.

10-17б. – Мультфильм выполнен качественно, но имеет некоторые недочёты: заимствование чужих идей или идея не раскрыта полностью, недостаточно плавная анимация, кадры не четкие, персонажи не интересны или излишне агрессивные, аудиоряд не подходит данному мультфильму.

2-9б. – Мультфильм выполнен некачественно. Анимация не плавная, персонажи имеют излишне агрессивные черты, отсутствует аудиоряд или не подходит данному мультфильму. Мультфильм не раскрыт логически.

0б. – Мультфильм выполнен крайне некачественно. Имеет агрессивно выполненных персонажей. Аудиоряд отсутствует. Анимация не плавная и выполнена «рывками». Идея полностью несёт в себе плагиат.

Картоотека методических материалов.

Тема: Знакомство с мультипликаторами и их творчеством

Карточка 1: Уолт Дисней

- Изображение: Портрет Уолта Диснея и логотип Disney.
- Информация: Основатель Disney, создатель Микки Мауса. Прославился благодаря мультфильмам «Белоснежка и семь гномов», «Пиноккио», «Фантазия», «Король Лев».
- Интересный факт: Первым мультфильмом с использованием звука стал «Steamboat Willie», где дебютировал Микки Маус.



Карточка 2: Хаяо Миядзаки

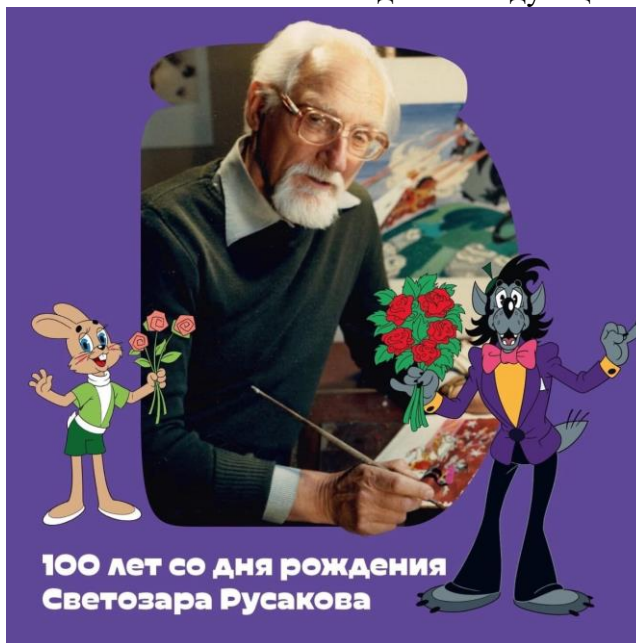
- Изображение: Портрет Хаяо Миядзаки и логотип Studio Ghibli.
- Информация: Японский аниматор и режиссер, основатель Studio Ghibli. Известен фильмами «Унесенные призраками», «Мой сосед Тоторо», «Замок поверженного», «Наусикая из Долины ветров».
- Интересный факт: Миядзаки создает свои мультфильмы в ручной анимации, что придает им уникальный стиль.



Карточка 3: Светозар Русаков

- Изображение: портрет Светозара Русакова с зайцем и волком
- Информация: работал в различных жанрах и техниках анимации, но наиболее известен своими работами в классической рисованной анимации. Среди его самых известных мультфильмов:

- «Ну, погоди!» (выпуски 1-16, художник-постановщик) — легендарный сериал о приключениях волка и зайца. Именно Русаков создал запоминающиеся образы персонажей, которые стали визитной карточкой мультсериала.
 - «Маугли» (художник-постановщик) — анимационная экранизация произведений Редьярда Киплинга, отличающаяся высоким художественным уровнем и выразительностью образов.
 - «Сказка о старом эхо» (режиссер и художник-постановщик) — философский мультфильм, рассказывающий о важности дружбы и взаимопонимания.
 - «Кот в сапогах» (художник-постановщик) — мультфильм по одноименной сказке, отличающийся яркими персонажами и динамичным сюжетом.
 - «Петух и боярин» (режиссер и художник-постановщик) — кукольный мультфильм, созданный в стилистике народной сказки.
 - «Прогулка» (режиссер и художник-постановщик) - лирическая зарисовка о жизни в городе.
 - «Приходи на каток» (режиссер и художник-постановщик) - мультфильм про хоккеистов-зверят.
- Интересный факт: Светозар Русаков, будучи художником-постановщиком в первых выпусках «Ну, погоди!», не только создал запоминающиеся образы Волка и Зайца, но и сам придумал их голоса. Именно он проговаривал реплики персонажей при создании мультфильма, пока не подобрали актёров озвучки. Позже эти голоса стали эталоном для последующих выпусков.



Карточка 4: Мстислав Пашенко

- Изображение: Портрет Мстислава Пашенко.

- Информация: советский и российский режиссёр-мультипликатор, сценарист, художник и педагог. Он был одним из ключевых фигур советской анимации, стоял у истоков многих жанров и техник, а также воспитал целое поколение мультипликаторов.

Мстислав Пашенко работал в разных жанрах и техниках, но наиболее известен своими работами в классической рисованной анимации. Он умел создавать как остроумные комедии, так и трогательные драмы. Среди его наиболее известных мультфильмов:

- "Мойдодыр" (1954) - один из первых советских рисованных мультфильмов для детей, отличался яркостью и динамичностью.
- "Снежная королева" (1957) - полнометражный рисованный мультфильм,

один из шедевров советской анимации, отличающийся высоким художественным уровнем и выразительностью образов. Пащенко был одним из художников-постановщиков.

- "Аленький цветочек" (1952) - рисованный мультфильм по мотивам сказки С.Т. Аксакова. Пащенко был одним из художников-постановщиков.
- "Где ты, мой конь?" (1960) - рисованный мультфильм, где показаны приключения мальчика и его коня.
- "Две сказки" (1962) - мультфильм, основанный на двух сказках.
- "На лесной опушке" (1965) - трогательная история про лесных зверей.
- "Как братья сказку искали" (1970) - познавательный мультфильм про двух братьев.
- "Первый автограф" (1971) - музыкальный мультфильм про детскую футбольную команду.
- "Кот, который гулял сам по себе" (1968) - мультфильм по произведению Киплинга.

Мстислав Пащенко отличался виртуозным мастерством в работе с персонажами, умением создавать динамичные и выразительные движения, а также вниманием к деталям и атмосфере мультфильма. Его работы были не только развлекательными, но и воспитывали в детях доброту, честность и справедливость.

- Интересный факт: Мстислав Пащенко был не только режиссером и художником, но и педагогом, который воспитал целое поколение талантливых мультипликаторов. В течение многих лет он преподавал на курсах художников-мультипликаторов на студии «Союзмультфильм», а затем во ВГИКе, делаясь своим опытом и знаниями с молодыми талантами. Многие из его учеников стали известными аниматорами и внесли значительный вклад в развитие российской анимации.



Карточка 5: Константин Бронзит

- Изображение: Портрет Константина Бронзита с Алешей Поповичем и другими персонажами.

- Информация: работает в различных техниках анимации, но наиболее известен своими работами в рисованной анимации и компьютерной 2D-анимации. Его мультфильмы часто поднимают важные социальные и философские темы, но всегда с юмором и трогательностью. Среди его самых известных работ:

- "Уборная история - Любовная история" (1998) - короткометражный мультфильм о романтике и поиске любви в неожиданном месте.
- "На краю земли" (1999) - короткометражная работа о старике-маячнике и его одиночестве.
- "Ботинки" (2002) - философская притча о жизненном пути.

- "Алёша Попович и Тугарин Змей" (2004) - режиссер и художник-постановщик мультфильма, который стал первым полнометражным мультфильмом студии "Мельница".
- "Кот и лиса" (2004) - режиссер и художник-постановщик мультфильма, в рамках проекта "Гора самоцветов".
- "Мы не можем жить без космоса" (2014) - короткометражный мультфильм о двух друзьях-космонавтах, номинированный на "Оскар".
- "Он не может жить без космоса" (2017) - Короткометражный фильм, продолжает историю космонавтов и их мечты.
- «Любовь» (2023) - Короткометражный мультфильм, повествующий о том, как по-разному проявляется любовь.

Мультфильмы Бронзита отличаются ярким визуальным стилем, лаконичностью, оригинальным сюжетом и остроумным юмором. Он умеет затрагивать важные темы, не теряя при этом лёгкости и доступности восприятия.

- Интересный факт: Константин Бронзит является одним из немногих российских аниматоров, чьи работы были номинированы на премию "Оскар" в категории "Лучший анимационный короткометражный фильм". Его мультфильм "Мы не можем жить без космоса" (2014) был номинирован на эту престижную награду, что является большим достижением для российского анимационного кино. Он также стал лауреатом множества других международных кинофестивалей. Это признание подтверждает высокий уровень его профессионализма и мировое значение его творчества



Карточка 6: Пит Доктер

- Изображение: Портрет Пита Доктера.

- Информация: Пит Доктер работал над созданием как полнометражных, так и короткометражных мультфильмов. Он часто является не только режиссёром, но и соавтором сценария, продюсером. Среди его наиболее известных работ:

- "Корпорация монстров" (2001) – режиссер. Мультфильм о мире монстров, которые боятся детей, и их неожиданной дружбе с маленькой девочкой.
- "Вверх" (2009) – режиссер и соавтор сценария. История о пожилом вдовце, который отправляется в путешествие на воздушном шаре, чтобы осуществить свою мечту.
- "Головоломка" (2015) – режиссер и соавтор сценария. Мультфильм, который исследует сложность человеческих эмоций через историю девочки Райли.
- "Душа" (2020) – режиссер и соавтор сценария. Мультфильм о школьном учителе музыки, который отправляется в загробный мир, чтобы осуществить свою мечту стать профессиональным джазовым музыкантом.
- "История игрушек" (1995) - аниматор.
- "История игрушек: Большой побег" (2010) - соавтор сценария.

- Интересный факт: Пит Доктер является одним из немногих людей, получивших три премии "Оскар" в номинации "Лучший анимационный полнометражный фильм". Он получил их за фильмы "Вверх", "Головоломка" и "Душа". Это делает его одним из самых титулованных анимационных режиссёров в истории премии, а его работы признаны не только коммерчески успешными, но и художественно значимыми.



Карточка 7: Александр Татарский

- Изображение: Портрет Александра Татарского.

- Информация: Александр Татарский работал в различных жанрах и техниках анимации, но наиболее известен своими работами в перекладной анимации и экспериментальной анимации. Его мультфильмы часто используют элементы гротеска, абсурда и сатиры, при этом оставаясь добрыми и поучительными. Среди его наиболее известных работ:

- «Пластилиновая ворона» (1981) - Мультфильм, выполненный в технике пластилиновой анимации, стал визитной карточкой Татарского. Он отличается оригинальным стилем, юмором и запоминающимся музыкальным сопровождением.
- «Падал прошлогодний снег» (1983) - Мультфильм, также выполненный в технике пластилиновой анимации. Этот мультфильм отличается абсурдным юмором и философским подтекстом.
- «Крылья, ноги и хвосты» (1985) - Короткометражный мультфильм о споре между птицей и зверем о том, что важнее.
- «Следствие ведут Колобки» (1986-1987) - Многосерийный мультипликационный фильм, в котором главные герои расследуют загадочные дела.
- «Будет ласковый дождь» (1984) - Короткометражный мультфильм, созданный по мотивам рассказа Рэя Брэдбери, показывает постапокалиптический мир, где дома существуют без людей.
- «Лифт-2» (1989) - Мультфильм, выполненный в технике перекладки. Рассказывает о приключениях двух лифтеров.
- "Из жизни пернатых" (1985) - анимационная зарисовка о жизни пернатых.

Мультфильмы Александра Татарского отличаются неповторимым стилем, оригинальными персонажами, абсурдным юмором и экспериментальными техниками. Он не боялся нарушать каноны и создавать что-то новое, что делало его работы узнаваемыми и любимыми зрителями.

