

Управление образования администрации муниципального образования
Тимашевский район
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр творчества «Радуга»
муниципального образования Тимашевский район

Принята на заседании
педагогического совета
от «15» 04 2022г
Протокол № 6



Утверждаю
Директор МБУДО ЦТ «Радуга»
О.А. Тагинцева
Приказ № 134 от «18» 04 2022

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Мультипликатор»

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 72 часа (1 год)
Возрастная категория: от 8 до 12 лет
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Условия реализации программы: ПФДО
ID – номер Программы в Навигаторе: 21590

Автор-составитель:
Сергеева Татьяна Николаевна
педагог дополнительного образования

Содержание программы

№ п/п	Наименование	Стр.
1.	Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Нормативно-правовая база Программы	3
1.3.	Цель и задачи	5
1.4.	Содержание программы	6
1.5.	Планируемые результаты	7
2.	Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»	9
2.1.	Календарный учебный график	9
2.2.	Условия реализации программы	12
2.4.	Оценочные материалы	13
2.5.	Методические материалы	14
2.6.	Алгоритм учебного занятия	16
2.7.	Список литературы	16
	Приложение 1	18
	Приложение 2	19
	Приложение 3	20

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликатор» (далее - Программа) реализуется в **технической направленности**, так как предполагает развитие технических и творческих способностей учащихся средствами элементарной анимации.

Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство мультипликации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Наличие современных технических средств, внедрение их в учебный процесс, делают мультипликацию необходимым и современным средством обучения, а также интересным видом деятельности. Поэтому данная Программа носит информационно-развивающий характер.

1.2 Нормативно-правовая база Программы.

Программа составлена в соответствии с:

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 18.12.2018) ;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 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" (вместе с "СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы..." (Зарегистрировано в Минюсте России 29.01.2021 N 62296);
- Санитарные правила и нормы СанПиН 2.1.3684-21 "Санитарно-эпидемиологические требования к содержанию территорий городских и сельских поселений, к водным объектам, питьевой воде и питьевому водоснабжению населения, атмосферному воздуху, почвам, жилым помещениям, эксплуатации производственных, общественных помещений, организации и проведению санитарно-противоэпидемических (профилактических) мероприятий";
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11. 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей от 03.09.2019 № 467;

- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Федеральный национальный проект «Успех каждого ребёнка», утвержденный 07 декабря 2018г;

- Письмо Министерства образования РФ от 18.06.2003 N 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей» (в части, не противоречащей действующему законодательству);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в части, не противоречащей действующему законодательству);

- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра творчества «Радуга»;

- Положение по проектированию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра творчества «Радуга» муниципального образования Тимашевский район;

- Положение о проведении промежуточной и итоговой аттестации учащихся в муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования Центр творчества «Радуга» муниципального образования Тимашевский район;

- Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (2020г.)

В учебный план Программы внесены мероприятия воспитательной направленности.

Актуальность Программы в том, что наличие современных технических средств, внедрении их в учебный процесс, делают мультипликацию необходимым и современным средством обучения, а также интересным видом деятельности. В процессе освоения Программы у учащихся формируются необходимые навыки и компетенции XXI века, готовность к успешному развитию, успешной деятельности.

Новизна Программы заключается в:

- применение современных информационных технологий (освоение различных техник съемки, работа с фотоаппаратурой) на основе использования традиционных видов ИЗО-деятельности (рисование, лепка, изготовление кукол из различных материалов и т.д.);

- системы заданий и упражнений, направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

- системно-деятельностном подходе при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов.

Педагогическая целесообразность Программы. Вопросы гармоничного развития и творческой реализации находят свое решение в условиях объединения. Создание мультфильма - это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего у учащихся развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д.

Программа является **модифицированной**, составлена на основе программы «Основы детской анимации», автор составитель педагог дополнительного образования Громова Лилия Александровна (г. Улан-Уде, 2018 г.)

