

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
оздоровительно-образовательный (профильный) центр «Юбилейный»

СОГЛАСОВАНО

педагогическим советом
Протокол № 3
от 24.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора МБУ ДО ОЦ
«Юбилейный»
от 31.08.2023 г. № 114-од

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мульти - нульти»**

Возраст обучающихся: 9 -11 лет

Срок реализации программы: 1 год

Объем 108 академических часов

Автор программы:

Бородавко Наталья Анатольевна,
педагог дополнительного образования

пгт. Луговой, 2023 год

Анонс

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульти - пульты» ориентирована на приобщение детей к творческим и коммуникативным способностям ребенка по средством самовыражения через создание мультфильмов.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Искусство мультипликации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки, 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. Техника и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет.

Познавательная компетентность предполагает не только наличие знаний, их прочность и глубину, но и степень сформированности умений и навыков, необходимых для дальнейшего освоения программы: изготовление декораций и персонажей из различных материалов, съемка кадров мультфильма и монтаж видео в специальных компьютерных программах. Выполнение работ формирует продуктивное познание, которое предполагает умение самостоятельно переносить знания из одной области познания в другую, находить новые решения. Выполнение коллективных творческих работ, способствует формированию коммуникативной компетенции. Обучающиеся поддерживают и устанавливают необходимые контакты со сверстниками, приобретают навыки работы в группе: учатся взаимодействию с окружающими, учатся решать возникшие конфликты, выбирают способ общения с товарищами; овладевают различными социальными ролями в коллективе.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – мультфильма.

Пояснительная записка

1.1. Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г.

- Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации»;

- Постановление Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2016 г. № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы» (в ред. от 24.07.2020);

- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629);

- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20».

- Концепция развития системы дополнительного образования детей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры до 2030 г., утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

1.2. Направленность: техническая.

1.3. Актуальность программы

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Искусство мультипликации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

В настоящее время произошли кардинальные изменения в общественной жизни нашего государства, наступил век информатизации. Обществу требуются личности инициативные, способные нестандартно мыслить, быть готовыми к активности творческого характера, умеющие создавать креативные продукты своей деятельности, что отражено в целевых ориентирах федерального государственного образовательного стандарта начального образования. Этим объясняется высокая актуальность.

Одним из интереснейших востребованных видов анимации является пластилиновая анимация, она позволяет не только слепить персонаж, но и «оживить» его. В данной программе уместается комплекс процессов и видов искусств, с помощью которых, обучающийся может сотворить свою сказку. Соединение традиционных предметов, техник, методов с новыми технологиями позволяет привлечь наибольшее внимание современного школьника к искусству. Мультипликация – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора обучающихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Дети приобретают опыт работы с

информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием специальных компьютерных инструментов. Программа дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

1.4. Цель программы: создание короткометражных мультфильмов методом пок кадровой съёмки с применением цифровых технологий.

1.5. Задачи программы

Предметные/Обучающие:

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов;
- обучить компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Метапредметные/Развивающие:

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

Личностные/Воспитательные:

- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни искусстве;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

1.6. Отличительной особенностью данной программы является то, что она предполагает развитие художественно-эстетического восприятия у детей, путем создания мультипликационного фильма. Также дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства – это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение.

Программа «Мульти - пульти» адресована детям, не имеющим специальной подготовки, является программой объединения «Мульти - пульти».

Программа призвана помочь обучающимся включиться в процесс освоения новой мультимедийной грамотности, самим делать мультфильмы. Дети могут применять полученные знания и практический опыт для создания собственных оригинальных ценностей.

1.7. Характеристика программы: *Программа состоит из образовательных разделов:* «Основы мультипликации», «Материал пластилин», «Как написать сценарий к мультфильму?», «Что такое раскадровка?», «Создание мультипликационных персонажей и декораций», «Рабочее место мультипликатора», «Съемка мультфильма по кадрам», «Звуки и музыка в мультфильме: речь героев», «Монтаж кадров».

Программа предполагает работу над коллективными проектами на занятиях.

Каждый ребенок любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи, от которого зависит исполнение

коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого ребенка в этом процессе очень значима, и он, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Метапредметные результаты соответствуют требованиям к результатам образования действующего ФГОС ООО.

1.8. Адресат программы:

Программа рассчитана на обучающихся 9 - 11 лет (3-5 классы). Набор осуществляется независимо от способностей и умений обучающихся, без специального отбора. Наполняемость групп: 7 детей.

1.9. Объем программы: 108 академических часов:

	Наименование раздела	Ак. часов	Сроки реализации в 2023-24 уч. году	Количество во дней/неделя
1.	Вводное занятие. Знакомство с программой. Инструктаж по ТБ	2	11 сентября 2023 г.- 17 сентября 2023 г.	1 неделя
2.	Основы мультипликации	6	18 сентября 2023 г. – 1 октября 2023 г.	2 недели
3.	Материал пластилин	3	2 октября 2023 г. – 8 октября 2023 г.	1 неделя
4.	Как написать сценарий к мультфильму	8	9 октября 2023 г. – 29 октября 2023 г.	3 недели
5.	Что такое раскадровка	6	30 октября 2023 г. – 12 ноября 2023 г.	2 недели
6.	Создание мультипликационных персонажей и декораций	18	13 ноября 2023 г. – 31 декабря 2023 г.	7 недель
7.	Рабочее место мультипликатора. Съёмка мультфильма по кадрам.	27	8 января 2024 г.- 25 февраля 2024 г.	7 недель
8.	Звуки и музыка в мультфильме: речь героев. Монтаж кадров.	32	26 февраля 2024 г. – 19 мая 2024 г.	12 недель
9.	Итоговое занятие «Я – мультипликатор» Презентация мультфильма	6	20 мая 2024 г. – 31 мая 2024 г.	2 недели
	Всего:	108		36 недель

1.10. Форма и режим занятий:

Занятия по программе «Мульт-пульти» проходят в очном формате, при необходимости применяется очно-заочный формат обучения с применением дистанционных технологий (в периоды неблагоприятной эпидемиологической обстановки, активированных дней и др.).