- Интересный факт: Александр Татарский создал свою собственную анимационную студию «Пилот» в 1988 году. Эта студия стала местом для

экспериментов и реализации творческих идей многих талантливых мультипликаторов. Студия «Пилот» выпустила множество мультфильмов, которые стали классикой российской анимации, а также способствовала развитию новой волны российских аниматоров. Александр Татарский не только создал студию, но и был ее идеологом, вдохновляющим своих коллег на творческие поиски и создание уникальных проектов.



Карточка 8: Тим Бёртон

- Изображение: Портрет Тима Бертон и сцены из его фильмов.

- Информация: Тим Бёртон известен своими работами как в игровом, так и в анимационном кино. Его анимационные фильмы выделяются своей особенной эстетикой и часто используют кукольную анимацию (stop-motion). Среди его наиболее известных мультфильмов:

- "Винсент" (1982) - Короткометражный черно-белый мультфильм, выполненный в технике кукольной анимации. Рассказывает историю маленького мальчика, мечтающего быть как Винсент Прайс.

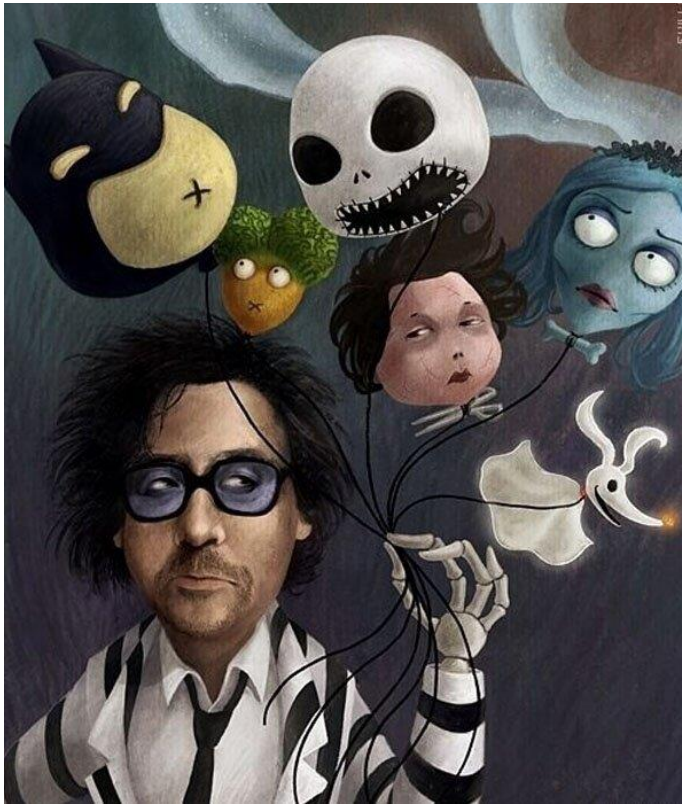
- "Кошмар перед Рождеством" (1993) - Кукольный мультфильм, ставший классикой жанра. Тим Бёртон был автором сюжета и продюсером, режиссёром выступил Генри Селик.

- "Труп невесты" (2005) - Кукольный мультфильм, рассказывающий историю любви и смерти в готическом антураже. Тим Бёртон выступил как режиссёр и продюсер.

- "Франкенвини" (2012) - Кукольный мультфильм, ремейк одноимённого короткометражного фильма Бёртона 1984 года. Эта работа также выполнена в черно-белой гамме.

Мультфильмы Тима Бёртона характеризуются сюрреалистичной атмосферой, мрачным юмором, необычными персонажами и использованием кукольной анимации, что создает неповторимый визуальный стиль. Его работы часто затрагивают темы одиночества, непонимания, поиска себя и принятия различий...

- Интересный факт: несмотря на то, что Тим Бёртон является известным режиссёром анимационных фильмов, он не является классическим аниматором. Он скорее художник и визионер, который придумывает концепции, создает образы персонажей, работает над сценарием и режиссурой, но непосредственно анимацией занимаются другие специалисты. Его уникальный стиль и видение мира лежат в основе его мультфильмов, а работа аниматоров позволяет воплотить их на экране



Карточка 9: Генри Селик

- Изображение: Портрет Генри Селика.

- Информация: американский режиссёр-мультипликатор, продюсер и художник, специализирующийся на кукольной анимации (stop-motion). Он известен своим мрачным и причудливым стилем, а также умением создавать запоминающиеся и эмоционально насыщенные истории.

Генри Селик является одним из ведущих мастеров кукольной анимации. Его фильмы отличаются уникальной атмосферой, тщательностью исполнения и оригинальным подходом к рассказыванию историй. Среди его наиболее известных работ:

- «Кошмар перед Рождеством» (1993) - Режиссёр. Кукольный мультфильм, ставший классикой жанра. Тим Бёртон был автором сюжета и продюсером.
- «Джеймс и гигантский персик» (1996) - Режиссёр. Кукольный мультфильм по одноименной повести Роальда Даля.
- «Коралина в Стране Кошмаров» (2009) - Режиссёр и соавтор сценария. Кукольный мультфильм по роману Нила Геймана, получивший множество наград.
- «Гвен и волшебная книга» (2022) - Режиссёр и соавтор сценария.

Анимационный фильм о девочке, которая пытается спасти свой город от нависшей угрозы.

Мультфильмы Генри Селика характеризуются мрачной и причудливой атмосферой, детальной проработкой персонажей и декораций, а также виртуозным использованием кукольной анимации. Он умеет сочетать юмор с элементами хоррора и фэнтези, создавая неповторимые миры на экране.

-Интересный факт: Генри Селик привлёк внимание Тима Бёртона к проекту "Кошмар перед Рождеством". Хотя именно Бёртон придумал идею и образы персонажей, он решил, что сам не будет режиссировать мультфильм, посчитав, что техника кукольной анимации будет лучше реализована именно Генри Селиком, которого он знал как талантливого аниматора и мастера stop-motion. Эта коллаборация стала ключевой для создания одного из самых узнаваемых и любимых мультфильмов в истории.



Карточка 10: Юрий Норштейн

- Изображение: Портрет Юрия Норштейна

- Информация: Юрий Норштейн работает в технике перекладной анимации, создавая свои произведения с использованием бумаги, целлулоида, тканей и других материалов. Его мультфильмы отличаются минимализмом, символизмом и особой атмосферой. Среди его наиболее известных работ:

- «25-й, первый день» (1968) — дебютная работа, созданная в соавторстве с Аркадием Тюриным.
- «Битва при Керженце» (1971) — мультфильм, созданный в соавторстве с Иваном Ивановым-Вано, на основе древнерусских фресок и былин, рассказывающий об исторической битве.
- «Лиса и заяц» (1973) — мультфильм по мотивам русской народной сказки.
- «Цапля и журавль» (1974) — мультфильм по мотивам русской народной сказки.
- «Ёжик в тумане» (1975) — мультфильм, который стал визитной карточкой Норштейна и вошел в золотой фонд мировой анимации.
- «Сказка сказок» (1979) — философский мультфильм, в котором переплетаются разные сказочные сюжеты и воспоминания.

Мультфильмы Юрия Норштейна характеризуются поэтичностью, философской глубиной, символизмом, минимализмом в художественном решении, особой атмосферой и виртуозным владением техникой перекладной анимации. Его работы часто называют "ожившими гравюрами" или "мультипликационной живописью".

-Интересный факт: Юрий Норштейн работает над своим полнометражным мультфильмом «Шинель» по повести Н.В. Гоголя уже более 40 лет. Этот долгострой является своеобразным эталоном авторской анимации, к которому приковано внимание всего мира. Норштейн постоянно совершенствует свою работу, считая, что каждый кадр должен быть произведением искусства, и поэтому так неспешно продвигается работа над фильмом. Его перфекционизм и стремление к совершенству – являются важной частью его творческого кредо.



Тема: Знакомство с техническим обеспечением. Программа DaVinci

Цель: Познакомить детей с основами технического обеспечения для работы с программой DaVinci, пробудить интерес к творчеству и созданию собственных проектов.

Задачи:

- Образовательные:
 - Познакомить детей с основными понятиями: компьютер, монитор, клавиатура, мышь, микрофон, веб-камера.
 - Ознакомить с интерфейсом программы DaVinci и её основными функциями.
- Развивающие:
 - Развивать познавательную активность и интерес к технике.
 - Развивать мелкую моторику и координацию движений.
 - Развивать умение работать в группе и сотрудничать.
 - Развивать творческое мышление и фантазию.
- Воспитательные:
 - Воспитывать уважение к технике и правилам работы с ней.
 - Формировать навыки аккуратности и ответственности.
 - Воспитывать интерес к современным технологиям и творческим профессиям.

Оборудование:

- Компьютеры с установленной программой DaVinci (по количеству групп или 1 компьютер на 2-3 детей)
- Проектор и экран
- Презентация (с изображением оборудования и интерфейса программы)
- Раздаточный материал: листы бумаги, карандаши, фломастеры
- Карточки с названиями оборудования
- Примеры готовых проектов, созданных в DaVinci.

Предварительная работа:

- Проверка работоспособности компьютеров и программы DaVinci.
- Подготовка презентации и раздаточного материала.

- Разработка инструкций для работы с программой.

Ход урока:

1. Организационный момент

- Приветствие детей, создание позитивной атмосферы.
- Проверка готовности к уроку.
- Объявление темы и целей урока.

> "Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в удивительный мир техники и творчества. Мы узнаем, что нужно для работы с программой DaVinci и попробуем создать свои первые проекты!"

2. Актуализация знаний

- Беседа о том, с какой техникой дети уже знакомы.
- Вопросы: Какие устройства вы знаете, которые помогают нам работать с компьютером? Для чего они нужны?

> "Ребята, давайте вспомним, какую технику вы уже знаете? Что нам помогает работать на компьютере?"

3. Знакомство с техническим обеспечением

- Презентация с изображением: компьютера, монитора, клавиатуры, мыши, микрофона, веб-камеры.
- Рассказ о назначении каждого устройства, его функциях и правилах пользования.

• Игра "Найди пару": Соединить карточки с названием оборудования и их изображения.

> "А сейчас я вам покажу основные устройства, которые нам понадобятся для работы с программой DaVinci. Давайте посмотрим и узнаем, для чего они нужны."

4. Знакомство с программой DaVinci

- Показ интерфейса программы DaVinci на проекторе.
- Объяснение основных функций программы (например: импорт видео, монтаж, добавление эффектов, экспорт готового видео).
- Демонстрация примеров готовых проектов, созданных в DaVinci.

> "Вот, ребята, это программа DaVinci. Здесь мы будем создавать свои собственные мультфильмы и видео. Давайте посмотрим, из чего она состоит."

5. Практическая работа

- Дети делятся на группы (или работают индивидуально).
- Под руководством педагога и с помощью инструкций пробуют простые действия в программе DaVinci (например: импорт видео, обрезка кадра, добавление текста).

• Педагог оказывает индивидуальную помощь, отвечает на вопросы.

> "А теперь, ребята, попробуем поработать в программе DaVinci. Посмотрите на инструкцию, и давайте попробуем сделать свои первые шаги."

6. Физкультминутка

- Разминка для глаз и рук.
- Небольшая игра для снятия напряжения.

> "А сейчас давайте немного отдохнем и сделаем зарядку."

7. Подведение итогов, рефлексия (10 минут)

- Обсуждение результатов работы, обмен впечатлениями.
- Что нового узнали на уроке? Что понравилось больше всего? Что было сложным?
- Похвала и мотивация на дальнейшую работу.
 - > "Что нового вы сегодня узнали? Понравилось ли вам работать в программе DaVinci? Давайте поделимся своими впечатлениями."