Отличительной особенностью Программы является сокращение количества изучаемых тем. Исключены такие разделы как «Рисование в технике «Граттаж», «Кофейная-сыпучая анимация», увеличено количество часов на выполнение практических заданий. В Программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов, детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одарённых, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, не имеющих противопоказания по состоянию здоровья, что должна подтверждать справка от педиатра. В программу добавлена тема профориентационной направленности: «Профессии в мультипликации».

Адресат программы. Данная Программа рассчитана на детей 8 -12 лет, проявляющих интерес к компьютерной анимации. Это могут быть как однополые, так и разнополые группы.

Комплектование групп ведется по желанию, без предварительного отбора. Специального отбора не делается, группы могут быть одновозрастными или разновозрастными по 8 человек. Запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/program/21590-dopolnitelnaya-obshcheobrazovatel'naya-programma-multiplikator>.

Уровень программы – ознакомительный.

Объем программы: 72 часа.

Сроки: 1 год.

Форма обучения – очная.

Режим занятий:

Программа обучения рассчитана на 72 часа, занятия проводятся 1 раз в неделю 2 часа (45 минут), с 15-ти минутным перерывом.

Форма организации деятельности детей на занятии - групповая и индивидуально-групповая.

Формы проведения занятия – учебное занятие, беседы, практические и творческие работы.

Особенности организации образовательного процесса.

Образовательный процесс осуществляется в одновозрастных и разновозрастных группах учащихся. Занятия групповые, но с индивидуальным подходом к каждому учащемуся, в зависимости от степени подготовленности и способностей. Занятия по Программе определяются содержанием Программы и могут предусматривать беседы, практические и творческие работы, игры. Группа имеет постоянный состав. На занятии соединены групповая и фронтальная форма работы (работа над сценарием, распределение ролей, изготовление героев, озвучивание и т.д.)

1.3. Цель и задачи

Цель Программы – создание условий для реализации творческих способностей учащихся, посредством обучения учащихся элементарным приемам создания анимации.

Образовательные (предметные) задачи:

- дать представление о видах анимации;
- научить снимать и монтировать элементарные анимационные ролики;
- дать знания об особенностях, технического процесса различных видов анимации.

Личностные задачи:

- воспитывать умение работать в группе;
- воспитывать трудолюбие, инициативность и настойчивость в преодолении трудностей.

Метапредметные задачи:

- развивать творческое воображение средствами анимации;
- развивать деловые качества: ответственность, самостоятельность, внимательность;
- содействовать формированию коммуникативных навыков, умению самостоятельно анализировать и корректировать собственную деятельность;
- воспитывать потребность в саморазвитии и творческой реализации.

1.4. Содержание Программы

Ученый план

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практ ика	
Модуль I					
1.	Раздел 1. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике	2	2		Вводный контроль

	безопасности.				
2.	Раздел 2. Общие сведения об истории анимации.	4	4		текущий контроль
3.	Раздел 3. Стоп-моушен	12	2	10	текущий контроль
4.	Раздел 4. Перекладочная рисованная анимация.	14	2	12	текущий контроль
Итого по модулю I		32	10	22	
Модуль II					
5.	Раздел 5. Перекладочная плоская пластилиновая анимация.	18	2	16	текущий контроль
6.	Раздел 6. Объёмная пластилиновая анимация	20	2	18	текущий контроль
7.	Раздел 7. Подведение итогов. Демонстрация готовых работ.	2		2	Итоговый контроль
Итого по модулю II		40	4	36	
Итого		72	14	58	
Из них:					
8.	Мероприятия воспитательного направления	2		2	

Содержание учебного плана

Модуль I

Раздел 1. Введение в образовательную программу - 2 часа

Теория (2 часа). Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.

Раздел 2. Общие сведения об истории анимации. – 4 часа

Теория (4 часа). Что такое анимация? Виды анимационных техник. 12 принципов анимации. Законы анимации.