Занятия проходят в двух разновозрастных группах (9 образовательных разделов).

Группы формируются с учетом сменности детей в школе. Количество обучающихся - 7 детей в каждой группе.

Продолжительность одного занятия – 40 минут, перерывы между занятиями – 20 минут. Режим занятий в группах: 2 раза в неделю по 1 академическому часу и 1 раз в неделю по 2 академических часа. (108 часов в год) Организация режима проведения занятий, а также комплектование групп производится в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями.

Формы очной организации образовательного процесса предполагают проведение групповых занятий, допускается использование дифференцированно – групповых и индивидуальных форм.

1.11. Уровень освоения программы: *разноуровневый*

Общекультурный – уровень предполагает развитие обучающихся в данной образовательной области, формирование навыков на уровне практического применения полученных знаний и умений на практике, в самостоятельной деятельности.

1.12. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- формирование представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Будут знать:

- историю создания мультипликации, о видах мультипликации, творчество великих мультипликаторов;
- основные технологии создания мультфильмов;
- специальные термины и понятия в области киноискусства и в частности мультипликации такие, как жанр, сюжет, сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка, монтаж, фазы движения, начальные и конечные титры, сведение видеоряда и звукоряда, и т.д.
- Правила техники безопасности при работе с инструментами для лепки, с колющими и режущими предметами, с клеем, пластилином и компьютерной техникой, требования к организации рабочего места.

Будут уметь:

- работать в программе съемки мультфильма и монтажа видео;
- уметь сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать мультипликационные персонажи, фоны и декорации;
- работать с фотокамерой и с другими техническими средствами, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;
- разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;
- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций;

Личностные результаты освоения программы обучающимися:

- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности;

- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Метапредметные результаты освоения программы обучающимися:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Развитие образного мышления, воображения, творческого потенциала и фантазии.

Воспитание самостоятельности, ответственности, коллективизма и взаимопомощи, последовательности и упорства в достижении цели, самокритичности, эстетического вкуса, доброжелательного отношения друг к другу.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – мультфильма.

1.13. Формы контроля и подведения итогов реализации программы

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в несколько этапов и предусматривает несколько уровней:

1. **Входной контроль**, на начало обучения – отслеживается уровень подготовленности обучающихся (тест и выполнение практических заданий).

2. **Текущий контроль** проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются его типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия по тем же критериям проводится **промежуточный контроль (промежуточная аттестация)**. Его цель – выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при

необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос, викторины, демонстрация творческих работ.

Итоговый контроль (итоговая аттестация) проводится по завершению всего образовательного курса программы в целом. Цель его проведения – определение уровня освоения программы каждым обучающимся. Формы проведения: творческий зачет «Я – мультипликатор», выступление с показом мультфильма собственного изготовления.

Результаты проведения проверки знаний обучающихся заносятся в диагностическую карту объединения, это дает возможность скорректировать работу объединения и увидеть эффективность программы (*приложение 2 – диагностика*).

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- творческие
- викторины;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационного фильма.

Методы мониторинга личностных достижений:

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: материалы анкетирования и тестирования, педагогическое наблюдение, анализ и изучение педагогической документации, анализ и изучение результатов деятельности.

В конце учебного года осуществляется диагностика развития личности обучающихся и уровня их самоопределения с целью выявить доминирующие мотивы участия в объединении обучающегося, то есть определенную мотивацию его деятельности в поведении. Все показатели проявления отношений обучающихся в творческом объединении к делу, товарищами самим себе даны в соответствии с их возрастом. (*приложение 4 – отслеживание результативности освоения программы*)

2. Организационно-педагогические условия реализации программы

2.1. Учебный план (*представлен в описании уровней – приложение 1*)

2.2. Календарный учебный график

Начало учебного года	11 сентября 2023 г.
Окончание учебного года	31 мая 2024 г.
Продолжительность учебного года	36 недель
Этапы образовательного процесса	
1 квартал: 12 учебных недель	
11.09.2023 – 30.11.2023	Этап постановки целей и задач, изучение нового материала и осмысление в процессе обучения,
2 квартал– 12 учебных недель	
01.12.2023 г. – 31.05.2024 г.	Этап применения изученного материала на практике

01.01.2024 г. – 07.01.2024 г.	Зимние каникулы
3 квартал- 12 недель	Этап контроля, коррекции и обобщения в рамках процесса обучения
1.03.2024г. – 31.05.2024 г.	Итоговая аттестация обучающихся по усвоению дополнительной общеобразовательной программы «Мульти-пульти» Творческий зачет, презентация готового мультфильма
Реализация дополнительной общеобразовательной программы «Мульти-пульти»	
Вводное занятие. Знакомство с программой. Инструктаж по ТБ	1 сентября 2023 г.-17 сентября 2023 г.
Основы мультипликации	18 сентября 2023 г. – 1 октября 2023 г.
Материал пластилин	2 октября 2023 г. – 8 октября 2023 г.
Как написать сценарий к мультфильму	9 октября 2023 г. – 29 октября 2023 г.
Что такое раскадровка	30 октября 2023 г. – 12 ноября 2023 г.
Создание мультипликационных персонажей и декораций	13 ноября 2023 г. – 31 декабря 2023 г.
Рабочее место мультипликатора. Съемка мультфильма по кадрам.	8 января 2024 г.- 25 февраля 2024 г.
Звуки и музыка в мультфильме: речь героев. Монтаж кадров.	26 февраля 2024 г. – 19 мая 2024 г.
Итоговое занятие «Я – мультипликатор» Презентация мультфильма	20 мая 2024 г. – 31 мая 2024 г.