8. Домашнее задание

- По желанию: найти примеры интересных проектов, созданных в DaVinci (видео, мультфильмы)

Критерии оценки:

- Активность на уроке
- Умение называть и различать техническое оборудование
- Навыки работы с интерфейсом программы DaVinci
- Участие в практической работе
- Соблюдение правил работы с техникой
- Проявление интереса к теме

Примечание:

- На протяжении всего урока педагог старается поддерживать позитивную атмосферу, стимулирует активность детей и хвалит их за старания.
- При работе с детьми педагог обеспечивает индивидуальный подход, учитывает особенности каждого ребенка.
- Урок можно корректировать в зависимости от уровня подготовки детей и имеющегося оборудования.
- В зависимости от времени, можно углубить изучение отдельных функций программы DaVinci, а также создать более сложные проекты.

Тема: Основы рисованной анимации

Создание простой анимации: от идеи до готового ролика.

Цель: Познакомить учащихся с основными принципами рисованной анимации и необходимым оборудованием, дать практические навыки создания короткого анимационного ролика.

Материалы: Бумага (желательно ватман), карандаши, ластик, фломастеры или краски, смартфон или цифровая камера со штативом, программа для обработки видео (например, Da vinci или CapCut - бесплатные и простые в использовании), примеры простой покадровой анимации.

Ход занятия:

I. Организационный момент

- Приветствие, знакомство с темой урока.
- Демонстрация примеров простой покадровой анимации. Обсуждение увиденного: что понравилось, как создавалось движение.

II. Теоретическая часть

- Объяснение понятия "рисованная анимация" и принципа покадровой съемки. Использование наглядных примеров.
- Обсуждение необходимого оборудования (бумага, карандаши, камера, штатив, программное обеспечение для монтажа). Почему важен штатив?
- Показ на примере: как небольшие изменения на рисунках создают иллюзию движения. (можно использовать заранее подготовленные рисунки или простой рисунок на доске, показывая небольшие изменения).
- Краткое обсуждение принципов раскадровки (план последовательности сцен).

III. Практическая часть

- Задание: создать короткую анимацию (например, прыгающий мяч, идущий человек, машущая рукой рука). Учащиеся работают индивидуально или в парах.
- Ученики создают серию рисунков (5-7 кадров), постепенно меняя положение объекта на каждом рисунке. Упор на плавные переходы.
- Съемка созданной анимации с помощью смартфонов/камер на штативе. Обратить внимание на важность стабильности камеры.
- Если время позволяет, помочь ученикам в начальной обработке видео на смартфонах. Объяснить, что можно использовать музыку и звуковые эффекты.

IV. Заключительная часть

- Просмотр и обсуждение получившихся роликов.
- Подведение итогов урока.
- Домашнее задание: придумать идею для следующего анимационного ролика.

Сценарий урока:

(I. Организационный момент)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы будем учиться создавать настоящую рисованную анимацию! Вы когда-нибудь задумывались, как создаются мультфильмы? (Показ примеров анимации). Как вы думаете, что нужно для того, чтобы оживить рисунки?

(II. Теоретическая часть)

Ведущий: Рисованная анимация – это волшебство! Мы создаём иллюзию движения, снимая каждый рисунок по отдельности. Это называется покадровая съёмка. (Показ примеров покадровой съемки на заранее подготовленном материале или с использованием рисунков на доске). Смотрите, как меняется положение мячика на каждом рисунке – от этого и возникает ощущение движения. А для того, чтобы камера не дрожала, мы используем штатив. (Показать штатив). Сейчас мы научимся создавать такую анимацию сами! Перед началом работы важно составить план: что будет происходить в нашем мультфильме. Это называется раскадровка.

(III. Практическая часть)

Ведущий: А теперь – самое интересное! У вас есть все необходимое: бумага, карандаши, камеры и штативы. Давайте создадим простую анимацию. Предлагаю попробовать нарисовать прыгающий мяч (или другой простой объект). Помните, что на каждом рисунке мы меняем положение мяча совсем чуть-чуть, чтобы движение было плавным. (Помочь ученикам с созданием рисунков, ответить на вопросы). Теперь аккуратно снимите свои рисунки на камеру. Помните о штативе, чтобы картинка не дрожала! (Помощь в съемке, объяснение, как правильно настроить камеру).

(IV. Заключительная часть)

Ведущий: Отлично! Теперь мы посмотрим, что у нас получилось! (Просмотр работ). Какие интересные мультфильмы! Что вам понравилось в работе? Что было сложно? (Обсуждение). На следующем уроке мы продолжим работу над анимацией и попробуем добавить музыку и звуковые эффекты. Домашнее задание: придумайте идею для нового мультфильма!

Тема: «Создание сценария пластилинового мультфильма»

Цель урока:

- Знакомство учащихся с процессом создания сценария для пластилинового мультфильма.

Задачи урока:

1. Объяснить основные этапы создания сценария.
2. Научить формулировать идею мультфильма.
3. Познакомить с методами разработки сюжета.
4. Развить умение создавать персонажей и описывать их характеры.
5. Сформировать понимание структуры сценария.
6. Практиковать работу в группах.
7. Стимулировать творческое мышление.
8. Воспитывать интерес к мультипликации.
9. Создать условия для обмена идеями между учащимися.

Материалы и оборудование:

- Пластилиновые наборы.
- Видеоматериалы с примерами пластилиновых мультфильмов.
- Листы бумаги, маркеры.
- Проектор, экран или доска для демонстрации видеоматериалов.

Ход урока:

I. Вступление

- Приветствие и объяснение темы урока.
- Краткий обзор истории пластилиновой мультипликации и её особенностей.
- Демонстрация примеров пластилиновых мультфильмов .

II. Теоретическая часть

- Объяснение основных этапов создания сценария: формулировка идеи, разработка сюжета, создание персонажей, описание характеров, структура сценария.
- Обсуждение методов разработки сюжета: использование существующих идей, адаптация сказок, мифов, легенд, создание оригинальных сюжетов.

- Разбор структуры сценария: завязка, развитие действия, кульминация, развязка.

III. Практическая часть

- Деление на группы.
- Задание: придумать идею для пластилинового мультфильма, разработать сюжет, создать персонажей и описать их характеры, определить структуру сценария.
- Работа в группах: обсуждение идей, распределение ролей, написание сценария.
- Презентация сценариев перед классом.


IV. Обсуждение

- Обмен впечатлениями от работы в группах.
- Анализ сильных и слабых сторон представленных сценариев.
- Выявление наиболее интересных идей.

V. Заключение

- Подведение итогов урока, рефлексия.
- Оценка работы учащихся.
- Домашнее задание: доработать сценарий, подготовить материалы для создания мультфильма.

Тема: "Создание заставки для мультфильма"



Создание заставки для мультфильмов

Привет, юные мультипликаторы! Сегодня мы узнаем, как создать заставку для мультфильма, которая будет привлекать внимание зрителей и задавать тон всему мультфильму.

Что такое заставка и для чего она нужна?

Что такое заставка?


Заставка – это короткий анимационный ролик, который появляется в начале мультфильма. Она создает первое впечатление о мультфильме и привлекает зрителя в мир истории.

Зачем нужна заставка?

Заставка привлекает внимание зрителей, помогает им запомнить название мультфильма и создает атмосферу. Она заводит зрителя в историю и заставляет его ждать продолжения.

Знакомство с понятием "титры" и их назначение

- 1. Название мультфильма**
В титрах обычно указывают название мультфильма и имена создателей.
- 2. Авторы и участники**
Это могут быть имена режиссера, сценариста, художника, композитора и других.
- 3. Дополнительная информация**
Иногда в титрах указывают информацию о том, где был снят мультфильм, кто спонсировал его производство, или другие интересные факты.




Необходимые программы для создания заставки на телефоне

1. FlipaClip Приложение для создания анимации с помощью рисования кадр за кадром.	2. Stop Motion Studio Приложение для создания анимации с помощью реальных предметов.
3. Animation Приложение для создания анимации с помощью 3D моделей.	4. PicsArt Приложение для создания анимации с помощью фото и видео.

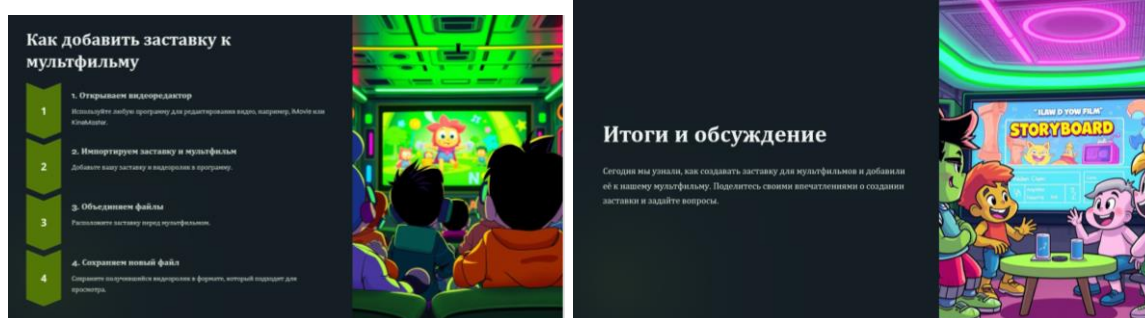
Пошаговая инструкция по созданию заставки

- Шаг 1: Идея**
Придумайте идею для заставки, которая будет соответствовать стилю и настроению мультфильма.
- Шаг 2: Рисование**
Нарисуйте или найдите изображения, которые будут использоваться в заставке.
- Шаг 3: Анимация**
С помощью выбранной программы создайте анимацию из рисунков или изображений.
- Шаг 4: Звук**
Добавьте звук к анимации, например, музыку или звуковые эффекты.
- Шаг 5: Сохранение**
Сохраните заставку в формате, который можно использовать в мультфильме.

Практическое занятие: создаем свою заставку



- 1. Рисуем**
Используйте выбранные программы, создайте рисунки для вашей заставки.
- 2. Анимлируем**
Создавайте рисунки, создавая движение, чтобы оживить заставку.
- 3. Добавляем звук**
Выберите музыку или звуковые эффекты, которые подчеркнут атмосферу заставки.
- 4. Сохраняем**
Сохраните заставку в формате, который подходит для вашего мультфильма.



Тема: "Создание звуковых эффектов для мультфильма"

Цель: Ознакомление детей с процессом создания звуковых эффектов, научить использовать различные материалы и инструменты для имитации звуков, развить слуховое восприятие и творческое мышление.

Задачи:

- Образовательные:
 - Познакомить детей с понятием "звуковой эффект" и его ролью в мультфильме.
 - Научить различать виды звуковых эффектов (шаги, падения, удары, шум ветра и т.д.).
 - Познакомить с разными способами создания звуковых эффектов.
- Развивающие:
 - Развивать слуховое восприятие и внимание.
 - Развивать творческое мышление и воображение.
 - Развивать умение экспериментировать и находить нестандартные решения.
 - Развивать мелкую моторику и координацию движений.
- Воспитательные:
 - Воспитывать интерес к звуковому сопровождению в мультипликации.
 - Формировать навыки аккуратности и ответственности.
 - Воспитывать уважение к коллективному творчеству.

Материалы и оборудование:

- Различные предметы для создания звуков (бумага, картон, фольга, целлофан, пластиковые бутылки, деревянные брусочки, крупы, камешки, ключи, металлические предметы и т.д.)
- Аудиорекордер (можно использовать диктофон на смартфоне)
- Микрофон (желательно)
- Наушники (желательно)
- Компьютер с программой для редактирования звука (желательно)
- Колонки или наушники для прослушивания
- Пластилин
- Мультипликационный фильм (фрагмент без звука или с приглушенным звуком)
- Листы бумаги, карандаши для пометок
- Коробки или контейнеры для хранения материалов

Ход работы:

1. Подготовительный этап

- Беседа: Педагог обсуждает с детьми, какие звуки бывают в мультфильмах, как они создаются, для чего они нужны.
- Просмотр: Показ фрагмента пластилинового мультфильма без звука или с приглушенным звуком.
- Обсуждение: Обсуждение с детьми, какие звуки необходимо добавить к этому фрагменту, какие действия происходят, какие эмоции персонажей нужно подчеркнуть.
- Распределение ролей (при работе в группах): Распределение ролей (генератор идей, создатель звуков, звукорежиссер).