Раздел 3. Стоп-моушен – 12 часов

Теория (2 часа). Обсуждение процесса создания мультфильма в технике стоп – моушен.

Практика (10 часов). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Озвучивание ролика. Съёмка кадров. Монтаж. Работа над индивидуальными проектами.

Раздел 4. Перекладочная рисованная анимация. – 14 часов

Теория (2 часа). Обсуждение процесса создания мультфильма в технике перекладочная рисованная анимация.

Практика (12 часов). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Изготовление фонов и персонажей. Озвучивание ролика. Работа над индивидуальными проектами. Съёмка кадров. Монтаж

Модуль II

Раздел 5. Перекладочная плоская пластилиновая анимация. – 18 часов

Теория (2 часа). Обсуждение процесса создания мультфильма в технике перекладочная плоская пластилиновая анимация.

Практика (16 часов). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Изготовление фонов декораций. Изготовление персонажей. Озвучивание ролика. Работа над индивидуальными проектами. Съёмка кадров. Монтаж

Раздел 6. Объёмная пластилиновая анимация. – 20 часов

Теория (2 часа). Обсуждение процесса создания мультфильма в технике объёмная пластилиновая анимация

Практика (18 часов). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Озвучивание ролика. Изготовление фонов декораций. Изготовление персонажей. Съёмка кадров. Монтаж. Работа над индивидуальными проектами.

Раздел 7. Подведение итогов. Демонстрация готовых работ. – 2 часа

Практика (2 часа). Анализ готовых работ

Раздел 8. Мероприятия воспитательного направления:

Практика (2 часа). Новогодняя викторина «В мире сказок», творческая мастерская: «Открытка для мамы»

1.5. Планируемые результаты

Образовательные (предметные) результаты:

К концу прохождения ознакомительной программы учащиеся:

- имеют представление о видах анимации;
- умеют снимать и монтировать элементарные анимационные ролики;
- знают особенности, технического процесса различных видов анимации.

Личностные результаты:

- умеют работать в группе;
- проявляют трудолюбие, инициативность и настойчивость в преодолении трудностей.

Метапредметные результаты:

- проявляют творческое воображение средствами анимации;
- продолжается формирование деловых качеств: ответственность, самостоятельность, внимательность.
- Проявляют коммуникативные навыки, умение самостоятельно анализировать и корректировать собственную деятельность;
- имеют потребность в саморазвитии и творческой самореализации.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1. Календарный учебный график

№	Дата занятия по плану	Дата занятия по факту	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятий	Место проведения	Форма контроля
Модуль I							
Раздел 1. Введение в образовательную программу – 2 часа							
1.			Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	2	Беседа		собеседование, опрос
Раздел 2. Общие сведения об истории анимации – 4 часа							
2.			Что такое анимация? Виды анимационных техник.	2			собеседование, опрос
3.			12 принципов анимации. Профессии в мультипликации	2	Беседа		собеседование, опрос
Раздел 3. Стоп-моушен – 12 часов							
4.			Обсуждение процесса создания мультфильма в технике стоп – моушен.	2	Учебное занятие		собеседование, опрос
5.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическое занятие		практическое задание
6.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
7.			Озвучивание ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
8.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Практическое занятие		Самостоятельная работа
9.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Практическое занятие		Самостоятельная работа
Раздел 4. Перекладочная рисованная анимация – 14 часов							

10.			Обсуждение процесса создания мультфильма в технике перекладочная рисованная анимация.	2	Учебное занятие		собеседование, опрос
11.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическое занятие		практическое задание
12.			Изготовление фонов и персонажей.	2	Практическое занятие		практическое задание
13.			Съемка кадров. Монтаж.	1	Практическое занятие		практическое задание
			Новогодняя викторина «В мире сказок»	1	Воспитательное занятие		Практическое задание
14.			Озвучивание ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
15.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Практическое занятие		Самостоятельная работа
16.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Практическое занятие		Самостоятельная работа
Модуль II							
Раздел 5. Перекладочная плоская пластилиновая анимация – 16 часов							
17.			Обсуждение процесса создания мультфильма в технике перекладочная плоская пластилиновая анимация.	2	Учебное занятие		собеседование, опрос
18.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическое занятие		практическое задание
19.			Изготовление фонов декораций.	2	Практическое занятие		практическое задание

