

Управление образования, молодежной политики и спорта администрации
Амурского муниципального района Хабаровского края

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
центр творчества «Темп» г. Амурска
Амурского муниципального района Хабаровского края

ПРИНЯТА
на педагогическом
совете
Протокол № 5
от 03 июля 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ:
И.о. директора МБУ «Темп»
Е.В.Полуянова
Приказ № 82-Д
от 03 июля 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа художественной направленности
«Мультстудия «Волшебное приключение»
(вид деятельности – мультипликация)

Уровень программы – стартовый;
Возраст обучающихся – 7-13 лет
Срок реализации – 1 год

Составитель:
Карева Светлана Анатольевна,
педагог дополнительного образования

Амурск
2023

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

В мире современных технологий анимация становится все популярнее. Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии.

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия «Волшебное приключение» разработана в соответствии с нормативными документами в области образования РФ:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» от 01.10.2018 г.;
- Приказ об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае от 26.09.2019 г. № 383П;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ «Темп», утвержденное приказом директора от 14.02.2019;
- Устав МБУ «Темп» г. Амурска.

Направленность программы – художественная. Вид деятельности - мультипликация

Новизна заключается в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных технологий с созданием героев и декорация в различных техниках, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой, в использовании технологии проектного обучения.

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны обучающихся и их родителей на данную программу, как одну из наиболее интересных для младшего школьного возраста.

Занятия в студии способствуют расширению кругозора детей, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

Актуальность программы обусловлена также тем, что в соответствии с реализацией ФГОС начального общего образования дает возможность обучающимся широко раскрыть себя во внеурочное время, и нацелена на достижение личностных результатов.

Актуальность программы также обусловлена ее направленностью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка, проводится монтаж и просмотр.

Педагогическая целесообразность. В процессе освоения дополнительной общеобразовательной программы «Мультстудия «Волшебное приключение» обучающиеся участвуют и побеждают в конкурсах и кинофестивалях по анимации от районного до международных уровней. Помимо этого, овладение техниками создания мультфильмов, приемами фотосъёмки, монтажа, позволяет нестандартно и на более высоком уровне выполнять задачи обучения в школе.

Отличительные особенности программы заключаются в организации социально - значимой практической деятельности. Создаваемые в процессе обучения мультфильмы имеют социальный характер. Тематика работ затрагивает моральные аспекты жизни, что помогает сформироваться ценностям и стандартам мышления.

Уровень программы – стартовый, предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Адресат программы. Программа рассчитана на обучающихся от 7 до 13 лет. Для этого возраста характерны высокая активность и повышенная утомляемость, поэтому занятия строятся на постоянной смене деятельности. (40 минут – максимум времени концентрации внимания). При выполнении любого вида деятельности цель обозначается с самого начала, после происходит дробление цели на задачи и конкретные операции. Большое значение имеют творческие задания: сочинение сценария мультфильма, создание героев, анимация.

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 1 года обучения, 216 часов (6 часов в неделю).

В процессе обучения происходит введение в мультипликацию, знакомство с её историей, видами анимации, спецификой техник анимации.

Форма обучения – очная.

Виды занятий демонстрация-объяснение, практические занятия, фотосъёмки персонажей с декорацией, экскурсии. Занятия проводятся в группах. Допускается деление групп на подгруппы для реализации учебных целей и личностно-ориентированного подхода.

В качестве основной *формы организации учебных занятий* используется творческая мастерская по созданию героев и декораций, анимации героев и монтаж. Роль педагога состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании обучающихся в процессе выполнения ими практической работы. Обучающиеся учатся создавать сначала маленькие фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения.

Кроме разработки проектов под руководством педагога, обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий. Один год обучения – 216 часов; количество часов в неделю 6 часов, 2 раза в неделю по 3 часа.

Продолжительность академического часа занятия – 45 минут, перерыв между занятиями– 15 минут. Во время занятий организуется физкультминутка.