2.3. Воспитательная работа

2.3.1. Цель: Способствовать формированию общественно активной, нравственно ориентированной, творческой личности, обладающей умением адаптироваться в быстро меняющихся социальных условиях, сохраняя позитивный потенциал.

1. Организовать единое образовательно-воспитательное пространство в объединении.

2. Помочь детям и подросткам осознать основополагающее значение нравственных ценностей в жизни людей; прививать им стремление к проявлению

высоких нравственных качеств, таких, как уважение человека к человеку, вежливость, душевная чуткость, отзывчивость, ответственность, любовь ко всему живому.

3. Приобщить к активной творческой деятельности, пробудить интерес к профессиональной самоориентации.

4. Воспитывать ценности здорового образа жизни и экологической культуры.

5. Организовать участие обучающихся в конкурсах, проектах и акциях различного уровня, способствовать реализации их интересов и потребностей в различных видах общественной деятельности.

6. Способствовать формированию гражданско-патриотического сознания.

2.3.2. Формы и методы воспитания:

Формы воспитательной работы в объединении: беседы, встречи, коллективные творческие дела, праздники, конкурсы, познавательные игры, викторины, экскурсии, участие в конкурсах, акциях, мероприятиях, мастер-классах и др.

Методы воспитательной работы: объяснение, убеждение, рассказ, показ, обсуждение, анализ, поощрение, пример, создание ситуации успеха.

2.3.3. Условия воспитания, анализ результатов:

Применяемые формы и методы анализа результатов воспитательной работы: педагогическое наблюдение, анкетирование, активность и результативность участия обучающихся в конкурсах и мероприятиях.

2.4. Условия реализации программы:

2.4.1. Материально-техническое обеспечение

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

1. Ноутбуки

2. Веб-камера или фотоаппарат (телефон)

3. Штатив

4. Мультимедийное оборудование (экран, проектор)

5. Мультытостанок или стол для предметной съемки;

6. Диктофон

7. Набор канцелярских расходных материалов:

- пластилин: цветной (Луч, Гамма); скульптурный «студия» мягкий (гамма), клеенки для лепки;

- цветной картон, белый картон А3, цветные карандаши, простые карандаши, ластики, точилки, фломастеры, ножницы, клей, гуаш, кисточки, стаканчики, стеки (с проволочными наконечниками; с лопатками; гладилки; с большими металлическими наконечниками, царапки прямые и фасонные);

- линейка (15 - 30 см).

Программное обеспечение:

1. Программа для съемки мультфильма Anima Shooter

2. Монтаж видео Movavi Video Editor Plus

3. Выход в интернет

2.5. Кадровое обеспечение программы:

Программу реализует педагог дополнительного образования с высшим педагогическим образованием: специальность – «Психология образования».

Педагогом пройдены курсы повышения квалификации по профилю программы.

2.6. Информационное обеспечение:

В социальные сети ВК - сообщество МБУ ДО ООЦ «Юбилейный» - «Мульти - пульти»

2.7. Методическое обеспечение программы

Образовательная программа «Мульти – пульти» направлена на изучение различных техник Stop Motion анимации, расширение познаний о материалах, инструментах, методах создания мультфильма, развитие творческих способностей, фантазии обучающихся.

В программе широко используются современные технологии, в том числе мультимедиа технологии, развивающие игры, многообразие форм деятельности самих воспитанников. Каждое занятие должно быть интересным, новым, и в тоже время понятным, и тогда занятия станут эффективным средством развития исследовательских умений и навыков детей.

Направления работы:

- обучение навыкам продуктивного создания анимации,
- формирование навыка проектной деятельности,
- обучение навыкам художественного творчества,
- обучение навыкам создания композиции, декорации,
- обучение организации самостоятельной и коллективной творческой деятельности.

Личностно-ориентированное обучение

Технология метода проектов

Принципы в обучении:

- индивидуальность;
- доступность;
- преемственность;
- результативность.

Формы проведения занятий

Основная форма организации занятий – практическая работа: лепка и рисование персонажей, создание фона мультфильма и работа за компьютером (компьютерный практикум).

Используются формы занятий:

- групповые занятия;
- занятия в подгруппах;
- индивидуальные занятия;
- фронтальные занятия;

Все разделы программы делятся на теоретические и практические занятия. Практический материал занимает 80% времени обучения создания пластилиновых мультфильмов.

Чаще всего занятия проводятся с целой группой, в ходе которой 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. Однако необходимо предусматривать занятия в малых группах (работа над сценарием, раскадровкой), и индивидуальные занятия (при подготовке к монтажу мультфильма, съемки сцен).

В подгруппах целесообразно проводить занятия по сложным темам, требующих многократного повторения и закрепления пройденного материала; занятия с обучающимися, которые работают над собственным проектом или коллективной работой.

Использование индивидуальных форм работы в процессе обучения помогает обучающимся осознавать достигаемые результаты, повышать учебную мотивацию и результативность обучения.