2. Этап экспериментирования

- Исследование материалов: Дети знакомятся с предложенными материалами и инструментами. Экспериментируют со звуками, которые они могут издавать. Можно предложить детям закрыть глаза и слушать звуки, которые производят разные предметы.
- Создание звуковых эффектов: Дети, опираясь на обсуждение и свои идеи, пробуют создать звуковые эффекты для мультфильма.
- Примеры:
 - * Шаги: Мнут бумагу, постукивают пальцами по столу, используют деревянные брусочки.
 - * Падения: Бросают камешки в коробку, шуршат целлофаном.
 - * Удары: Постукивают деревянными предметами друг о друга, используют металлические предметы.
 - * Шум ветра: Дуют на целлофан, шелестят бумагой.
 - * Звуки природы: Имитируют голоса животных, шелест листьев и т.д.
- Дети могут создавать как реалистичные звуки, так и стилизованные.
- Запись звуков (если есть возможность): Дети по очереди (или группами) записывают созданные звуки с помощью аудиорекордера и микрофона.

3. Этап монтажа

- Прослушивание и отбор звуков: Дети (или звукорежиссер в каждой группе) прослушивают записанные звуки, выбирают наиболее подходящие.
- Монтаж звуков (если есть возможность): С помощью компьютерной программы для редактирования звука дети (или педагог) монтируют звуки к видеоряду мультфильма.
 - Если нет возможности, можно сделать пометки на бумаге о том, какие звуки и в какой момент необходимо добавить.
- Прослушивание мультфильма со звуковыми эффектами: Дети смотрят фрагмент мультфильма с добавленными звуками и обсуждают, как изменилось восприятие.

4. Заключительный этап

- Обсуждение: Дети делятся своими впечатлениями от работы, рассказывают, какие звуки им больше всего понравились, с какими трудностями столкнулись.
- Рефлексия: Что нового узнали? Чему научились?
- Похвала: Педагог хвалит детей за проделанную работу, подчеркивает их творческие успехи.

Советы для педагога:

- Создайте атмосферу свободы и творчества.
- Поощряйте эксперименты и нестандартные решения.
- Объясняйте, что не всегда получается сразу, и что нужно пробовать снова.
- Давайте детям возможность выбирать, какие звуки они хотят создавать.
- Используйте наглядные материалы и примеры.
- Соблюдайте тишину во время записи звуков.
- Берите во внимание возраст и индивидуальные особенности детей.

Картотека оценочных материалов.
Тема: Основы рисованной анимации на оборудовании

Инструкция: Выбери один правильный ответ из предложенных вариантов.

1. Что такое рисованная анимация?

- а) Анимация, созданная с помощью компьютерной графики.
- б) Анимация, созданная путем покадровой съемки рисунков.
- в) Анимация, созданная с помощью кукол.
- г) Анимация, созданная с помощью пластилина.

Ответ: б)

2. Какой инструмент НЕ используется в создании рисованной анимации?

- а) Бумага
- б) Карандаши
- в) Краски
- г) 3D-принтер

Ответ: г)

3. Что такое покадровая съемка?

- а) Съемка видео одним длинным кадром.
- б) Съемка каждого отдельного рисунка для создания движения.
- в) Съемка движущихся объектов.
- г) Съемка с использованием специальных эффектов.

Ответ: б)

4. Для чего нужен штатив при создании рисованной анимации?

- а) Чтобы держать карандаши.
- б) Чтобы обеспечить стабильность камеры и избежать дрожания.
- в) Чтобы рисовать на холсте.
- г) Чтобы хранить рисунки.

Ответ: б)

5. Какое оборудование может помочь в создании рисованной анимации?

- а) Цифровая камера или смартфон
- б) Программа для обработки видео
- в) Специальный станок для покадровой съемки
- г) Все вышеперечисленное

Ответ: г)

6. Что нужно делать с рисунками, чтобы создать иллюзию движения?

- а) Рисовать их очень быстро.
- б) Немного изменять положение персонажа на каждом рисунке.
- в) Рисовать их одинаковыми.
- г) Рисовать их очень большими.

Ответ: б)

7. Зачем нужна программа для обработки видео в создании мультфильма?

- а) Для рисования персонажей.
- б) Для объединения отдельных кадров в видеоролик.
- в) Для написания сценария.
- г) Для создания звуковых эффектов.

Ответ: б)

8. Какой из этих материалов лучше всего подходит для создания покадровой анимации?

- а) Толстый картон
- б) Тонкая бумага
- в) Плотный ватман
- г) Все варианты подойдут

Ответ: в) (Хотя и другие варианты возможны, ватман - оптимальный выбор для прочности и качества изображения)

9. Что поможет избежать мерцания в готовом мультфильме?

- а) Быстрая съемка
- б) Использование качественного освещения
- в) Плавно меняющиеся рисунки
- г) Все варианты верны

Ответ: г)

10. Что нужно сделать перед началом съемки анимации?

- а) Начать рисовать сразу.
- б) Создать раскадровку (план последовательности кадров).
- в) Включить музыку.
- г) Поесть.

Ответ: б)

Опрос: Как двигаются герои в плоской анимации?

Инструкция: Выбери один или несколько правильных ответов.

1. Что такое плоская анимация?

- а) Анимация, где герои объемные, как в 3D-фильмах.
- б) Анимация, где герои нарисованы на плоском фоне.
- в) Анимация, сделанная из пластилина.
- г) Анимация, где используются только фотографии.

Ответы: б)

2. Как создается движение в плоской анимации?

- а) Герои двигаются сами по себе.
- б) Путем покадровой съемки серии рисунков.
- в) С помощью компьютерной программы, которая генерирует движение.
- г) С помощью магии.

Ответы: б) (в) также может быть верным, если речь идет о 2D-анимации, созданной в компьютерных программах, но для чисто "рисованной" плоской анимации - б) наиболее точный ответ).

3. Что нужно сделать с рисунками, чтобы герой показался движущимся?

- а) Нарисовать его очень быстро.
- б) Нарисовать его очень большим.
- в) Немного изменить его позу на каждом рисунке.
- г) Нарисовать его несколько раз подряд.

Ответы: в)

4. Какой из этих способов НЕ используется для создания движения в плоской анимации?

- а) Изменение положения конечностей героя.
- б) Изменение выражения лица героя.
- в) Использование 3D-моделирования.
- г) Изменение фона.

Ответы: в)

5. Если герой бежит, как обычно меняются его ноги на рисунках?

- а) Ноги всегда находятся в одном положении.
- б) Ноги постоянно меняют положение, имитируя бег.
- в) Ноги перемещаются только вперед.
- г) Ноги перемещаются только назад.

Ответы: б)

6. Как можно показать, что герой прыгает?

- а) Рисовать его всё выше и выше на каждом кадре.
- б) Рисовать его всё ниже и ниже на каждом кадре.
- в) Рисовать его сначала высоко, затем низко, а потом снова высоко.
- г) Не менять его положение на рисунке.

Ответы: в)

7. Что нужно учитывать при рисовании движущегося героя?

- а) Только его позу.
- б) Только фон.
- в) Его позу и последовательность движений.
- г) Ничего не нужно учитывать.

Ответы: в)

8. Какие инструменты чаще всего используются в плоской анимации?

- а) Только компьютер и мышь.
- б) Карандаши, краски, бумага.
- в) Пластилин и проволока.
- г) Компьютер, планшет, стилус.

Ответы: б), г) (г) - для цифровой плоской анимации

9. Что такое раскадровка в анимации?

- а) Это готовый мультфильм.
- б) Это план последовательности кадров.
- в) Это набор музыкальных инструментов.
- г) Это тип бумаги.

Ответы: б)

10. Почему важно делать небольшие изменения между кадрами?

- а) Чтобы было быстрее рисовать.
- б) Чтобы движение выглядело плавным.
- в) Чтобы было сложнее рисовать.
- г) Чтобы движение выглядело дерганным.

Ответы: б)

Тема: Пластилиновый мультфильм (Пластилиновая Ворона)

Кто является автором текста «А может быть ворона...»?

Ю. Энтин
Б. Заходер
Успенский

Кто является автором сценария и режиссером мультфильма?

Александр Татарский
Игорь Ковалев
Михаил Алдашин

Дети из какого города создавали анимированные рисунки для двух частей мультфильма?

Киева
Санкт-Петербург
Москвы

Как называлась часть мультфильма, выполненная в технике пластилиновой анимации?

О картинах
Игра
А может, а может...

Пародией на какую басню И.Крылова является серия «А может, а может...»?

Ворона и Лисица
Мартышка и очки

Квартет

О каком жанре картинной живописи не рассказывается в серии «О картинах»?

Пейзаже

Исторической живописи

Натюрморте

Какой второстепенный персонаж объединяет все три части мультфильма?

Дворник

Ворона

Старушка с выбивалкой для ковров

В каком году вышел мультфильм?

В 1981

В 1975

В 1985

Сколько килограмм пластилина ушло на создание мультфильма?

Около 300

Около 800

Около 500

Из скольки сюжетов по стихотворениям различных авторов состоит мультфильм?

3

6

5

Задания на тему создания сценария для анимации, с разным уровнем сложности:

Задание 1: Простой сюжет (начальный уровень)

Тема: Приключения котенка.

Задание: Придумайте короткий сценарий (3-5 сцен) о приключениях котенка, который ищет потерянный клубок ниток. Укажите, что происходит в каждой сцене, и какие действия совершает котенок. Можно использовать простые диалоги или звуковые эффекты.

Пример:

- Сцена 1: Котенок играет с клубком ниток, клубок катится и прячется под шкаф.
- Сцена 2: Котенок ползет под шкаф, ищет клубок.
- Сцена 3: Котенок находит клубок, но его пугает собака.
- Сцена 4: Котенок убегает от собаки с клубком.
- Сцена 5: Котенок счастливо играет с клубком ниток.

Задание 2: Развитие сюжета (средний уровень)

Тема: Спасение друга.

Задание: Придумайте сценарий (5-7 сцен) о том, как один герой спасает своего друга из беды.

Укажите, кто герои, в чем заключается беда, как герой узнает о беде друга, какие действия он совершает для спасения, и чем заканчивается история. Постарайтесь добавить немного интриги и неожиданных поворотов.

Пример: Медвежонок залез на высокое дерево и не может слезть. Его друг – зайчик – узнает об этом и решает помочь. Зайчик зовет на помощь других животных, но они боятся высоты. Зайчик придумывает план: он приносит длинную веревку и с помощью других животных помогает медвежонку спуститься.

Задание 3: Сюжет с диалогами (средний уровень)

Тема: Встреча на лугу.

Задание: Придумайте сценарий (5-7 сцен) о встрече двух персонажей на лугу. Напишите короткие диалоги между персонажами. Опишите внешний вид персонажей и место действия. Подумайте, какая музыка могла бы подойти к вашему мультфильму.

Пример: Жучок и Божья коровка встречаются на цветочном лугу. Жучок спрашивает Божью коровку, как дела, и рассказывает о своих приключениях. Божья коровка делится своими новостями и рассказывает о красивом цветке, который она нашла. Они прощаются и летят в разные стороны.

Задание 4: Сценарий с проблемами и решениями (высокий уровень)

Тема: Путешествие на необитаемый остров.

Задание: Придумайте сценарий (7-10 сцен) о путешествии группы друзей на необитаемый остров. Укажите, какие проблемы возникают у героев (нехватка еды, воды, убежища), и как они решают эти проблемы. Придумайте имена героям, опишите их характеры. Постарайтесь сделать сюжет интересным и динамичным.