Цель и задачи программы

Цель: Формирование у обучающихся основных представлений о мультипликации через создание анимационных фильмов

Задачи:

Предметные

- знакомить с разными видами искусства: кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство;

- знакомить с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучивание;
- знакомить с элементарными понятиями в области сценарного и операторского мастерства, фотосъёмки и видеомонтажа;
- знакомить с техниками создания анимации;
- обучать основам создания мультфильма;
- учить владению первичными изобразительными умениями для создания мультфильма.

Метапредметные

- учить организовывать свою деятельность, ставить цель, планировать, контролировать и оценивать;
- расширять информированность в области анимации;
- формировать эмоционально-психологическое отношение к результатам собственной деятельности;
- учить правилам сотрудничества, готовность работать в команде.

Личностные

- формируется положительное отношение к труду и творчеству;
- проявляют творческую активность в разработке сценария и создании героев мультфильма;
- формируется мотивация к здоровому образу жизни и творческому труду, работе на результат.

Содержание программы

Организация образовательной деятельности

Образовательная программа состоит из тематических блоков с максимальной практической составляющей и формирующих именно те компетенции, которые действительно необходимы обучающимся.

Основной деятельностью является создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, создание видео-сочинения с аудио-сопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Всего	Количество часов		Формы аттестации/контроля
			теория	практика	
1.	История анимации и мультипликации	6	4	2	Опрос, тестирование
2.	Оптические игрушки	6	2	4	Наблюдение
3.	Предметная анимация. Технология визуализации появления и перемещения объектов	15	4	11	Опрос. Коллективная оценка работ. Наблюдение.
4.	Техника перекладки. Создание марионетки. Технология визуализации	35	5	30	

	движения персонажа.				
5.	Пластилинография. Технология визуализации видоизменения объектов.	24	4	20	Тестирование. Педагогическая диагностика. Коллективная оценка работ. Наблюдение.
6.	Плоскостная пластилиновая анимация. Технология визуализации эмоций персонажа.	24	4	20	Тестирование. Педагогическая диагностика. Коллективная оценка работ. Наблюдение.
7.	Объемная пластилиновая анимация. Технология визуализации движения персонажа	24	4	20	Опрос. Групповая оценка работ.
8.	Идея мультфильма и сценарий	15	4	11	Опрос
9.	Герой мультфильма	21	4	17	Опрос. Групповая оценка работ.
10.	Раскадровка	6	2	4	Опрос Групповая оценка работ.
11.	Декорации и фон	15	4	11	Опрос Групповая оценка работ.
12.	Съемка и монтаж	15	4	11	Опрос Групповая оценка работ.
13.	Озвучивание	6	1	5	Опрос. Групповая оценка работ.
14.	Презентация мультфильма	3	0	3	Презентация
15.	Воспитательные часы	1	0	1	Тестирование
	Итого часов:	216	46	170	

Содержание программы

1. История анимации и мультипликации.

Теория: Знакомство с историей мультипликации. Зарождение анимации, зарубежная анимация, советская мультипликация, первые мультфильмы, профессия мультипликатора. Виды анимации.

Практика: творческие упражнения, мультипликационный этюд

2. Оптические игрушки.

Теория: Оптические игрушки - первые шаги анимации, история оптической игрушки, создатели, синематограф, фенактископ, мультблокнот, тауматроп, и т.д.

Практика: изготовление оптических игрушек (тауматроп, мультблокнот) и дополнений к ним (зоотроп, фенаксистископ).

3. Предметная анимация. Технология визуализации появления и перемещения объектов.

Теория: Основы композиции, технология визуализации появления и перемещения объектов. Монтаж мультфильма.

Практика: композиционный рисунок (расположение предметов, цвет и размер в композиции, цвет и свет). Съёмка ролика с появлением и перемещением предметов. Монтаж ролика

4. Техника перекладки. Технология визуализации движения персонажа. Технология визуализации эмоций персонажа.