Фронтальная форма работы – это показ презентаций, видеоматериалов, мультфильмов, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе.

Также, в процессе обучения, учащиеся увидят множество увлекательных мультфильмов.

Программа «Мультити - пульти» дает возможность создания ситуации успеха для детей.

Предвидя возможные трудности обучающихся при выполнении задания, оказывается индивидуальная помощь, с целью обеспечения продвижения в процессе обучения, повышения самостоятельности обучающихся.

Методы и средства обучения

В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения:

- Словесный (рассказ, беседа, лекция, работа с компьютерными программами);
- Наглядный (демонстрация: просмотр видеоматериалов, мультфильмов, показ презентаций, раздаточный материал в виде карточек с учебными позициями);
- Практический метод (выполнение заданий, ручной труд, решение поставленных задач, направленных на выработку специальных умений и навыков);
- Игровой;
- Поисково - творческий (творческие задания, участие детей в обсуждении, беседах);
- Использование технических средств;
- Метод равноправного духа контакта;
- Метод взаимодействия;
- Проектный.

Программа дает возможность педагогам использовать на занятиях один или несколько методов обучения. Выбор методов зависит от психофизических, возрастных особенностей обучающихся, темы и формы занятий.

2.8. Информационные источники

Список литературы для педагога

1. Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации [Электронный ресурс]: Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008 г.

2. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
3. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методич. пособие для студ. факультета кино и телевидения. Алматы, 2001.
4. Беляев Я. Специальные виды мультипликационных съемок. М., 2007 г.
5. Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина [Электронный ресурс] / В.С. Горичева. – Ярославль, 2014.
6. Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста. [Электронный ресурс] : Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
7. Иткин, В.В. Жизнь за кадром [Электронный ресурс]: методическое пособие, Новосибирск, 2008.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 2007 г.
9. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
10. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
11. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
12. Мастера советской мультипликации. Сост. Д. Бабиченко. Сборник статей: Л. Атаманов, В. Бахгадзе, В. и З. Брумберг, И. Иванов-Вано, И. Лазарчук, М. Пащенко, В. Сутеев, Ф. Хитрук. М.: Искусство, 2002.
13. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
14. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф. Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.

Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным? <http://www.drawmanga>;
2. Мультстудия Пластилин: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!/Больгерт Н., Больгерт С.Г., 2012
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007

Интернет – ресурсы

1. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным. <http://www.drawmanga>;
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Мультипликационный Альбом. <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
4. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>)
5. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве» <http://www.o-detstve.ru/forchildren/research-project/14924.html>)

6. Проект пластилиновый мультфильм [http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul. tfil. m](http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul._tfil._m)

7. Правила работы с фотоаппаратом и штативом. <http://www.profotovideo.ru>, <http://ru.wikipedia.org>

8. Раскадровка. <http://www.kinocafe.ru/>

9. Что такое сценарий? <http://www.kinotime.ru/>

Список мультипликационных и художественных фильмов для просмотра:

1. Алдашин М. – «Рождество»;
2. «Война рогачей и усачей» (1912 год).
3. «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
4. Видеосюжет из телепередачи «Галилео» Колоризация (Раскраска кино)
5. «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год).
6. «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;
7. Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;
8. Назаров Э. – «Жил был Пес»;
9. Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
10. «Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;
11. «Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;
12. «Морозко», реж. А. Роу, 1964, к/ст. им. М. Горького;
13. Просмотр пластилиновых мультфильмов Александра Татарского. «Новогодняя песенка Деда Мороза», «Спокойной ночи, малыши!». 1983
14. «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
15. «Приключение Буратино», реж. Л. Нечаев, 1975, Беларусьфильм;
16. Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
17. «Снежная королева», реж. Г. Казанский, 1966, к/ст. Ленфильм;
18. Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
19. «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
20. Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
21. «Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949

Цель: создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий.

Программой предусматривается решение следующих задач:

Образовательные:

- познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации;
- освоение профессиональной деятельности: сценариста, режиссера, оператора.
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов;
- планированию общей работы, разработке сценария и изготовления мультипликационных персонажей, фонов и декораций, установке освещения, кадровой видеосъемке, раскадровке сюжета, монтажу и сведению в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;

Развивающие:

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

Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого обучающегося.

Учебный - план

1-2 группа

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Знакомство с программой. Инструктаж по ТБ <i>«Что мы знаем о мультфильмах»</i>	2	1	1	Практическая работа
2	«Основы мультипликации» <i>Знакомство с понятием мультипликация и анимация. Знакомство с историей мультипликации. Как появились мультфильмы.</i>	6	2	4	Практическая работа
3	«Материал пластилин» <i>Знакомство с материалом для лепки пластилином: с историей</i>	3	1	2	Практическая работа

	<i>появления пластилиновой анимации, откуда и как появился пластилин.</i>				
4	«Как написать сценарий к мультфильму?» <i>Знакомство с понятием сценарий. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария.</i>	8	2	6	Практическая работа
5	«Что такое раскадровка?» <i>Знакомство с понятием раскадровка. Основные принципы создания раскадровки.</i>	6	2	4	Практическая работа
6	«Создание мультипликационных персонажей и декораций» <i>Создание героев мультфильма и декораций на бумаге. Изготовление персонажей и декораций по разработанным эскизам.</i>	18	3	15	Практическая работа
7	«Рабочее место мультипликатора. Съёмка мультфильма по кадрам» <i>Работа в группах в программе для съёмки мультфильма Anima Shooter и программе монтажа видео Movavi Video Editor Plus. Отработка правильной постановки персонажей в кадре, обучение переходу от кадра к кадру. Фотографирование сцен мультфильма по сценарию.</i>	27	2	25	Практическая работа
8	«Звуки и музыка в мультфильме: речь героев. Монтаж кадров» <i>Просмотр мультфильмов, в которых отображены эмоциональные состояния героев. Игры для закрепления эмоциональных состояний. Подборка музыки для мультфильма.</i>	32	6	26	Практическая работа