Дополнительные советы для всех заданий:

- Начните с создания основных персонажей и описания места действия.
- Разделите сюжет на отдельные сцены.
- Продумайте действия персонажей в каждой сцене.
- Добавьте диалоги (если это уместно).
- Подумайте о музыкальном сопровождении и звуковых эффектах.
- Проверьте, чтобы ваш сценарий был логичным и интересным.

Тема: "Знакомство с техническим обеспечением. Программа DaVinci"

1. Что из перечисленного НЕ является частью технического обеспечения для работы с компьютером?

- а) Монитор
- б) Книга
- в) Мышь
- г) Клавиатура

2. Для чего нужен монитор?

- а) Чтобы печатать текст.
- б) Чтобы слушать музыку.
- в) Чтобы видеть изображение на экране.
- г) Чтобы двигать курсор.

3. Что нужно, чтобы напечатать текст на компьютере?

- а) Микрофон
- б) Веб-камера
- в) Клавиатура
- г) Монитор

4. Какое устройство помогает нам управлять курсором на экране?

- а) Клавиатура
- б) Мышь
- в) Монитор
- г) Микрофон

5. Для чего нужен микрофон?

- а) Чтобы смотреть видео.
- б) Чтобы записывать звук.
- в) Чтобы печатать текст.
- г) Чтобы делать фотографии.

6. Для чего нужна веб-камера?

- а) Чтобы слушать музыку.
- б) Чтобы записывать видео и делать фотографии.
- в) Чтобы двигать курсор.
- г) Чтобы печатать текст.

7. Какая программа использовалась на уроке?

- а) Photoshop
- б) DaVinci
- в) Word
- г) Paint

8. Что можно делать с помощью программы DaVinci?

- а) Рисовать картины.
- б) Писать тексты.
- в) Монтировать видео и создавать мультфильмы.
- г) Слушать музыку.

9. Что нужно сделать, чтобы добавить видео в программу DaVinci?

- а) Выключить компьютер.
- б) Импортировать видео.

- в) Написать письмо.
- г) Пойти погулять.

10. Какие действия выполняли на уроке в программе DaVinci?

- а) Обрезали кадр и добавляли текст.
- б) Рисовали и раскрашивали.
- в) Читали и писали.
- г) Играли в игры.

11. Какое устройство нужно, чтобы записывать звук для видео?

- а) Веб-камера
- б) Монитор
- в) Микрофон
- г) Мышь

12. Как нужно обращаться с техникой?

- а) Небрежно.
- б) Аккуратно и бережно.
- в) Как попало.
- г) Не обращать внимания.

Ключ к ответам:

- 1. б)
- 2. в)
- 3. в)
- 4. б)
- 5. б)
- 6. б)
- 7. б)
- 8. в)
- 9. б)
- 10. а)
- 11. в)
- 12. б)

Инструкция для проверки:

- Посчитайте количество правильных ответов.
- Оцените результаты, ориентируясь на количество правильных ответов.

Оценка:

- 10-12 правильных ответов: Отличный результат! Ты хорошо усвоил тему урока.
- 7-9 правильных ответов: Хороший результат! Ты понял большую часть темы урока.
- 4-6 правильных ответов: Нужно повторить материал урока.
- Менее 4 правильных ответов: Тебе нужна помощь и дополнительное разъяснение.

Примечание:

Этот тест предназначен для проверки понимания основных терминов и принципов работы с техническим обеспечением и программой DaVinci, которые были изучены на открытом уроке. Тест можно адаптировать в зависимости от уровня подготовки детей.

всех карточек:

Тема: "Мир Мультипликации: Знакомство с Мастерами"

Инструкция: Внимательно прочитайте вопросы и выберите один правильный ответ, обведя его кружочком.

1. Какой мультфильм принес мировую славу Уолту Диснею?

- а) «Унесенные призраками»
- б) «Белоснежка и семь гномов»
- в) «Ёжик в тумане»
- г) «Ну, погоди!»

2. Какой стиль анимации наиболее характерен для Хаяо Миядзаки?

- а) Компьютерная 3D-анимация
- б) Ручная анимация
- в) Кукольная анимация
- г) Пластилиновая анимация

3. Кто из мультипликаторов создал персонажей Волка и Зайца для «Ну, погоди!» и придумал их голоса?

- а) Уолт Дисней
- б) Хаяо Миядзаки
- в) Святозар Русаков
- г) Мстислав Пащенко

4. Какой мультфильм Мстислава Пащенко является одним из первых рисованных мультфильмов для детей в СССР?

- а) «Снежная королева»
- б) «Мойдодыр»
- в) «Аленький цветочек»
- г) «Как братья сказку искали»

5. Какой мультфильм Константина Бронзита был номинирован на премию "Оскар"?

- а) «Алёша Попович и Тугарин Змей»
- б) «Ботинки»
- в) «Мы не можем жить без космоса»
- г) «Уборная история - Любовная история»

6. За какие мультфильмы Пит Доктер получил три премии "Оскар"?

- а) "Корпорация монстров", "История игрушек" и "Душа"
- б) "Вверх", "Головоломка" и "Душа"
- в) "Вверх", "Головоломка" и "Корпорация монстров"
- г) "История игрушек", "Головоломка" и "Душа"

7. Какой мультфильм Александра Татарского стал его визитной карточкой и выполнен в технике пластилиновой анимации?

- а) «Будет ласковый дождь»
- б) «Лифт-2»
- в) «Пластилиновая ворона»
- г) «Следствие ведут Колобки»

8. Кто из перечисленных режиссеров не является классическим аниматором, но известен

своими анимационными фильмами с кукольной анимацией?

- а) Генри Селик
- б) Юрий Норштейн
- в) Тим Бёртон
- г) Мстислав Пащенко

9. Какой мультфильм был создан Генри Селиком, но основан на идее и персонажах Тима Бёртона?

- а) «Джеймс и гигантский персик»
- б) «Коралина в Стране Кошмаров»
- в) «Кошмар перед Рождеством»
- г) «Гвен и волшебная книга»

10. Какой мультфильм Юрия Норштейна стал его визитной карточкой и вошел в золотой фонд мировой анимации?

- а) «Лиса и заяц»
- б) «Сказка сказок»
- в) «Битва при Керженце»
- г) «Ёжик в тумане»

11. Кто из мультипликаторов более 40 лет работает над полнометражным мультфильмом "Шинель"?

- а) Александр Татарский
- б) Пит Доктер
- в) Юрий Норштейн
- г) Генри Селик

12. Кто из мультипликаторов был педагогом и воспитал целое поколение аниматоров?

- а) Александр Татарский
- б) Мстислав Пащенко
- в) Константин Бронзит
- г) Юрий Норштейн

13. Какой мультфильм Тима Бёртона был создан в технике кукольной анимации и рассказывает о мальчике, мечтающем быть как Винсент Прайс?

- а) «Групп невесты»
- б) «Франкенвини»
- в) «Кошмар перед Рождеством»
- г) "Винсент"

14. Какой мультфильм является первым полнометражным мультфильмом студии "Мельница" и режиссером которого был Константин Бронзит?

- а) «Мы не можем жить без космоса»
- б) «Ботинки»
- в) «Алёша Попович и Тугарин Змей»
- г) «Кот и лиса»

15. Кто из мультипликаторов наиболее известен своими работами в перекладной анимации?

- а) Тим Бёртон
- б) Генри Селик
- в) Александр Татарский
- г) Хаяо Миядзаки

Ключ к ответам:

1. б)
2. б)
3. в)
4. б)
5. в)
6. б)
7. в)
8. в)
9. в)
10. г)
11. в)
12. б)
13. г)
14. в)
15. в)

Инструкция для проверки:

- Посчитайте количество правильных ответов.
- Оцените результаты, ориентируясь на количество правильных ответов.

Оценка:

- 13-15 правильных ответов: Отличный результат!
- 10-12 правильных ответов: Хороший результат!
- 7-9 правильных ответов: Нужно повторить материал.
- Менее 7 правильных ответов: Тебе нужна помощь.

Тест: «Создание сценария»

1. Что такое сценарий?

- а) История, которую рассказывают в мультфильме или фильме.
- б) Текст, который читают актёры перед съёмками.
- в) План, по которому снимают кино.

Правильный ответ: в)

Сценарий — это план, по которому создают мультфильм или фильм. В нём подробно описывают сюжет, диалоги и действия персонажей.

2. Из каких частей состоит сценарий?

- а) Начало, середина и конец.
- б) Завязка, развитие действия, кульминация и развязка.
- в) Актёры, режиссёр и камера.

Правильный ответ: б)

В сценарии есть несколько основных частей: завязка (начало истории), развитие действия (события становятся интереснее), кульминация (самый напряжённый момент) и развязка (конец истории).

3. Как придумать идею для мультфильма?

- а) Использовать существующие сказки или мифы.
- б) Придумать что-то новое и интересное.
- в) Посмотреть другие мультфильмы и взять оттуда идеи.

Правильный ответ: б)

Чтобы придумать интересную идею для мультфильма, нужно включить воображение. Можно придумать новых персонажей или изменить известные сказки и мифы так, чтобы получилось что-то необычное.

4. Какие персонажи могут быть в мультфильме?

- а) Только люди.
- б) Любые существа, которые можно представить.
- в) Животные и фантастические создания.

Правильный ответ: б)

Персонажи мультфильма могут быть любыми: люди, животные, фантастические существа. Главное, чтобы они были интересными и запоминающимися.

5. Что нужно сделать после того, как придумали идею и персонажей?

- а) Нарисовать мультфильм.
- б) Рассказать историю друзьям.
- в) Написать сценарий.

Правильный ответ: в)

После того как придумали идею и персонажей, нужно написать сценарий. В сценарии подробно описывают, что происходит в мультфильме, какие события происходят с персонажами.

6. Что такое завязка?

- а) Самая интересная часть истории.
- б) Конец истории, когда всё становится ясно.
- в) Начало истории, где мы знакомимся с персонажами и узнаём, о чём будет мультфильм.

Правильный ответ: в)

Завязка — это начало истории, где мы встречаем персонажей и узнаём, о чём будет история. Это важная часть сценария, которая помогает зрителям понять, что будет дальше.

7. Что такое кульминация?

- а) Момент, когда история достигает самого напряжённого момента.
- б) Момент, когда все персонажи смеются.
- в) Момент, когда мультфильм заканчивается.

Правильный ответ: а)

Кульминация — это самый напряжённый момент истории, когда события становятся наиболее интересными и захватывающими.

8. Что такое развязка?

- а) Конец мультфильма, где всё становится понятно.
- б) Начало мультфильма, где появляются персонажи.
- в) Середина мультфильма, где происходит много интересного.

Правильный ответ: а)

Развязка — это конец истории, где становится понятно, чем всё закончилось.

9. Что важно при создании сценария?

- а) Чтобы мультфильм был похож на другие.
- б) Чтобы мультфильм рассказывал интересную историю.

в) Чтобы мультфильм понравился всем друзьям.

Правильный ответ: б)

При создании сценария важно, чтобы история была интересной и увлекательной. Сценарий должен рассказывать историю, которая будет интересна зрителям.

Тест "Звуки Волшебного Мира: Создание Звуковых Эффектов"

Инструкция: Внимательно прочитайте вопросы и выберите один правильный ответ, обведя его кружочком.

1. Что такое звуковой эффект в мультфильме?
 - а) Музыкальное сопровождение.
 - б) Звук, имитирующий какое-либо действие или явление.
 - в) Голос персонажа.
 - г) Шумы в кадре.

2. Какая роль у звуковых эффектов в мультфильме?
 - а) Сделать мультфильм более красочным.
 - б) Подчеркнуть эмоции персонажей и создать атмосферу.
 - в) Заменить текст.
 - г) Сделать мультфильм более длинным.