20.			Изготовление персонажей.	2	Практическое занятие		практическое задание
21.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
22.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
23.			Озвучивание ролика.	1	Практическое занятие		практическое задание
			Творческая мастерская: «Открытка для мамы»	1	Воспитательная работа		практическое задание
24.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Практическое занятие		Самостоятельная работа
25.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Практическое занятие		Самостоятельная работа
Раздел 6. Объемная пластилиновая анимация – 16 часов							
26.			Обсуждение процесса создания мультфильма в технике объемная пластилиновая анимация	2	Учебное занятие		собеседование, опрос
27.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическое занятие		практическое задание
28.			Изготовление персонажей.	2	Практическое занятие		практическое задание
29.			Изготовление фонов и декораций.	2	Практическое занятие		практическое задание
30.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание

31.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
32.			Озвучивание ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
33.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Практическое занятие		Самостоятельная работа
34.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Учебное занятие		Самостоятельная работа
35.			Работа над индивидуальными проектами.	2	Учебное занятие		Самостоятельная работа
Раздел 7. Подведение итогов. Демонстрация готовых работ – 2 часа							
36.			Анализ готовых работ	2	Беседа		демонстрация творческих работ

2.2. Условия реализации Программы

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации Программы.

Все занятия в объединении должны проходить в помещении с хорошим освещением и вентиляцией, с удобной мебелью для работы, обстановка и оформление кабинета помогают в учебном процессе, способствуют трудовому и эстетическому воспитанию учащихся.

Для проведения занятий необходим следующий материал:

1. Цифровой фотоаппарат, веб камера;
2. Штатив;
3. Лампы дневного света с подвижным механизмом;
4. Компьютеры с программой для обработки отснятого материала;
5. Программа для монтажа фильмов WindowsMovieMaker
6. Столы ученические;
7. Стулья;
8. Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, ножницы, проволока и другие).

Кадровое обеспечение. Педагог, который проводит занятия по реализации Программы, имеет среднее специальное профессиональное образование.

Формы аттестации

Для оценки результативности учебных занятий применяется вводный, текущий и итоговый контроль.

Вводный контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности учащихся. Контроль проводится в форме теста. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

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

Итоговый контроль проводится по завершении всего образовательного курса Программы в целом. Цель его проведения – определение уровня усвоения Программы каждым учащимся. Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Порядок, формы проведения, система оценки, оформление и анализ результатов промежуточной и итоговой аттестации учащихся осуществляется согласно «Положения об организации и проведении промежуточной и итоговой аттестации учащихся объединения технической направленности «Юный мультипликатор» к Программе «Мультипликатор».

2.3. Оценочные материалы

Критерии оценки эффективности данной программы

Показатель

1. Наличие общего представления о мультипликации и анимационном творчестве.

2. Способность ребенка к планированию последовательной работы в создании мультфильма.

3. Усвоение I этапа создания мультфильма – придумывание истории, сценария, сюжета по всем правилам составления рассказа, включая основные этапы развития сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог.

4. Усвоение II этапа создания мультфильма - составление раскадровки (способность разделения будущей анимации на эпизоды).

5. Усвоение III этапа создания мультфильма - изготовление фонов и персонажей, необходимых по сценарию и согласно раскадровке, в различных техниках прикладного творчества: бумагопластика, живопись, аппликации из бумаги и пластилина, коллаж, лепка и др..

6. Усвоение IV этапа создания мультфильма – съёмка в различных анимационных техниках: stopmotion, пластилиновая анимация (перекладка, объёмная анимация и комбинированная, рисованная анимация).

7. Усвоение V этапа создания мультфильма – озвучивание (способность к выразительному чтению, перевоплощению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа).