	<i>Озвучивание текста мультфильма Монтаж мультфильма из отдельных кадров.</i>				
9	Итоговое занятие «Я мультипликатор» <i>Презентация мультфильма</i>	6	–	6	Практическая работа
	Всего	108	19	89	

Содержание программы

Вводное занятие «Что мы знаем о мультфильмах»

Первое занятие в объединении «Мульти - пульты» является вводным, на котором формируется детский коллектив. Знакомство с программой обучения.

Теория: Беседа о том, как создать свой мультфильм. Техника безопасности при работе на компьютере.

Практика: просмотр и обсуждение мультфильмов выпущенных ребятами в студии «Пластилиновая мультипликация».

Тема 1. Основы мультипликации

Теория: Знакомство с понятием мультипликация и анимация. Знакомство с историей мультипликации. Как появились мультфильмы.

Приобретение теоретических и практических навыков области истории мультипликации, что такое мультипликация и анимация. Знакомство с профессиями в мультипликации, оборудованием для создания мультфильма, в алгоритме создания мультфильмов, правилами техники безопасности при работе с клеем, колющими и режущими предметами, требованиями к организации рабочего места.

Знакомство с основными видами анимации. Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). Просмотр фильма о истории «Союз мультфильма». Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Обсуждение просмотренных мультфильмов.

Приобретение теоретических и практических навыков основных видов анимации, в алгоритме создания рисованных мультфильмов.

Практика:

Игры для закрепления профессий в мультипликации «Отгадай профессию», «Насъёмочной площадке».

Создание первой оптической игрушки - таумантропа.

Создание рисованной анимации – двух кадрового мультфильма.

Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

Тема 2. Материал пластилин

Теория: Знакомство с материалом для лепки пластилином: с историей появления пластилиновой анимации, откуда и как появился пластилин. Просмотр отрывков из пластилиновых мультфильмов. Обсуждение просмотренных мультфильмов.

Знакомство со свойствами пластилина, основными приемами и техниками лепки. Техника безопасности при работе с пластилином, с инструментами для лепки.

Приобретение теоретических и практических знаний области истории появления пластилина, пластилиновой мультипликации, его свойств, технологии лепки, правилами техники безопасности при работе с пластилином, инструментами для лепки, требованиями к организации рабочего места.

Практика:

Лепка фигур из пластилина: раскатывание базовых форм - конус, шар, цилиндр, валик.

Сбор игрушки из готовых форм.
Оформление готовой игрушки мелкими деталями.
Съемка этапов «оживления» персонажей.

Тема 3. Как написать сценарий к мультфильму?

Знакомство с понятием сценарий. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария. Просмотр профессиональных работ, чтение сказок, рассказов, прослушивание песен и музыки и анализ их содержания.

Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен, умение писать сценарий. Освоение знаний конструктивной критики.

Практика:

Игра-ассоциация «Букет идей»

Работа в группах: построение короткого сюжета, написание короткого сценария с помощью опорных сценарных карточек А.Я. Проппа. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок.

Обсуждение сценария и героев мультфильма. Анализ сюжета, выделение в нем основных драматургических поворотов. Составление схемы сюжета и примерной раскадровки.

Разработка сценария для будущего мультфильма.

Тема 4. Что такое раскадровка?

Теория: Знакомство с понятием раскадровка. Основные принципы создания раскадровки.

Освоение знаний понятия раскадровка, основных принципов создания раскадровки. Умение раскадровывать сценарий.

Основы кинодраматургии. Представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.

Практика:

Просмотр отрывка из мультфильма «Смешарики», сравнение его с раскадровкой.

Игра – «Раскадруй считалочку».

Работа в группах: раскадровка сказок, «Колобок» и «Курочка ряба». Создание необходимого количества рисованных кадров, по сюжету мультфильма.

Раскадровка сценария будущего мультфильма: планирование и зарисовка эпизодов. Поиск наиболее характерных и эффектных ракурсов и поз для каждого эпизода. Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.

Тема 5. Создание мультипликационных персонажей и декораций.

Теория: Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и "не избитым", обладать определенной долей шарма.

Последовательность создания образа мультипликационного героя. Характерные черты лица, особенность походки, мимика. Устное описание героев мультфильма и фона. Техника безопасности при работе с пластилином, с инструментами для лепки.

Приобретение теоретических и практических знаний в последовательности создания образа мультипликационного героя, изготовлению пластилиновых персонажей и декораций, правил техники безопасности при работе с пластилином, инструментами для лепки, требованиями к организации рабочего места.

Практика:

Создание героев мультфильма и декораций на бумаге.

Изготовление пластилиновых персонажей и декораций по разработанным эскизам.

Тема 6. Рабочее место мультипликатора. Съемка мультфильма по кадрам.

Знакомство с рабочим местом мультипликатора, мультстанком для перекладной анимации формата А3 ПАФ – 3.

Знакомство с программой для съемки мультфильма Anima Shooter, с понятием монтаж.

Знакомство с программой монтажа видео Movavi Video Editor Plus.