3. Какие материалы можно использовать для создания звуковых эффектов?
 - а) Только музыкальные инструменты.
 - б) Только профессиональное звуковое оборудование.
 - в) Различные бытовые предметы, бумага, картон, пластик.
 - г) Только голосовые записи.

4. Какие из перечисленных звуков можно создать с помощью шуршащей бумаги?
 - а) Шаги.
 - б) Шум ветра.
 - в) Удары.
 - г) Звуки дождя.

5. Как можно имитировать звук падения предмета?
 - а) Дуть в микрофон.
 - б) Использовать музыкальные инструменты.
 - в) Бросать камешки в коробку.
 - г) Хлопать в ладоши.

6. Что можно использовать для создания звука удара?
 - а) Шуршать бумагой.
 - б) Постукивать деревянными предметами.
 - в) Дуть на целлофан.
 - г) Бросать крупу на пол.

7. Какое устройство можно использовать для записи звуковых эффектов?
 - а) Телевизор.
 - б) Компьютер.
 - в) Аудиорекордер (диктофон).
 - г) Принтер.

8. Для чего могут понадобиться наушники во время работы со звуком?
- а) Чтобы смотреть мультфильм.
 - б) Чтобы лучше слышать, как звучат записанные эффекты.
 - в) Чтобы громче слушать музыку.
 - г) Чтобы общаться с друзьями.
9. Какая программа может помочь смонтировать звуки в мультфильме?
- а) Программа для рисования.
 - б) Программа для редактирования текста.
 - в) Программа для редактирования звука.
 - г) Программа для просмотра видео.
10. Что нужно сделать после создания звуковых эффектов?
- а) Показать друзьям.
 - б) Прослушать и выбрать подходящие звуки.
 - в) Спрятать звуки.
 - г) Забыть про них.
11. Что можно обсудить после просмотра мультфильма с добавленными звуками?
- а) Как выглядят персонажи.
 - б) Как изменилось восприятие мультфильма.
 - в) Какие цвета использовали.
 - г) Какой мультфильм будет следующим.
12. Что важно делать во время эксперимента со звуками?
- а) Шуметь как можно громче.
 - б) Использовать только готовые звуки.
 - в) Пробовать разные материалы и сочетания.
 - г) Слушать только музыку.

Ключ к ответам:

1. б)
2. б)
3. в)
4. б)
5. в)
6. б)
7. в)
8. б)
9. в)
10. б)
11. б)
12. в)

Инструкция для проверки:

- Посчитайте количество правильных ответов.
- Оцените результаты, ориентируясь на количество правильных ответов.

Оценка:

- 10-12 правильных ответов: Отличный результат! Ты хорошо понял тему.
- 7-9 правильных ответов: Хороший результат! Ты понял большую часть темы.
- 4-6 правильных ответов: Нужно повторить материал.
- Менее 4 правильных ответов: Тебе нужна помощь и дополнительное разъяснение.

Тест "Знакомство с LEGO-анимацией"

Инструкция: Внимательно прочитайте вопросы и выберите один правильный ответ, обведя его кружочком.

1. Что такое LEGO-анимация?

- а) Рисование мультфильмов с помощью LEGO-конструктора.
- б) Создание мультфильмов, где LEGO-фигурки и детали являются персонажами и декорациями.
- в) Строительство домов из LEGO-деталей.
- г) Игра в LEGO с друзьями.

2. Какой метод анимации используется в LEGO-анимации?

- а) Рисованная анимация.
- б) Пластилиновая анимация.
- в) Стоп-моушен (покадровая) анимация.
- г) Компьютерная 3D-анимация.

3. Что нужно сделать, чтобы LEGO-фигурка на экране начала двигаться?

- а) Просто нажать на кнопку.
- б) Снимать каждое небольшое изменение положения фигурки на камеру.
- в) Бросить фигурку в воздух.
- г) Использовать волшебство.

4. Какие материалы необходимы для создания LEGO-анимации?

- а) Только LEGO-детали и бумага.
- б) Только LEGO-детали, камера и компьютер.
- в) LEGO-детали, камера (или телефон с камерой), компьютер (или планшет), штатив (желательно).
- г) LEGO-детали, краски и карандаши.

5. Для чего нужен штатив в LEGO-анимации?

- а) Чтобы фигурки не падали.
- б) Чтобы держать камеру неподвижно во время съемки.
- в) Чтобы LEGO-детали не рассыпались.
- г) Чтобы создавать интересные ракурсы.

6. Как называется процесс сборки кадров в единый фильм?

- а) Рисование.
- б) Лепка.
- в) Монтаж.

г) Съемка.

7. Что такое "раскадровка" в LEGO-анимации?

- а) Список LEGO-деталей.
- б) План мультфильма в виде последовательных рисунков или эскизов.
- в) Инструкция по сборке LEGO.
- г) Список всех персонажей мультфильма.

8. Для чего в LEGO-анимации может понадобиться дополнительный свет?

- а) Чтобы было веселее.
- б) Чтобы было красиво.
- в) Чтобы лучше видно было LEGO-детали и избежать теней.
- г) Чтобы было темно.

9. Что такое "фон" в LEGO-анимации?

- а) Музыка.
- б) Декорации и задний план сцены.
- в) Главный герой.
- г) Текст.

10. Какие звуки можно добавить в LEGO-анимацию?

- а) Только музыку.
- б) Только голоса персонажей.
- в) Музыка, голоса персонажей, звуковые эффекты.
- г) Только природные звуки.

11. Какой важный навык можно развить, создавая LEGO-анимацию?

- а) Быстро бегать.
- б) Легко решать математические задачи.
- в) Терпение и внимание к деталям.
- г) Быстро плавать.

12. Что нужно сделать после того, как все кадры LEGO-анимации отсняты?

- а) Поставить их в шкаф.
- б) Показать их друзьям.
- в) Смонтировать их в единый фильм.
- г) Забыть про них.

Ключ к ответам:

- 1. б)
- 2. в)
- 3. б)
- 4. в)
- 5. б)
- 6. в)
- 7. б)

- 8. в)
- 9. б)
- 10. в)
- 11. в)
- 12. в)

Инструкция для проверки:

- Посчитайте количество правильных ответов.
- Оцените результаты, ориентируясь на количество правильных ответов.

Оценка:

- 10-12 правильных ответов: Отличный результат! Вы отлично знакомы с LEGO-анимацией.
- 7-9 правильных ответов: Хороший результат! У вас есть хорошие знания по теме.
- 4-6 правильных ответов: Нужно повторить материал.
- Менее 4 правильных ответов: Тебе нужно больше узнать о LEGO-анимации.

Опросный лист: Что такое проектная деятельность?

Инструкция: Выбери один или несколько правильных ответов. Если тебе что-то непонятно, спроси взрослого!

1. Что такое проект?

- а) Это рисунок или картина.
- б) Это план действий для достижения какой-то цели.
- в) Это домашнее задание.
- г) Это игра.

Правильный ответ: б)

2. Что нужно сделать перед началом проекта?

- а) Начать делать что-то сразу.
- б) Придумать идею и составить план.
- в) Собрать все игрушки.
- г) Посмотреть телевизор.

Правильный ответ: б)

3. Что такое цель проекта?

- а) Это то, что мы делаем каждый день.
- б) Это то, чего мы хотим достичь в проекте.
- в) Это то, что нам не нравится делать.
- г) Это то, что мы уже сделали.

Правильный ответ: б)

4. Какие этапы включает в себя проектная деятельность?

- а) Только выполнение задания.
- б) Планирование, выполнение, презентация.
- в) Чтение книги.
- г) Игра в компьютерные игры.

Правильный ответ: б) (хотя другие этапы тоже могут быть, б - наиболее полный вариант для начального понимания)

5. Что нужно делать во время работы над проектом?

- а) Только играть.
- б) Следовать плану и выполнять задания.
- в) Смотреть видео.
- г) Спать.

Правильный ответ: б)

6. Что такое презентация проекта?

- а) Это тайный план.
- б) Это рассказ о том, что мы сделали в проекте.
- в) Это рисунок.
- г) Это еда.

Правильный ответ: б)

7. Зачем нужна проектная деятельность?

- а) Чтобы получить хорошую оценку.
- б) Чтобы научиться чему-то новому и развить свои навыки.
- в) Чтобы просто посидеть.
- г) Чтобы поиграть в игры.

Правильный ответ: б) (хотя а) может быть частью мотивации, б - более глубокий и важный ответ)

8. Можно ли изменить план проекта во время работы?

- а) Нет, план нельзя менять.
- б) Да, план можно изменить, если это необходимо.
- в) Только если разрешит учитель.
- г) Только если захочется.

Правильный ответ: б) (с оговоркой - изменения должны быть обоснованы и согласованы, если проект групповой)

9. Что нужно делать, если во время проекта возникли трудности?

- а) Сдаться.
- б) Попросить помощи у взрослого или товарищей.
- в) Пройгнорировать трудности.
- г) Начать всё сначала.

Правильный ответ: б)

10. Что чувствуешь ты, когда завершаешь проект?

- а) Усталость.
- б) Удовлетворение от проделанной работы.
- в) Разочарование.
- г) Все ответы верны, в зависимости от ситуации.

Правильный ответ: г) (но б) - более желаемый и распространенный ответ)

Тест : Основы пластилиновой анимации (начальный уровень)

Инструкция: Выбери один правильный ответ.

1. Что такое пластилиновая анимация?

- а) Анимация, созданная с помощью компьютера.
- б) Анимация, созданная с помощью кукол.
- с) Анимация, созданная путем покадровой съемки пластилиновых фигурок.
- д) Анимация, созданная с помощью рисования.

Ответ: с)

2. Какой основной принцип используется в пластилиновой анимации?

- а) Быстрая смена кадров.
- б) Покадровая съемка.
- с) Использование специальных эффектов.
- д) Компьютерная графика.

Ответ: б)

3. Что нужно для создания пластилиновой анимации?

- а) Только пластилин.
- б) Пластилин и камера.
- с) Пластилин, камера, и фон.
- д) Пластилин, камера, фон, и штатив.

Ответ: д) (Штатив желателен для стабильности)

4. Зачем нужен штатив при создании пластилиновой анимации?

- а) Чтобы хранить пластилин.
- б) Чтобы обеспечить стабильность камеры и избежать дрожания.
- с) Чтобы лепить из пластилина.

d) Чтобы освещать сцену.

Ответ: b)

5. Что нужно делать с пластилиновой фигуркой, чтобы создать иллюзию движения?

- a) Быстро менять ее местами.
- b) Немного менять её положение на каждом снимке.
- c) Держать её неподвижно.
- d) Ничего не делать, движение создастся само.

Ответ: b)

Опрос: Инструменты и техники (средний уровень)

Инструкция: Выбери все правильные ответы.

1. Какие инструменты могут пригодиться при создании пластилиновой анимации?

- a) Нож или стека для лепки.
- b) Кисточки для разглаживания пластилина.
- c) Цифровая камера или смартфон.
- d) Компьютер с программой для обработки видео.
- e) Штатив.

Ответы: a, b, c, d, e)

2. Какие техники используются для создания движения в пластилиновой анимации?

- a) Изменение положения фигурок.
- b) Изменение выражения лица фигурок.
- c) Использование дополнительных деталей (например, волосы, одежда).
- d) Компьютерная анимация.

Ответы: a, b, c)

3. Как можно создать эффект падения объекта в пластилиновой анимации?

- a) Быстро опускать объект вниз.
- b) Постепенно изменять положение объекта, немного опускают его на каждом кадре.
- c) Использовать компьютерные эффекты.
- d) Просто бросить объект на пол.

Ответы: b)

Тест : Решение проблем (высокий уровень)

Инструкция: Ответь на вопросы полным предложением.

- 1. Что ты будешь делать, если пластилин прилипает к столу?
- 2. Как ты создашь иллюзию плавного движения руки персонажа?
- 3. Что ты сделаешь, если камера дрогнет во время съёмки?
- 4. Как ты сможешь показать в анимации, что персонаж смеется?