8. Усвоение VI этапа создания мультфильма – просмотр и обсуждение созданного мультфильма (способность почувствовать себя автором творческого продукта, испытать значимость своей личности).

9. Способность создания композиции кадра.

10. Способность к освоению новых технологий, необходимых для создания мультипликационного фильма.

11. Развитие творческого потенциала, креативных способностей, воображения, творческой активности.

12. Развитие познавательных функций - восприятия (зрительное, тактильное, слуховое), мышления, речи, памяти, внимания.

13. Развитие эмоциональной сферы, способность осознавать и адекватно выражать эмоции.

14. Развитие уверенности в себе, своих силах и возможностях.

15. Освоение способов конструктивного взаимодействия, развитие коммуникативных качеств.

16. Проявление морально-волевых качеств личности: самостоятельность, инициативность, дисциплинированность.

17. Проявление собственной творческой активности, реализации своих идей.

Перечень оценочных материалов:

- 1) Входная анкета-тест: «Что я знаю о мультфильмах» (Приложение 1).
- 2) Рефлексивный лист участника проекта (Приложение 2).
- 3) Тестовое задание по теме «История мультипликации».

2.4. Методические материалы

Занятия необходимо сопровождать живой эмоциональной речью педагога.

Педагог должен стимулировать и организовывать двигательную активность каждого ребенка.

Формы и методы обучения:

В процессе реализации Программы обучение проводится в двух направлениях: усвоение теоретических знаний, формирование практических навыков.

Методы обучения.

- словесные методы (объяснение, беседа, диалог);
- наглядный метод (презентации, видеоролики);
- метод игры;
- метод проблемного обучения (объяснение основных понятий, терминов, определений).

Планирование учебных занятий происходит с учетом использования педагогических технологий: технология индивидуального обучения, технология сотрудничества, технология проблемного обучения, технология развивающего обучения, здоровьесберегающая технология и ИКТ.

Формы организации учебного занятия:

- учебное занятие (сочетающее в себе объяснение и практическое упражнение),
- беседа,
- практическое упражнение под руководством педагога по закреплению определенных навыков.

Построение занятий предполагается на основе активизации деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, использования учебных и ролевых игр, развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

Основной формой обучения, по данной Программе, является учебно-практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служит практическая работа. Все виды практической деятельности в Программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения, по Программе «Мультипликатор», выбирается такой объект или тема работы для учащихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в Программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для учащихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда учащихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

В процессе обучения широко используются наглядные пособия. Это способствует сокращению времени на изложение теории.

При проведении занятий используются:

1. Раздаточный материал:
 - технологические карты «Монтирование ролика»;
 - технологические карты «Создание персонажей»
2. Методические разработки занятий:
 - «Анимация. Виды анимации».
3. Презентации
 - «Правила техники безопасности в компьютерном классе»;
 - «Общие сведения об истории анимации»;
 - «Стоп-моушен»
 - «Перекладочная рисованная анимация»
 - «Перекладочная плоская пластилиновая анимация»
 - «Объёмная пластилиновая анимация»

2.5. Алгоритм учебного занятия

Алгоритм учебного занятия 30 мин (очное)

Блоки	Этап учебного занятия	Время
Подготовительный	Организационный	2 минут
Основной	Подготовительный	3 минут
	Усвоение новых знаний и способов действий	35 минут
Итоговый	Итоговый	3 минут
	Рефлексивный	2 минут

2.6. Список литературы

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ для педагога

1. Иванова Ю.Н. Мультфильмы. Секреты анимации. Издательство: Настя и Никита, М. 2017 г.- 24 с.
2. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей/.-М.: «Март», 2004. – 336 с.
3. Открытый фестиваль детской анимации: <https://www.mult-goroy.tvorigora.ru/полезное-интересное/>
4. Плотникова А.И. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.- 72 с.
5. Почивалов А. В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Издательство Эксмо, М. 2017 г.- 64 с.
6. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. Секреты детской мультипликации: перекладка. М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.- 208 с.
7. Сафонов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма, 2017 г.- 304 с.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
9. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр , 2019г.-392 с.