Знакомство с интерфейсом программ, областью редактирования изображения, панелью меню, инструментов, панелью опций рабочей среды, работа со слоями. Наложение звуковых эффектов,

музыки и голоса. Оживление, тайминг (timing - расчет времени, синхронизация): перенесение отснятых фотографии на компьютер, создание анимации, урегулирование скорости движения кадров. Наложение титров. Наложение звука. Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой. Правила обращения с клавиатурой, мышкой и монитором.

Знакомство с технологиями съемки: фотографирование технология «перекладка» персонажей и декораций, технология «комбинированная анимация». Основные принципы разработки движений персонажа. Хронометраж действия, темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров. Покадровая натурная мультипликация. Создание «перекладки» с помощью веб – камеры Съёмкаотдельныхфрагментовфильма.

Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой. Правила обращения с клавиатурой, мышкой и монитором.

Приобретение теоретических и практических навыков работы в программах Anima Shooter и Movavi Video Editor Plus, в технологиях съемки, покадровой съемке сцен мультфильма по сценарию,

Практика: работа в группах в программе для съемки мультфильма Anima Shooter и программе монтажа видео Movavi Video Editor Plus.

Отработка правильной постановки персонажей в кадре, обучение переходу от кадра к кадру.

Игры «Человек настроения», «Изобрази животное».

Фотографирование сцен мультфильма по сценарию.

Тема 7. Звуки и музыка в мультфильме: речь героев

Теория:

Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов. При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей.

Знакомство с основными эмоциональными состояниями, дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей.

Изучение эмоциональных состояний Грамотная работа со звуком в фильме любого метра начинается с четкого представления того, какую выразительную роль привнесут речь, шумы, музыка. Выразительность связана и с акустической природой, и ролью в эпизодах, и с опытом зрителя, который сравнивает известное ему с версией в фильме. Далее делается ювелирная работа по сочетанию всех компонентов, отточенность каждого из них, соразмерность элементов и их соответствие друг другу, иными словами - единство движущегося изображения со звуковой пластикой. Не сосуществование, а тесное взаимодействие всех компонентов экранной речи может сделать ее насыщенной по смыслу и эмоционально впечатляющей.

Умение подбирать звуки и музыку (придумывание музыкальных и шумовых эффектов), накладывать звуки речь, озвучивать текст с помощью диктофона, проявление детьми актёрских способностей: выразительное чтение текста, соотносить голос с подходящей в кадре ситуацией.

Практика:

Просмотр мультфильмов, в которых отображены эмоциональные состояния героев и разыгрывание сенок с копированием поведения и эмоций персонажей.

Игры для закрепления эмоциональных состояний: «Угадай эмоцию», «Дорисуй портрет», «Вспомни персонажа», «Расскажи об эмоции», «Покажи героя», «Паспорт мультперсонажа»

Подборка музыки для мультфильма.

Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям.

Озвучивание текста мультфильма с помощью программы Размещение музыкальной композиции, голосовые записи в программе для монтажа.

Соотношение кадра с подходящей в кадре ситуацией.

Монтаж мультфильма из отдельных кадров Создание анимации. Урегулирование скорость движения кадров. Наложение титров.

Тема 8. Итоговая аттестация

Практика:

Выпуск мультфильма. Разбор по шагам правила сохранения мультфильма.

Творческий зачет «Я - мультипликатор».

Презентация готового мультфильма.

Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.

Каждая тема занятий предполагает организацию познавательно-творческой деятельности обучающихся, занятия проходят эмоционально и увлекательно.

Содержание программы способствует развитию творческой активности обучающихся, формирует умение работать индивидуально и создавать коллективный продукт, помогает реализовать себя как субъекта эмоционально-нравственного и художественно-эстетического развития.

Вводная часть: постановка цели и задач занятия.

Основная часть: работа по теме занятия, просмотр видеоматериалов, презентаций, выполнение практических заданий групповых и индивидуальных.

Заключительная часть: подведение итогов, рефлексия.

Вводная диагностика

Вводная диагностика обучающихся проводится в начале учебного года и в конце 1 года обучения.

Цель диагностики – определить уровень мотивации, подготовленности и творческих способностей детей в начале обучения и уровень образовательных потребностей в конце 1 года обучения.

Анкета №1

Дорогой друг!

Ответь, пожалуйста, на следующие вопросы:

1. Меня зовут (ФИО) _____
2. Мне _____
3. Я учусь в _____
4. Мой номер телефона _____
4. ФИО родителя и номер телефона _____

5. Дата заполнения _____
6. Я выбрал объединение _____
7. Я узнал об объединении (нужное отметить):
 - ✓ От педагогов центра «Юбилейный»
 - ✓ От учителей
 - ✓ От классного руководителя
 - ✓ От родителей
 - ✓ От друзей
 - ✓ Свой вариант _____
8. Знаешь, ли ты чем занимаются в объединений?
 - ✓ Да, знаю
 - ✓ Немного
 - ✓ Нет, не знаю
9. Умеешь ли ты уже что-то делать в этой области?
 - ✓ Да, умею
 - ✓ Немного
 - ✓ Нет, не умею
10. Я пришел именно в это объединение, потому что (нужное отметить):
 - ✓ Самому захотелось
 - ✓ Родители посоветовали
 - ✓ Хочу заниматься любимым делом
 - ✓ Надеюсь найти новых друзей
 - ✓ Хочу узнать новое, интересное о том, чего не изучают на уроках в школе
 - ✓ Нечем заняться
 - ✓ Свой вариант _____
11. Думаю, что занятия помогут мне (нужное отметить):
 - ✓ Определиться с выбором профессии
 - ✓ С пользой проводить свободное время
 - ✓ Научиться новому и интересному
 - ✓ Приобрести знания, которые пригодятся на уроках в школе и в будущем
 - ✓ Свой вариант _____