Теория: Мультфильмы в технике перекладки, материалы и инструменты перекладной анимации, знакомство с оборудованием

Практика: Создание марионетки. Анимация движения марионетки. Монтаж

5. Пластинография. Технология визуализации видоизменения объектов.

Теория: Приёмы пластинографии. Технология визуализации видоизменения объектов

Практика: Лепка героев в технике пластинографии. Съёмка процесса видоизменения объектов. Монтаж ролика

6. Плоскостная пластилиновая анимация. Технология визуализации эмоций персонажа.

Теория: Приёмы лепки в технике плоскостной анимации. Эмоции. Технология визуализации эмоций персонажа. Метод дубликатов в анимации эмоций

Практика: Рисунки эмоций. Лепка лица крупным планом и дубликатов. Съёмка улыбки персонажа. Монтаж

7. Объемная пластилиновая анимация. Технология визуализации движения персонажа

Теория: Этапы создания человека. Правила пользования дополнительными инструментами и материалами (проволока, зубочистки). Этапы ходьбы человека. Технология визуализации движения персонажа

Практика: Рисунки этапов ходьбы человека. Лепка человека. Съёмка ходьбы. Монтаж.

8. Идея мультфильма и сценарий.

Теория: Идея-основа творчества, сценарий мультфильма (виды, алгоритм), профессия-сценарист, знакомство с готовыми сценариями. Сюжет. Элементы сюжета

Практика: оформление идеи, практическая работа "придумай сценарий" (работа в группах)

9. Герой мультфильма.

Теория: Главный герой мультфильма, его внешний вид, характер (другие персонажи мультфильма, способы выражения, мимика, движение, техника "оживления" героя)

Практика: изготовление героев и персонажей мультфильма

10. Раскадровка.

Теория: Кадрирование сценария, последовательность и этапы раскадровки, виды раскадровки, масштаб, упрощение

Практика: создание раскадровки мультфильма согласно сценарию, изготовление рабочих эскизов.

11. Декорации и фон.

Теория: Значимость декораций в мультипликации, виды декораций, материалы и инструменты, гармония в искусстве, цвет фона и декораций.

Практика: изготовление декораций для мультфильма в выбранной технике (коллективная работа),

12. Съёмка и монтаж.

Теория: Искусство съёмки, возможности камеры, знакомство с основными программами видеомонтажа, последовательность съёмки, важность работы в команде, профессии оператора и монтажера, искусство оживления.

Практика: пошаговая съёмка мультфильма, коррекция сценария в процессе съёмки, импровизация в процессе съёмки (коллективная работа), оформление идеи, предварительный просмотр

13. Озвучивание.

Теория: Искусство озвучивания. Работа с голосом. Работа с микрофоном

Практика: скороговорение, выбор музыки и озвучивание мультфильма, предварительный просмотр со звуком

14. Презентация мультфильма.

Практика: презентация мультфильма для детей, родителей, педагогов

Итоговый контроль: презентация готового продукта

15. Воспитательные часы.

Планируемые результаты

В процессе обучения обучающиеся:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство;
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучивание;
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать);
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель).

Предметные результаты:

- знают виды искусства: кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство;
- ознакомлены с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучивание;
- владеют элементарными понятиями в области сценарного и операторского мастерства, фотосъёмки и видеомонтажа;
- знакомы с техниками создания анимации;
- знают основы создания мультфильма;
- владеют первичными изобразительными умениями для создания мультфильма.

Предметные компетенции:

1. Знание основ создания мультфильма:
 - знают некоторые этапы создания мультфильма (написание сценария, съёмка, монтаж);
 - владеют навыками работы с техническими средствами (мультстанок и компьютер).
2. Владение первичными изобразительными умениями для создания мультфильма:
 - владеют простейшими практическими навыками (обводка, раскрашивание) в соответствии с пошаговыми инструкциями педагога.