5. Как бы ты решил проблему с нехваткой пластилина нужного цвета?

Критерии оценивания каждого вопроса (0-3 балла):

- 0 баллов: Ответ отсутствует или не имеет отношения к вопросу. Полное непонимание проблемы.
- 1 балл: Ответ дан, но он неполный, неточный или не содержит ясного объяснения. Есть частичное понимание, но недостаточно развитое. Возможно, ответ очень короткий или содержит только одно слово.
- 2 балла: Ответ дан достаточно полно, содержит объяснение, но может быть немного неточным или неполным в деталях. Понимание проблемы есть, но есть небольшие неточности или упущения.
- 3 балла: Ответ полный, точный, логичный и хорошо аргументированный. Демонстрирует полное понимание вопроса и умение применять знания на практике.

Пример оценивания ответа на вопрос 1: "Что ты будешь делать, если пластилин прилипает к столу?"

- 0 баллов: "Не знаю." или "Ничего."
- 1 балл: "Отлеплю." (слишком кратко, нет пояснения как)
- 2 балла: "Я буду использовать немного воды или специального средства для того, чтобы отделить пластилин от стола. Или попрошу помощи взрослого." (хороший ответ, но можно добавить деталей)
- 3 балла: "Если пластилин прилип к столу, я сначала попробую аккуратно отделить его с помощью ножа или стеки, стараясь не повредить фигурку. Если это не помогает, я осторожно поддену пластилин тонкой кисточкой, а потом, чтобы предотвратить дальнейшее прилипание, подложу под пластилин лист пергаментной бумаги или полиэтиленовой пленки." (полный, подробный и практически ценный ответ)

Итоговая оценка:

Суммируйте баллы за каждый из 5 вопросов. Максимальное количество баллов – 15.

Перевод баллов в оценки (пример):

- 12-15 баллов: Отлично (глубокое понимание темы)
- 8-11 баллов: Хорошо (хорошее понимание темы)
- 4-7 баллов: Удовлетворительно (частичное понимание темы)
- 0-3 балла: Неудовлетворительно (недостаточное понимание темы)

Эта система оценивания позволяет оценить не только правильность ответа, но и глубину понимания, креативность и умение решать практические задачи. Она гибкая и может быть адаптирована под конкретный уровень подготовки детей. Важно помнить, что цель – не

просто поставить оценку, а оценить понимание ребенком процесса создания пластилиновой анимации и его умение решать возникающие проблемы.

Тест : Основы анимации на стекле (начальный уровень)

Инструкция: Выбери один правильный ответ.

1. Что такое анимация на стекле?

- a) Анимация, созданная с помощью компьютера.
- b) Анимация, созданная с помощью кукол.
- c) Анимация, созданная путем покадровой съемки рисунков на стекле.
- d) Анимация, созданная с помощью пластилина.

Ответ: c)

2. Что используется в качестве фона в анимации на стекле?

- a) Бумага.
- b) Холст.
- c) Стекло.
- d) Экран компьютера.

Ответ: c)

3. Какой основной принцип используется в анимации на стекле?

- a) Быстрая смена кадров.
- b) Покадровая съемка.
- c) Использование специальных эффектов.
- d) Компьютерная графика.

Ответ: b)

4. Что нужно для создания анимации на стекле?

- a) Только стекло.
- b) Стекло и краски.
- c) Стекло, краски, камера.
- d) Стекло, краски, камера, и штатив.

Ответ: d) (штатив желателен для стабильности)

5. Зачем нужен штатив при создании анимации на стекле?

- a) Чтобы хранить краски.
- b) Чтобы обеспечить стабильность камеры и избежать дрожания.
- c) Чтобы рисовать на стекле.
- d) Чтобы освещать сцену.

Ответ: b)

6. Что нужно делать с рисунком на стекле, чтобы создать иллюзию движения?

- a) Быстро менять рисунок.
- b) Немного менять рисунок на каждом снимке.
- c) Держать рисунок неподвижно.
- d) Ничего не делать, движение создастся само.

Ответ: b)

7. Какие материалы подходят для рисования на стекле?

- a) Только гуашь.
- b) Только акварель.
- c) Гуашь, акрил, маркеры на стекле.
- d) Масло.

Ответ: c)

8. Какое оборудование может помочь в создании анимации на стекле?

- a) Только смартфон.
- b) Цифровая камера или смартфон.
- c) Программа для обработки видео.
- d) Все вышеперечисленное.

Ответ: d)

9. Что такое раскадровка в анимации на стекле?

- a) Это готовый мультфильм.
- b) Это план последовательности кадров.
- c) Это набор красок.
- d) Это стекло для рисования.

Ответ: b)

10. Что нужно сделать перед началом съемки анимации на стекле?

- a) Начать рисовать сразу.
- b) Создать план (раскадровку) рисунка.
- c) Включить музыку.
- d) Проверить освещение.

Ответ: b) (хотя d тоже важно)

Тест 2: Анимация по стеклу (средний уровень)

Инструкция: Выбери один или несколько правильных ответов.

1. Какие преимущества у анимации на стекле перед другими видами анимации?
2. Какие проблемы могут возникнуть при создании анимации на стекле, и как их решить?
3. Как можно создать эффект прозрачности в анимации на стекле?
4. Какие дополнительные эффекты можно использовать в анимации на стекле (например, использование света)?
5. Как можно улучшить качество изображения в анимации на стекле?
6. Какие программы для редактирования видео подходят для обработки анимации на стекле?
7. Какие типы красок лучше всего подходят для рисования на стекле, и почему?
8. Как можно создать ощущение глубины в анимации на стекле?
9. В чем разница между анимацией на стекле и покадровой анимацией на бумаге?
10. Если стекло недостаточно чистое, как это может повлиять на качество анимации?

(Ответы на Тест 2 открытые, оцениваются по содержательности и логичности ответа.)

- 0 баллов: Ответ отсутствует, не связан с вопросом или демонстрирует полное непонимание темы.
- 1 балл: Ответ дан, но он неполный, неточный, или содержит лишь поверхностные знания.
- 2 балла: Ответ достаточно полный и точный, но может не содержать всех важных деталей или быть немного не структурированным.
- 3 балла: Ответ полный, точный, логичный и хорошо аргументированный. Демонстрирует глубокое понимание темы и умение анализировать информацию.

Итоговая оценка Теста 2:

Суммируйте баллы за все 10 вопросов. Максимальное количество баллов – 30. Перевод баллов в оценки может быть следующим (пример):

- 27-30 баллов: Отлично (глубокое понимание темы)
- 21-26 баллов: Хорошо (хорошее понимание темы)
- 15-20 баллов: Удовлетворительно (частичное понимание темы)
- Менее 15 баллов: Неудовлетворительно (недостаточное понимание темы)

Тест 3: Творческое задание (высокий уровень)

Инструкция: Ответь на вопросы полным предложением.

1. Придумай идею для короткого мультфильма, который можно сделать с помощью анимации на стекле.
2. Опиши главных героев твоего мультфильма.
3. Нарисуй раскадровку (минимум 3 кадра) для одной сцены твоего мультфильма.
4. Какие материалы и инструменты тебе понадобятся для создания этого мультфильма?
5. Опиши, как ты будешь создавать эффект движения в твоём мультфильме.

(Ответы на Тест 3 оцениваются на основе креативности, логичности и полноты ответа. Обращайте внимание на детальность описания.)

- 0 баллов: Ответ отсутствует или не соответствует заданию.
- 1 балл: Идея очень простая, описание неполное и невнятное.
- 2 балла: Идея есть, но она не очень оригинальна, описание содержит некоторые неясности.
- 3 балла: Идея интересная, описание достаточно полное и понятное.
- 4 балла: Идея оригинальна и креативна, описание подробное и хорошо структурировано.
- 5 баллов: Идея очень оригинальна и креативна, описание детальное, показывает глубокое понимание темы и умение планировать процесс создания анимационного фильма.

Итоговая оценка Теста 3:

Суммируйте баллы за все 5 пунктов. Максимальное количество баллов – 25. Перевод баллов в оценки может быть следующим (пример):

- 20-25 баллов: Отлично (высокий уровень креативности и планирования)
- 15-19 баллов: Хорошо (хороший уровень креативности и планирования)
- 10-14 баллов: Удовлетворительно (средний уровень креативности и планирования)
- Менее 10 баллов: Неудовлетворительно (низкий уровень креативности и планирования)

Картотека активных форм работы в мультстудии с детьми 8-11 лет

Введение:

Данная картотека представляет собой сборник активных форм работы, которые можно использовать в мультстудии с детьми 8-11 лет. Цель - сделать процесс обучения интересным, вовлекающим и способствующим развитию творческого потенциала детей. Картотека разделена на блоки, соответствующие основным этапам создания мультфильма.

I. Подготовительный этап (развитие фантазии, креативности, планирования):

1. Мозговой штурм "Идеи для мультфильма":

- Цель: Генерация идей для сюжета, персонажей, места действия.
- Описание: Педагог задает тему или проблему, а дети по очереди высказывают любые идеи, даже самые абсурдные. Все идеи записываются на доске или большом листе. Затем проводится обсуждение, выбор лучших и развитие их.
- Активность: Устное обсуждение, работа в группе, запись идей.

2. Игра "Создай персонажа":

- Цель: Развитие воображения и умения придумывать персонажей с уникальными чертами.
- Описание: Детям предлагаются различные материалы (бумага, картон, ткани, пуговицы и др.) и задание - создать персонажа мультфильма. Можно задать определенные характеристики (добрый, злой, смешной), или дать полную свободу. Затем персонажи презентуются и обсуждаются.
- Активность: Практическая работа, создание и презентация, устное обсуждение.

3. Игра "Сюжетные кубики":

- Цель: Развитие сюжетного мышления и умения строить последовательную историю.
- Описание: На кубиках нарисованы изображения персонажей, предметов, мест, действий. Дети бросают кубики и на основе выпавших изображений придумывают сюжет мультфильма.
- Активность: Работа с игровым материалом, создание и презентация, устное обсуждение.

4. Игра "Оживи слово":

- Цель: Развитие ассоциативного мышления и визуализации.
- Описание: Педагог называет слово (например, "лес", "радость", "тайна"), а дети рисуют то, что им приходит в голову, создавая тем самым наброски для будущих мультфильмов. Затем рисунки обсуждаются.
- Активность: Практическая работа, рисование, устное обсуждение.

5. "Карта истории":

- Цель: Развитие навыков планирования сюжета и раскадровки.
- Описание: Дети вместе с педагогом на большом листе создают схему будущего мультфильма. Определяют ключевые события, повороты сюжета, основные сцены.
- Активность: Работа в группе, обсуждение, составление схемы.

II. Этап создания (освоение техник анимации, работа с материалами):

6. Мастер-класс "Техники анимации":

- Цель: Знакомство с различными техниками анимации (перекладка, пластилиновая, рисованная).
- Описание: Педагог демонстрирует и объясняет особенности каждой техники, показывает примеры. Дети пробуют создавать простые анимационные фрагменты в выбранной технике.

- Активность: Практическая работа, освоение новых навыков, создание простых фрагментов.

7. Практикум "Создай фон":

- Цель: Развитие навыков работы с фоном, понимание его роли в мультфильме.
- Описание: Дети создают фоны для будущих мультфильмов, используя различные материалы (бумага, краски, ткань, коллаж).
- Активность: Практическая работа, создание фонов, устное обсуждение.

8. Коллективная работа "Лепим персонажа":

- Цель: Развитие навыков работы в команде и создания объемных персонажей.
- Описание: Дети совместно лепят персонажей для мультфильма из пластилина или других материалов, обсуждая их внешний вид и характеры.
- Активность: Работа в группе, лепка, обсуждение.

9. Игра "Анимационный бег":

- Цель: Освоение принципов создания движений в анимации.
- Описание: Дети, используя бумагу, маркеры и шаблоны, создают простые анимации (например, бег, прыжок).
- Активность: Практическая работа, рисование, освоение принципов анимации.