Анкета № 2

Выявление образовательных потребностей обучающихся в конце 1 года обучения)

1. Фамилия, имя _____
2. Сколько тебе лет _____
3. В каком объединении ты занимаешься? _____

<i>1. Внимательно прочитай предложенные ниже утверждения и отметь любым значком свой выбор (да, нет, не знаю, свой вариант ответа).</i>		
№ п/п	Варианты ответов	Твое мнение
1	хочу занять свое время после школы	
2	занимаюсь в объединении за компанию с другом, друзьями	
3	хочу узнать новое, интересное для себя	
4	мне нравится педагог	
5	хочу научиться что-то делать сам	
6	мне нравится выполнять творческие задания, придумывать и создавать что-то новое	
7	хочу узнать о том, что не изучают в школе	
8	занятия здесь помогают мне становиться лучше	
9	занятия в объединении помогают мне преодолеть трудности в учебе	
10	мне нравится общаться с ребятами	
11	мне нравится участвовать в конкурсах	
12	здесь замечают мои успехи	
13	меня здесь любят	
14	Свой вариант	
<i>2. Благодаря занятиям в объединении я: (отметь любым знаком варианты ответов, которые соответствуют твоему мнению: да, нет, не знаю, свой вариант ответа).</i>		
1	узнал много нового, интересного, полезного	
2	стал лучше учиться	
3	приобрел новых друзей	
4	стал добрее и отзывчивее к людям	
5	научился делать что-то новое самостоятельно	
6	твой вариант	

Обработка анкет и интерпретация результатов.

Познавательные потребности	<ul style="list-style-type: none"> - мне интересно то, чем мы занимаемся в объединении - хочу узнать новое, интересное для себя - хочу узнать о том, что не изучают в школе
Потребности коррекции и компенсации	<ul style="list-style-type: none"> - хочу занять свое время после школы - занятия здесь помогают мне становиться лучше - занятия в объединении помогают мне преодолеть трудности в учебе
Коммуникативные потребности	<ul style="list-style-type: none"> - занимаюсь в объединении за компанию с другом, друзьями

	<ul style="list-style-type: none"> - мне нравится педагог - мне нравится общаться с ребятами
Потребности эмоционального комфорта	<ul style="list-style-type: none"> - здесь замечают мои успехи - меня здесь любят
Потребности творческого развития, самореализации и самоактуализации	<ul style="list-style-type: none"> - хочу научиться что-то делать сам - мне нравится выполнять творческие задания, придумывать и создавать что-то новое - мне нравится участвовать в конкурсах.

Диагностика, оценка знаний, умений и навыков обучающихся

Диагностика включает в себя:

- работу на занятиях;
- тестирование знаний, умений и навыков по проверочным картам.

№	Ф.И. ребенка	Правила работы с компьютером, организацию Рабочего места и ТБ		Лепка		Съёмка кадров мультфильма		Программы	Личностные качества			
		Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Нет знаний или низкий уровень Знаний по теме	Средний уровень знаний по теме	Высокий уровень знаний по теме	Продвинутый уровень знаний по теме

Проверочная карта №1

«Правила работы с компьютером, организация рабочего места и техника безопасности»

1. Можно ли бегать по кабинету?
 2. Что делать, если компьютер не включается?
 3. Как нужно сидеть на стульях?
 4. Как нужно заходить в компьютерный кабинет?
 5. Как следует нажимать на клавиши?
 6. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
 7. Разрешается ли касаться экрана монитора?
 8. Можно ли прикасаться к проводам?
 9. Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?
 10. Можно ли включать и выключать компьютеры без разрешения преподавателя?
- Уровень знаний оценивается в соответствии с уровнями освоения программы при приеме на обучение по программе и на конец первого года обучения.
Низкий уровень знаний 0-2 правильных ответа.

Проверочная карта №2

«Лепка»

Дидактическая игра по лепке из пластилина «Пластические этюды»

Лепка отдельных образов по сказкам. Лепка стихов - лучше весёлых, юмористических. Лепка песенок.

Уровень знаний оценивается в соответствии уровнями освоения программы при приеме на обучение по программе и на конец первого года обучения

Проверочная карта №3

«Съемка кадров мультфильма»

1. Как установить фон?
2. Постановка героев в нужную позу.
3. Установка фотокамеры.
4. Фотографирование героев.

Уровень знаний оценивается в соответствии уровнями освоения программы при приеме на обучение по программе и на конец первого года обучения.

Проверочная карта №4

«Работа в программе Anima Shooter и программе монтажа видео Movavi Video Editor Plus»

Создание примерного мультфильма по единому готовому сценарию.

Уровень знаний оценивается в соответствии уровнями освоения программы при приеме на обучение по программе и на конец первого года обучения.