Метапредметные результаты:

- умеют организовывать свою деятельность, ставить цель, планировать, контролировать и оценивать;
- владеют информацией в области анимации;
- формируется эмоционально-психологическое отношение к результатам собственной деятельности;
- владеют правилами сотрудничества, умеют работать в команде

Метапредметные компетенции:

1. Способность формировать эмоционально-психологическое отношение к результатам собственной деятельности:
 - владеют эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своего творчества (уровень-нравится/не нравится).
2. Готовность работать в команде:
 - способны принимать участие в работе команды на уровне разработки продукта по инициативе педагога;
 - способны договариваться о распределении функций и ролей в процессе совместной деятельности под контролем педагога.

Личностные результаты:

- формируется положительное отношение к труду и творчеству;
- проявляют творческую активность в разработке сценария и создании героев мультфильма;
- формируется мотивация к здоровому образу жизни и творческому труду, работе на результат.

Личностные компетенции:

- 1 **Готовность к формированию положительного отношения к труду и творчеству:**
 - знают технику безопасности при работе с разными материалами и инструментами;
 - способны проявлять навыки трудолюбия, терпения, бережного отношения к используемым материалам под контролем педагога;
 - владеют навыками применения полученных знаний и умений для организации индивидуального содержательного досуга.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

Календарный учебный график

Период	Сроки	Кол-во недель
Продолжительность учебного года		36 недель
Начало учебного года		
годов обучения	- для групп второго и последующих	01.09.2019
	- для групп первого года обучения	15.09.2019
полугодие	Период образовательной деятельности	01.09.2019 – 31.12.2019
	Новогодние каникулы	01 января – 08 января
	Период образовательной деятельности	
		19 недель

полугодие		
Конец учебного года	31.05. 2020	
Продолжительность учебного года	01.09.2019 - 31.05. 2020	36 недель
Текущий контроль	В течение года	После освоения каждой темы программы
Входящая диагностика	Сентябрь	
Промежуточная диагностика	Декабрь	
Итоговая диагностика	Май	

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

№ п/п	Наименование (вид) материального запаса/основного средства	Нормативное количество ресурса материального запаса/основного средства (шт)	Нормативное количество одновременно оказываемых услуг
1	2	3	4

Материальные запасы/основные средства, потребляемые в процессе оказания государственной (муниципальной) услуги

<i>основной инвентарь</i>			
1	аудиторные стулья	15	15
2	мультимедийное оборудование (компьютер)	1	15
3	аудиторные столы	8	15
4	цифровые фотоаппараты	4	15
5	штативы	4	15
<i>дополнительный инвентарь</i>			
6	Станок для перекладной анимации	1	15
<i>инвентарь, выдаваемый в индивидуальное пользование</i>			
7	листы для рисования, формат А3 (набор)	1	1
8	карандаши простые	1	1
9	карандаши цветные (набор)	1	1
10	мелкие восковые (набор)	1	1
11	ножницы	1	1
12	ластик	4	1
13	Пластилин (набор)	1	3
14	Доска для лепки	1	1

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows XP.
2. Видео редакторы «Sony Vegas», «Мовави».
3. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.).

Информационное обеспечение

В качестве дополнительных источников информации по программе рекомендуются справочники, дополнительная литература с описанием новых программных средств (меняется ежегодно), а также разделы “Справка” в изучаемых компьютерных программах. Выработка навыка самостоятельного изучения программных средств позволит обучающимся самостоятельно продолжать образование после освоения содержания данной программы.

Кадровое обеспечение. Реализацию программы «Мультстудия «Волшебное приключение» осуществляет педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику образовательной деятельности дополнительного образования, имеющий практические навыки.

Формы аттестации

- Текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающегося;
- беседа; презентация
- наблюдение; опрос; тестирование
- анализ практических и самостоятельных работ;
- коллективный разбор ошибок в работах.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты проектов.