10. "Стоп-моушен лаборатория":

- Цель: Практическое освоение техники стоп-моушен анимации.
- Описание: Дети самостоятельно или в группах создают короткие анимационные ролики с использованием различных материалов и техники покадровой съемки.
- Активность: Работа в команде, практическое применение навыков, создание коротких роликов.

III. Этап озвучивания (развитие речи, актерского мастерства):

11. Игра "Озвучь персонажа":

- Цель: Развитие речевых навыков и умения передавать эмоции голосом.
- Описание: Детям показывают фрагменты мультфильмов без звука или изображения персонажей. Дети придумывают и озвучивают реплики, стараясь передать характер и настроение персонажей.
- Активность: Устное выступление, работа с голосом, импровизация.

12. Мастер-класс "Работа с микрофоном":

- Цель: Знакомство с техникой записи звука.
- Описание: Педагог объясняет принципы работы микрофона, учит правильно записывать голос. Дети пробуют записывать свои голоса, озвучивать простые фразы.
- Активность: Практическая работа, освоение навыков работы с техникой.

13. Игра "Звуки мира":

- Цель: Развитие слухового восприятия и умения имитировать звуки.
- Описание: Дети слушают различные звуки (природы, города, музыкальные инструменты) и пытаются имитировать их голосом или с помощью подручных средств. Затем эти звуки используются для озвучивания мультфильмов.
- Активность: Устное выступление, имитация звуков, работа со звуками.

14. Актерский тренинг "Эмоции":

- Цель: Развитие актерских навыков и умения передавать эмоции.
- Описание: Педагог дает детям задание изобразить различные эмоции (радость, грусть,

страх, удивление) с помощью мимики, жестов и голоса.

- Активность: Устное выступление, работа с эмоциями, импровизация.

IV. Заключительный этап (просмотр, обсуждение, рефлексия):

15. "Киносеанс":

- Цель: Просмотр готовых мультфильмов на большом экране.
- Описание: Дети смотрят свои мультфильмы, делятся впечатлениями, обсуждают удачные и неудачные моменты.
- Активность: Просмотр, устное обсуждение, обмен впечатлениями.

16. Игра "Критики":

- Цель: Развитие умения анализировать и оценивать свои работы и работы других.
- Описание: Дети дают оценку мультфильмам, объясняют свое мнение.
- Активность: Устное обсуждение, анализ, оценка.

17. "Мультфильм на память":

- Цель: Создание коллективного проекта, которым можно гордиться.
- Описание: Дети создают короткий общий мультфильм, который будет отражать их коллективный опыт, и может служить напоминанием о времени, проведенном в студии.
- Активность: Работа в команде, создание анимации, звука, монтаж.

Интересные разминки для глаз для детей 8-11 лет

Разминка для глаз – важная часть урока, помогающая снять напряжение и усталость глаз, особенно после работы за компьютером или долгого чтения. Вот несколько интересных и увлекательных разминок, которые понравятся детям 8-11 лет:

1. "Следим за бабочкой"

- Описание: Представьте, что у вас перед глазами летает красивая бабочка.
 - Медленно перемещайте взгляд по траектории ее полета: вверх, вниз, влево, вправо, по диагонали, по кругу.
 - Можно представить, что бабочка летает по воображаемой восьмерке или спирали.
- Эффект: Тренирует мышцы глаз, улучшает их подвижность и кровообращение.
- Игровой момент: Можно сопровождать движения взглядом звуками "порхания крыльев" или лёгкой музыкой.

2. "Морской калейдоскоп"

- Описание: Закройте глаза и представьте себя на берегу моря.
 - Медленно водите глазами вправо-влево, представляя, как волны накатывают на берег и отступают.
 - Представьте, как лучи солнца играют в морской воде. Открывайте глаза, когда лучи играют в верхнем правом углу и закрывайте, когда в левом нижнем. Потом наоборот.
- Эффект: Снимает напряжение, улучшает кровообращение.
- Игровой момент: Можно включить легкие звуки моря или попросить детей описать, что они видят.

3. "Светофор"

- Описание: Представьте себе светофор.
 - Смотрите вверх – на красный свет. Задержите взгляд на несколько секунд.
 - Смотрите прямо – на желтый свет.
 - Смотрите вниз – на зеленый свет.
 - Повторите несколько раз.
- Эффект: Укрепляет мышцы глаз, тренирует фокусировку.
- Игровой момент: Можно использовать цветные карточки (красный, желтый, зеленый) для наглядности.

4. "Рисуем глазами"

- Описание: Представьте, что кончик вашего носа - это карандаш, а пространство перед вами - лист бумаги.
 - "Рисуйте" глазами простые фигуры: круги, квадраты, треугольники, сердечки, буквы, цифры, свое имя.
 - Можно "рисовать" воображаемые предметы: дом, дерево, облако.
- Эффект: Развивает подвижность глаз, снимает напряжение.
- Игровой момент: Можно задавать тему для рисования, например, "нарисуйте животное" или "нарисуйте любимую игрушку".

5. "Близко - далеко"

- Описание: Вытяните руку вперед, сожмите пальцы в кулак и вытяните большой палец

вверх.

- Смотрите на кончик пальца на расстоянии 20-30 см от глаз.
- Теперь посмотрите вдаль на любой предмет.
- Повторяйте переводы взгляда с близкого предмета на дальний несколько раз.
- Эффект: Тренирует фокусировку, укрепляет мышцы глаз.
- Игровой момент: Можно использовать различные предметы: карандаш, игрушку, окно.

6. "Солнечные зайчики"

- Описание: Закройте глаза и представьте, что на ваше лицо светят теплые солнечные лучики.
- Легко массируйте веки подушечками пальцев в течение 10-15 секунд.
- Откройте глаза и поморгайте несколько раз.
- Эффект: Снимает напряжение, улучшает кровообращение, расслабляет.
- Игровой момент: Можно включить легкую и спокойную музыку.

7. "Поймай снежинку"

- Описание: Представьте, что на ваше лицо падают снежинки.
- Смотрите вверх, представляя, как снежинки падают сверху вниз, как бы ловите их взглядом.
- Смотрите вниз, как снежинки падают к низу.
- Проследите за тем, как они кружатся в воздухе вправо и влево.
- Эффект: Тренирует мышцы глаз, улучшает их подвижность и кровообращение.
- Игровой момент: Можно сопровождать движения взглядом звуками падающего снега.

8. "Веселые глазки"

- Описание: Закройте глаза и представьте, что вы моете свои глаза в чистой воде.
- Легко вращайте глазами яблоками сначала по часовой стрелке 5 раз, а затем против часовой стрелки 5 раз.
- Откройте глаза и поморгайте несколько раз.
- Эффект: Расслабляет мышцы, снимает напряжение и усталость.
- Игровой момент: Можно сопровождать движения взглядом звуками плескания воды.

Общие рекомендации:

- Проводить разминку для глаз 1-2 раза в течение урока (особенно после длительной работы за компьютером).
- Длительность разминки – 1-2 минуты.
- Сопровождать упражнения объяснениями и примерами.
- Превращать разминку в игру, используя воображение и игровые элементы.
- Следить за тем, чтобы дети выполняли упражнения правильно и с удовольствием.

Активные методы обучения для развития личностных качеств (8-11 лет)

В мультстудии, помимо технических навыков, важно развивать личностные качества детей. Активные методы обучения позволяют сделать этот процесс более эффективным и увлекательным. Вот некоторые из них, направленные на развитие различных аспектов личности:

I. Развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде:**1. Проектная работа в группах:**

* Описание: Дети делятся на группы и совместно создают мультфильм. Распределяют роли (сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер), учатся договариваться, слушать мнения других, брать на себя ответственность за свой участок работы.

* Развиваемые качества: Коммуникабельность, умение работать в команде, ответственность, умение слушать и слышать, умение находить компромиссы.

2. "Обсуждение сценария":

* Описание: Дети совместно обсуждают идеи для сценария, предлагают свои варианты, спорят, обосновывают свою точку зрения. Важно создать атмосферу, в которой каждый ребенок чувствует себя услышанным и важным.

* Развиваемые качества: Умение выразить свои мысли, умение слушать и слышать, умение аргументировать свою позицию, уважение к мнению других.

3. "Интервью с персонажем":

* Описание: Дети по очереди берут на себя роль персонажей мультфильма и отвечают на вопросы других участников, импровизируя. Это развивает умение перевоплощаться, понимать мотивы других, а также умение формулировать вопросы.

* Развиваемые качества: Умение перевоплощаться, эмпатия, умение задавать вопросы, умение импровизировать.

4. "Круг общения":

* Описание: После работы над мультфильмом дети делятся своими впечатлениями, рассказывают, что им понравилось, что было сложно, что они узнали нового. Это развивает умение выражать свои эмоции, слушать других, рефлексировать.

* Развиваемые качества: Умение выразить свои эмоции, умение слушать и слышать, рефлексия.

II. Развитие креативности, воображения и самостоятельности:**5. "Творческая мастерская":**

* Описание: Детям предоставляется широкий выбор материалов (бумага, картон, краски, пластилин, ткани и т.д.) и тема для работы. Дети самостоятельно создают фоны, персонажей, декорации. Важно не ограничивать их фантазию и поощрять любые идеи.

* Развиваемые качества: Креативность, воображение, самостоятельность, умение экспериментировать.

6. "Сюжет из ничего":

* Описание: Педагог дает детям несколько предметов или изображений (не связанных между собой) и предлагает придумать сюжет для мультфильма, используя эти элементы.

* Развиваемые качества: Креативное мышление, воображение, умение находить нестандартные решения.

7. "Свободный выбор":

* Описание: Детям дается право выбора темы для мультфильма, техники анимации, материалов, персонажей. Это развивает самостоятельность, ответственность за свой выбор, умение принимать решения.

* Развиваемые качества: Самостоятельность, ответственность, умение принимать решения.

8. "Импровизация":

* Описание: Детям предлагается импровизировать с озвучкой персонажей, диалогами, сюжетами, музыкальным сопровождением. Это развивает спонтанность, гибкость, умение выходить за рамки.

* Развиваемые качества: Спонтанность, гибкость, умение импровизировать.

III. Развитие уверенности в себе, самооценки, эмоциональной грамотности:

9. "Показ мультфильма":

* Описание: Дети показывают свои мультфильмы другим группам, родителям, гостям. Получают обратную связь, учатся принимать критику, гордятся своими достижениями.

* Развиваемые качества: Уверенность в себе, самооценка, умение принимать критику, гордость за свои достижения.

10. "Галерея работ":

* Описание: Работы детей выставляются в студии или на онлайн-платформе, где они могут ими гордиться и получать позитивную обратную связь от других.

* Развиваемые качества: Уверенность в себе, самооценка, гордость за свои достижения.

11. "Похвала за усилия":

* Описание: Важно хвалить детей не только за результат, но и за их усилия, старание, проявленную инициативу.

* Развиваемые качества: Мотивация, настойчивость, уверенность в своих силах.

12. "Эмоциональные игры":

* Описание: Дети учатся распознавать и выражать различные эмоции с помощью мимики, жестов, голоса. Это развивает эмоциональную грамотность, умение понимать свои эмоции и эмоции других.

* Развиваемые качества: Эмоциональная грамотность, эмпатия, саморегуляция.

IV. Развитие ответственности и организованности:

13. "Планирование работы":

* Описание: Перед началом работы над мультфильмом дети совместно составляют план, распределяют время и ресурсы, учатся планировать свои действия и придерживаться плана.

* Развиваемые качества: Ответственность, организованность, планирование.

14. "Самоконтроль":

* Описание: Дети самостоятельно следят за порядком на рабочем месте, убирают после себя, бережно относятся к инструментам и материалам.

* Развиваемые качества: Аккуратность, ответственность, бережное отношение к вещам.