Отслеживание результативности освоения образовательной программы

Вид деятельности	Уровни			
	продвинутый	высокий	средний	низкий
Правила работы с компьютером, организацию рабочего места и ТБ	Хорошо знает и не нарушает правила работы за компьютером и технику безопасности.	Хорошо знает и не нарушает Правила работы за Компьютером и технику безопасности.	Знает правила работы с Компьютером и ТБ, но иногда нарушает их.	Требует постоянного Внимания со стороны педагога.
Лепка	Знает все приемы лепки из пластилина, умеет подбирать и сочетать цвета. Хорошо и качественно Выполняет работу.	Знает основные приемы Лепки из пластилина, умеет Подбирать цвета. Хорошо Выполняет работу.	Основные приемы лепки Из пластилина знает частично. Выполняет работу, но испытывает затруднения. Требуется помощь педагога.	Не знает приемы лепки Из пластилина и не Может самостоятельно выполнить свою работу.
Съёмка кадров мультфильма	Хорошо знает, как создаются пластилиновые мультфильмы, может самостоятельно выполнить свою работу. Помощь педагога не требуется.	Знает, как создаются Пластилиновые мультфильмы, может самостоятельно выполнить работу, но испытывает затруднения. Требуется помощь педагога.	Знает, как создаются пластилиновые мультфильмы, но самостоятельно не может выполнить свою работу.	Не знает, как создаются Пластилиновые мультфильмы и не Может самостоятельно выполнить свою работу.
Программа для съёмки мультфильма Anima Shooter и монтаж видео Movavi Video Editor Plus	Хорошо владеет навыками работы в программах, свободно в них ориентируется. Может самостоятельно подстроить кадры под временные отрезки, оформить мультфильм,	Владеет навыками работы в программах. Может подстроить кадры под временные отрезки, оформить мультфильм, наложить необходимые	Имеет навыки работы в программах, но самостоятельно затрудняется оформить мультфильм.	Не имеет навыков работы в программах, не ориентируется в панели инструментов. Без помощи педагога не может

	наложить необходимые видео эффекты, название и титры.	видео эффекты, название и титры. Требуется помощь педагога.		оформить мультфиль м и сохранить работу.
Личностные качества	Имеет мотивацию к восприятию нового материала, проявляет аккуратност ь, внимательн ость, доброжелательн ость по отношению к товарищам, проявляются лидерские качества, умеет отстоять свою точку зрения.	Учащийся имеет постоянный интерес к занятиям, проявляет инициативность, усидчив, умеет вести себя в коллективе, доброжелателен по отношению к другим ребятам.	Интерес к работе не постоянен, не хватает упорства, терпеливости, редко проявляет инициативу, но при этом всегда готов оказать помощь другим.	Интерес к делу проявляет редко, неусидчив, ленив, лишен инициативы, рассеян.

Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения

№	Эмоция	Мультфильм	Минуты	Выразительные средства
1.	Страх	О том как гном Покинул дом	3.11-4.15	Ярко, музыка, цвет.
		Зайчонок и муха	2.10 – 2.50	Движения
		Ничуть не страшно	3.45 – 4.00	Цвет, музыка
		Тараканище	2.01 – 2.54 8.20 – 10.00	Ярко! Музыка, движения, звук
		Храбрый заяц,	11.05 – 1.15	Мало, музыка, движения
		Крошка енот	1.02 – 3.00 4.06 - 5.10	Ярко, движения, музыка, цвет
		Бегемот, Который боялся прививок	1.00 – 6.15 8.20 – 10.40	Ярко, Движения, мимика, музыка
		Котенок по Имени Гав, Где Лучше бояться	Весь мультфильм	Музыка, движения, мимика
		Гадкий утенок	1.00 – 11.42 8.44 – 9.05	Музыка, движения
	Обида	И мама меня простит	0.17 – 1.52	Движения, мимика
2.	Горе	Зайчонок и муха	5.05 – 5.17	Движения
		Тараканище	10.00 – 10.40	Движения, звук, музыка
3.	Решительность, смелость	Ничуть не страшно	4.00	
		Крошка енот	3.44 – 4.06	Цвет, музыка, движения
		Гадкий утенок	16.16 – 16.34	Движения, музыка
4.	ВинаСтыд	Зайчонок и муха	8.35 – 8.50	Звук, движения
		Паровозик из Ромашково	2.29 – 2.52	Мимика, цвет
		Бегемот,	16.30 – 17.18	Цвет, движения, мимика

		Который боялся прививок		
5.	Радость	Зайчонок и муха	8.00 – 8.35	Музыка, движения
		Гадкий утенок	16.55 – 17.11	Движения, музыка
		Тараканище	Конец	Движения, музыка
6.	Осторожность	Ничуть не страшно	4.26 – 4.45	Движения, музыка
		Бегемот, который боялся прививок	2.06 – 2.15	Движения, мимика
7.	Неуверенность	Одуванчик – толстые щеки	0.20 - 1.12	Движения, звуки
8.	Смех	Одуванчик – толстые щеки	4.48 – 5.19	Движения, звуки
9.	Интерес Любопытство	Паровозик из Ромашково	1.09 -4.20 5.43 – 6.30	Мимика, звуки
		Паровозик из Ромашково	1.42 – 2.00	Мимика, движения
10.	Ожидание	Паровозик из Ромашково	1.42 – 2.00	Мимика, движения
11.	Плач	Бегемот, который боялся прививок	13.40 – 13.48	Движения
12.	Одиночество	Гадкий утенок	1.17 – 10.06 13.02 – 14.00	Движения, Музыка цвет
		Голубой щенок	3.09 – 3.35	Музыка, движения
13	Коварство	Голубой щенок	1.36 –4.58 5.40 –6.30	Музыка, слова, движения цвет
14.	Злость	Голубой щенок	1.35 – 2.37 10.20 – 11.40	Музыка, слова, движения, цвет
		Тараканище	2.54 – 3.10	Образ, музыка, слова
		Гадкий утенок	1.44 – 9.05	Музыка, Движение, цвет, слова
15.	Любовь	Сила любви. Лучший мультфильм о любви со смыслом	Весь	Музыка, движение, свет