План анализа результатов:

1. Степень активности обучающихся в группах.
2. Уровень знаний, умений, показанных обучающимися в работе.
3. Рекомендации к совершенствованию.
4. Оценивание работы каждого с помощью детей, выполняющих функции главных редакторов.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, перечень готовых работ

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: мониторинг результативности, демонстрация фильмов, защита творческих работ, конкурсы и фестивали, открытое занятие, Портфолио.

Итог программы – групповой проект «Коллекция мультиков».

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности данной программы используются следующие инструменты мониторинга:

- коллективная оценка работ;
- тестирование;
- формирование и анализ фото и видео материалов;
- анализ результатов участия обучающихся в защите творческих проектов;
- уровень удовлетворенности обучающихся и родителей по данной программе.

Критерии оценки творческих работ:

- высокий уровень присваивается обучающимся, которые самостоятельно могут выполнять работы и знают, что от них требуется, проявляют организаторские и лидерские качества в работе в команде;

- средний уровень присваивается обучающимся, которые периодически обращаются за помощью к педагогу, доброжелательно работают в команде, но не проявляют лидерских качеств;

- низкий уровень присваивается обучающимся, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.

Методические материалы

Наглядные пособия:

- стенды;
- таблицы.

Видео-, аудиоматериалы:

- коллекция музыкальных композиций для сопровождения творческих мастерских, фотосессий, защиты проектов;
- демонстрационные видеоработы;
- видеозанятия.

Методические материалы:

- конспекты и методические разработки занятий; сценарии воспитательных мероприятий.

Дидактические материалы:

- компьютерная программа «Как сделать видеофильм... на компьютере»;
- компьютерная программа «Adobe Photoshop»;
- компьютерная программа «Обучение Pinnacle Studio».

3. Список литературы

Нормативно-правовая база:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» от 01.10.2018 г.;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае от 26.09.2019 г. № 383П;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ «Темп», утвержденное приказом директора от 14.02.2019;
- Устав МБУ «Темп» г. Амурска.

Список литературы для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008.
2. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», Мультистудия «Пластинин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками. 2012.
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003.
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004.
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
7. Иткин В.В. Жизнь за кадром (методическое пособие). - Новосибирск, 2008.
8. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 2005.
9. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
10. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011.
11. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
12. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке. – М.: Просвещение, 2008.
13. Мелик-Пашаев А. А., З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012.
14. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г.

Список литературы для детей и родителей

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000.
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000.
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000.
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 собак. – Минск, 2000.
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000.

Интернет - источники

1. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ, программа «Мультстудия».
2. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
3. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
7. <http://ru.wikipedia.org>
8. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
9. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
10. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- Алдашин М. – «Рождество»;
- Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Фонд оценочных средств

Вопросы к теоретической части

Инструкция: тест выполняется на отдельном листе. В его верхнем правом углу напишите свою фамилию и имя. Далее, согласно номеру вопроса, поставьте цифру и из предложенных вариантов ответа выберите только один правильный.

Пожалуйста, пишите разборчиво! Желаем успехов!

1. Вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов, называется...
 - а) Мультипликация;
 - б) Фотосессия;
 - в) Киносъёмка.
2. Сколько кадров в секунду мы должны снять для того, чтобы персонаж плавно изменял формы и движения?
 - а) 36;
 - б) 25;
 - в) 24.
3. Какие технические средства помогают обеспечить надёжную фиксацию фотокамеры при съёмке мультфильмов?
 - а) штангенциркуль;
 - б) штатив;
 - в) фотозакрепитель.
4. Выберите мультфильм, снятый Уолтом Диснеем.
 - а) Ну, погоди!
 - б) Микки Маус;
 - в) Винни Пух.
5. Назовите, как называется оптическая игрушка-предшественник мультипликации?
 - а) Таумотроп;
 - б) Калейдоскоп;
 - в) Микроскоп.
6. Содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей (рассказ, сказка, стихотворение) –это...
 - а) Сценарий;
 - б) Программа;
 - в) Журнал.
7. Кто производит съёмку фильма?
 - а) оператор;
 - б) режиссер;
 - в) художник-мультипликатор.
8. Чем занимается художник-мультипликатор?
 - а) рисует портреты;
 - б) рисует на бумаге героя и каждое его движение;
 - в) озвучивает мультфильм.
9. Что такое раскадровка?
 - а) комиксы, нарисованные после просмотра фильма;