СПИСОК ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКОВ для учащихся

1. Авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» - <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>
2. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
3. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
4. Монтаж ролика в WINDOWS MOVIE MAKER: <https://movie-maker-apps.ru/montazh-v-windows-movie-maker.html>
5. Открытый фестиваль детской анимации: <https://www.mult-goroy.tvorigora.ru/>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>

Входная анкета-тест: «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

Название	Смотрел	Слышал только название	Не смотрел
Ежик в тумане			
Ну, погоди!			
Симпсоны			
Гора самоцветов (серия мультфильмов)			
Кот Леопольд			
Холодное сердце			
Варежка			
ВАЛЛ-И			
Тайна третьей планеты			
Том и Джерри			

3. Укажи, фразы, из каких мультфильмов, написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! _____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

В) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц, погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____

З) — А где моя котлета?!
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____

И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

Ура! Мы завершили очередной проект!
Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

1. Рефлексивный лист участника проекта.

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	

Тестовое задание по теме «История мультипликации»

Вопрос 1

Выберите названия российских мультипликационных студий.

Варианты ответов

- «Мельница».
- «Walt Disney Pictures».
- «Пилот».
- «20th Century Fox».
- «Межрабпомфильм».
- «Мастер-фильм».

Вопрос 2

Кого можно отнести к основателям кинематографа?

Варианты ответов

- Луи Люмьер.
- Огюст Люмьер.
- Якоб Гримм.
- Братья Лизюковы.
- Вильгельм Гримм.

Вопрос 3

Что такое «кадры»?

Варианты ответов

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

Вопрос 4

Отметьте, верно ли утверждение или нет.

Варианты ответов

- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм.

- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

Вопрос 5

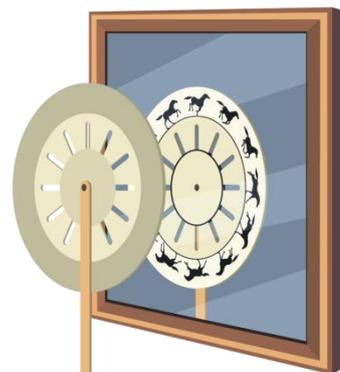
Соотнесите даты с событиями.

Варианты ответов

- Создание Александром Ширяевым первого отечественного кукольного мультфильма.
- Первый показ мультипликационного фильма Эмиля Рейно.
- День рождения рисованной мультипликации.
- Возникновение советской графической мультипликации.
- Основание студии «Союзмультфильм».

Вопрос 6

Как называется прибор, изображённый на рисунке?



Варианты ответов

- Первый фотоаппарат.
- Фенакистископ.
- Фонендоскоп.
- Проектор.

Вопрос 7

Когда появилась первая примитивная мультипликация?

Варианты ответов

- Во второй половине 19 в.
- В 18 в.
- В первой половине 19 в.
- В первой половине 20 в.

Вопрос 8

Установите порядок действий при создании мультфильмов на компьютере.

Варианты ответов

- Продумать героев и сценарий.
- При помощи компьютерной программы нарисовать эскизы героев и задать анимацию движения.
- Создать объёмный мир для персонажей и самих персонажей в 3D отображении.
- Создать анимацию для героев.
- Придать чёткость всем объектам и довести мультфильм до логического завершения, т. е. собрать все части в единое целое, учитывая размеры и пропорции.

Вопрос 9

Продолжите определение: «Мультипликация – это...».

Варианты ответов

- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.
- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
- технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.
- акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Вопрос 10

Установите порядок действий при создании мультфильмов.

Варианты ответов

- Создание персонажей.
- «Оживление» персонажа.
- Озвучивание мультфильма.
- Создание окружающего мира.
- Покадровое создание мультфильма.