- б) раскраски для мультипликаторов;
 в) серия рисунков всего сюжета будущего фильма.
10. Выбери, что относится к видам компьютерной анимации.
 а) бумажная анимация;
 б) пикселяция;
 в) flash - анимация.
11. Как называют освещение, если используют настольную лампу?
 а) естественным;
 б) искусственным;
 в) смешанным.
12. Какие инструменты и материалы используются в пластилиновой анимации?
 а) песок, формочки;
 б) глина, гончарный круг;
 в) пластилин, доска и пластилиновые формы.
13. Кого по праву можно назвать пионером русской мультипликации?
 а) В.А. Старевич;
 б) С.М. Эйзенштейн;
 в) У.Дисней.
14. Выберите логотип программы, в которой мы снимаем мультфильм?



а) Киностудия Windows Life.



б) Bayerische Motoren Werke



в) Adobe Acrobat Reader

15. (видео вопрос). Посмотрите предложенный фрагмент и определите, какая из техник анимации была Вам представлена?

- а) рисованная анимация;
 б) объемная (предметная) анимация;
 в) компьютерная анимация;

Ключ к тесту

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Вариант ответа	а	в	б	б	а	а	а	б	в	в	б	в	а	а	б

Отслеживание результативности выполнения тестового задания.

Тест состоит из 15 вопросов. За каждый правильный ответ выставляется один балл.
 Максимально возможное количество баллов – 15.

Низкий уровень (0 – 5 баллов): обучающийся обладает недостаточным уровнем знаний, допускает значительные ошибки, путается в терминологии.

Средний уровень (6 – 11 баллов): обучающийся проявляет поверхностные знания по отдельным темам программы, знает основные термины и понятия.

Высокий уровень (12 – 15 балла): обучающийся свободно владеет теоретическим материалом по программе, допускает незначительные ошибки, либо не допускает вообще.

Практическое задание

Для отслеживания уровня владения практическими умениями и навыками обучающимся предлагается снять анимационный фрагмент, используя готовых персонажей, фон.

Тема выбирается педагогом: «Школьный автобус», «Волшебные превращения», «Сахарный монстр на прогулке», «Встреча двух предметов», «Ожившая буква» и др.

Инструкция: Вам необходимо «оживить героя». Задание можно выполнять в паре или индивидуально.

Этапы работы:

1. Установить оборудование, настроить его.
2. Продумать движения героя и сделать раскадровку (на 6-8 кадров).
3. Съемка фрагмента.

Отслеживание результативности выполнения практического задания

			Ф.И. обучающихся											
№	Критерии оценки	Уровни в баллах												
1	Умение грамотно организовать место, работа с оборудованием и материалами	Не соответствует – 0												
		Соответствует не полностью – 1												
		Умелое использование – 3												

2	Уровень творчества	Репродуктивный – 1																	
		Репродуктивно-творческий – 2																	
		Творческий – 3																	
3	Уровень владения приемами получения движущихся объектов	При постоянной помощи педагога – 1																	
		С частичной помощью педагога - 2																	
		Самостоятельно – 3																	
Итого: 9																			

За выполненное задание возможно набрать от 0 до 9 баллов.

Низкий уровень (0 – 3 балла): не владеет приемами получения движущихся объектов, (*этапы* работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность).

Средний уровень (4-6 баллов): обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога. Уровень творчества - средний.

Высокий уровень (7-9 баллов): обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами.