

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества имени Героя Российской Федерации
Сергея Анатольевича Преминина»

ПРИНЯТА
Протоколом методического совета
от « 30 » 08 2019 г. № 1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Мультипликация»

(разноуровневая)

Возраст учащихся: 6 - 12 лет.

Срок реализации: 5 лет.

Составитель:

Саидова Джамиля Алигусеевна,
педагог дополнительного образования

Гаджиево

2019 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	2
НАПРАВЛЕНИЯ И ЭТАПЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	4
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	5
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	9
Учебно-тематический план 1-го года обучения	11
Содержание программы 1-го года обучения	12
Учебно-тематический план 2-го года обучения	14
Содержание программы 2-го года обучения	15
Учебно-тематический план 3-го года обучения	16
Содержание программы 3-го года обучения	17
Учебно-тематический план 4-го года обучения	19
Содержание программы 4-го года обучения	20
Учебно-тематический план 5-го года обучения	22
Содержание программы 5-го года обучения	23
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	25
МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	28
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	30
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ	33
ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ	35
ПЕРЕЧЕНЬ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ И ЗАРУБЕЖНЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ, РЕКОМЕНДУЕМЫХ ДЛЯ ПРОСМОТРА В РАМКАХ ПРОГРАММЫ	36
ПРИЛОЖЕНИЯ	37

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация»
Учреждение, реализующее программу	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества имени героя Российской Федерации Сергея Анатольевича Преминина». Адрес учреждения: 184670, Мурманская область, г.Гаджиево, ул.Советская, д.74/А
Разработчик программы	Саидова Джамиля Алигусеевна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ДДТ
Аннотация	Программа нацелена на развитие творческих способностей учащихся путем вовлечения их в деятельность по созданию мультфильма. Содержанием программы является изучение детьми основ мультипликации. В ходе освоения программы учащиеся знакомятся с процессом создания мультфильмов в разных техниках, пробуют себя в качестве операторов, режиссеров, художников, сценаристов. Практическую часть программы составляет создание мультфильмов по авторским сценариям детей.
Год разработки программы	2018 г.
Тип программы по функциональному назначению	Общеразвивающая
Направленность	Техническая
Форма обучения	Очная
Охват детей по возрастам	6-12 лет (разновозрастные группы)
Срок реализации программы	5 лет

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультипликация» является неотъемлемой частью образовательной программы МБОУ ДО ДДТ и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей.

По своему функциональному назначению программа «Мультипликация» является общеразвивающей. Она рассчитана на детей и подростков 6-12 лет.

Направленность программы техническая, так как в ходе ее освоения дети изучают основы создания анимационных роликов средствами использования компьютерных программ, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

Программа «Мультипликация» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», зарегистрированным Министерством юстиции РФ 29.11.2018 г., регистрационный номер 52831; Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»; Уставом МБОУ ДОД ДДТ; САНПИН 2.4.4.3172-14.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» разработана на основе авторской дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская детской мультипликации «МУЛЬТИФРУКТ», автор Савина Дарья Александровна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО «Гуманитарный центр развития» городского округа Тольятти.

Отличительные особенности программы. Принципиальным отличием программы «Мультипликация» служит техническая направленность, комплексный подход в изучении основ создания анимационных роликов и их реализация средствами использования компьютерных программ. В соответствии с этим в программе заложено значительное количество практических часов. Процесс обучения и воспитания в рамках данной программы заключается в том, что анимация рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать и описывать планы действий.

Новизна программы выражается в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание мультфильма рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область. В содержание обучения включены культурологические сведения о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов. Также, в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, собственный сценарий, написанный детьми.

Актуальность программы. С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Как правило, просмотр мультфильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Создание мультфильма стимулирует творческие способности ребенка, развивает его воображение, фантазию, логическое мышление, умения анализировать и описывать планы действий.

Главная **педагогическая целесообразность** мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Создание мультипликационного фильма – это коллективная работа, в которой принимают участие и дети, и педагоги, и родители, что помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, а также обусловлена необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации.

Цель программы: творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Образовательные	- обучать основам теории движения, принципам анимации, основам режиссуры, сценарного мастерства, композиции кадра; - обучать применению на практике полученных знаний при создании анимационных фильмов; - обучать самостоятельной работе в поиске необходимой информации посредством различных источников. - познакомить учащихся с шедеврами мировой мультипликации;
Развивающие	- развивать художественный вкус; - развить основные профессиональные навыки, необходимые для создания мультфильма; - развивать фантазию, память, внимание, чувство времени и пространства; - дать представление о возможностях и месте анимации в сферах современного искусства и медиа-технологий;
Воспитательные	- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству; - содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию; - воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Сроки реализации программы: 5 лет.

Возрастная категория учащихся: 6-12 лет.

- 1 год обучения – 6-8 лет;
- 2 год обучения – 7-9 лет;
- 3 год обучения – 8-10 лет;
- 4 год обучения – 9-11 лет;
- 5 год обучения – 10-12 лет.

Учебный час, согласно рекомендуемому режиму САНПИН 2.4.4.3172-14, длится 30 минут для детей 6 лет, 35 минут для детей от 7 до 10 лет и 45 минут для детей старше 10 лет, перерыв между занятиями - 10 мин.

Объем учебного времени:

- 1 год обучения - 72 академических часа; (по 30 минут)
- 2 год обучения - 144 академических часа; (по 35 минут)
- 3 год обучения - 144 академических часа; (по 35 минут)
- 4 год обучения - 144 академических часа; (по 35 минут)
- 5 год обучения - 144 академических часа. (по 45 минут)

Режим занятий:

- 1 год обучения – 1 раз в неделю по 2 учебных часа;
- 2 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа;
- 3 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа;
- 4 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа;
- 5 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Оптимальная наполняемость группы 1 года обучения – 12 человек.

Оптимальная наполняемость группы последующих годов обучения – 10 человек.

Форма занятий – групповая.

НАПРАВЛЕНИЯ И ЭТАПЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

При структурировании содержания программы применяется последовательный способ, когда каждый год обучения изучается новый содержательный раздел. При этом предполагается повторение изученного материала на разных этапах обучения.

Программа состоит из **четырёх разделов**: «Мультфильм как вид искусства», «Технологии создания мультфильма», «Мультпроекты», «Организационно-диагностический».

Раздел *«Мультфильм как вид искусства»* включает в себя определение и виды анимации, которые ориентированы на представления детей о содержании анимационного творчества. Выдающиеся деятели искусства, причастные к созданию и развитию мультипликации.

В разделе *«Технология создания мультфильма»* дети знакомятся с процессом, этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, кукольной, компьютерной и др.). Это некая проба работы с материалами и оборудованием. Дети учатся работать на специальном оборудовании: съёмочном (камера, штатив), осветительном, осваивают монтаж и создание спецэффектов.

В разделе *«Мультпроекты»* представлены учебные проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках. В среднем за год реализуется 6-8 проектов.

В раздел *«Организационно-диагностический»* включены вводные и итоговые занятия и мероприятия по контролю уровня освоения программы.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

а) Освоение предметных знаний и умений

По завершению **первого года** обучения учащиеся должны

ЗНАТЬ:

- Правила техники безопасности при работе с ПК;
- Определение и виды анимации;
- Основные техники создания анимации;
- Основные принципы создания анимации;
- Этапы создания мультфильмов;

УМЕТЬ:

- Применять инструменты и материалы, используемые для создания персонажей, фонов, декораций;
- Применять техническое оборудование: штатив, монтажный стол, видеокамеру;
- Применять различные виды изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, природные и другие материалы;
- Собирать модели для кукольной мультипликации из LEGO;
- Изготавливать персонажей мультфильма из пластилина, бумаги и LEGO;

По завершению **второго года** обучения учащиеся должны

ЗНАТЬ:

- Факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- Профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съемка, кадр;
- Правила и подходы создания сценария;
- Интерфейс программы MS Power Point;
- Интерфейс программы PIVOT Stickfigure Animator;

УМЕТЬ:

- Создавать мини-мультфильм в программе MS Power Point;
- Создавать сценарий мультфильма с помощью педагога;
- Пользоваться инструментами и графическими материалами;
- Делать простейшую раскадровку самостоятельно;

По завершению **третьего года** обучения учащиеся должны

ЗНАТЬ:

- Интерфейс программы Pencil 2D;
- Интерфейс, алгоритмы, циклы среды программирования Scratch;

УМЕТЬ:

- Создавать мультфильм в программе Pencil 2D;
- Программировать мультфильм в среде Scratch;
- Передавать движение фигуры человека и животных;
- Использовать средства художественной изобразительности;

По завершению **четвертого года** обучения учащиеся должны

ЗНАТЬ:

- Интерфейс программ Paint 3D, Blender;
- Инструменты программ Paint 3D, Blender;
- Отличительные особенности 2D и 3D анимации;
- Профессии, необходимые для создания мультфильмов: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
- Основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действий, кульминация, развязка;

УМЕТЬ:

- Создавать 3D-модели в Paint 3D;
- Создавать 3D мультфильм в Blender;
- Создавать сценарий к мультфильму самостоятельно;
- Использовать средства художественной выразительности в кадре: ритм,

симметрия, асимметрия, контраст, движение;

По завершению **пятого года** обучения учащиеся должны

ЗНАТЬ:

- Этапы создания многосерийного компьютерного мультфильма;
- Отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства;

УМЕТЬ:

- Создавать многосерийный компьютерный мультфильм;
- Анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма самостоятельно;
- Комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи;

б) Освоение метапредметных результатов

По окончанию усвоения программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- Могут определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- Приобретают навыки активного участия работы в коллективе;
- Проявление интереса к изучению современной информатики;
- Умеют презентовать и оценивать свои проекты;
- Находить причины своего неуспеха в поставленной задаче и находить способы выхода из этой ситуации;
- Определять ряд вопросов, необходимых для организации собственной деятельности и деятельности с партнером;

в) Освоение личностных результатов

- Формирование познавательной и творческой деятельности;

- Тренировка памяти, развитие мышления и воображения;
- Развитие ответственности при работе в коллективе;
- Формирование трудолюбия, терпения при выполнении сложной и трудоемкой работы, необходимой для получения творческого результата;
- Проявление творческой активности, участие в групповых и индивидуальных проектах, конкурсных мероприятиях.

Способы проверки ожидаемых результатов:

Для эффективности постоянного контроля и оценки результатов, применяется педагогическое наблюдение. Путем ведения журнала учета и отчетной демонстрации материала созданного детьми в процессе освоения программы.

Для отслеживания результатов деятельности учащихся по программе применяются следующие виды контроля:

- наблюдения;
- предварительный;
- текущий;
- промежуточный;
- итоговый;

Формы подведения итогов реализации программы:

- Ежегодная проверка сохранности контингента и уровня развития практических умений и навыков;
- Комплексное отслеживание результатов участия в конкурсах, фестивалях, проектах различного уровня;
- Наблюдение устойчивой положительной динамики в развитии интереса к научно-техническому творчеству.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Подготови- тельный этап	Основной этап			Углубленный этап
		1 год	2 год	3 год	4 год	5 год
1	Вводное занятие	2	2	2	2	2
2	Определение и виды анимации	8	-	-	-	-
3	Индивидуальный пластилиновый мультипликационный фильм	28	-	-	-	-
4	Групповой мультипликационный фильм в кукольной технике с применением конструктора LEGO	32	-	-	-	-
5	Работа в программе MS Power Point	-	56	-	-	-
6	Мультфильм в MS Power Point	-	46	-	-	-
7	Работа в программе PIVOT Stickfigure Animator	-	38	-	-	-
8	Работа в программе Pencil 2D	-	-	40	-	-
9	Среда программирования Scratch	-	-	42	-	-
10	Мультфильм в Scratch	-	-	58	-	-
11	Знакомство с 3D анимацией	-	-	-	32	-
12	Работа в программе Blender	-	-	-	36	-
13	Создание сцены в Blender	-	-	-	36	-
14	Создание 3D мультфильма	-	-	-	36	-
15	Создание многосерийного компьютерного мультфильма	-	-	-	-	26
16	1 серия многосерийного компьютерного мультфильма	-	-	-	-	38
17	2 серия многосерийного компьютерного мультфильма	-	-	-	-	38
18	3 серия	-	-	-	-	38

	многосерийного компьютерного мультфильма					
19	Заключительное занятие	2	2	2	2	2

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№		Тема занятия	Общее кол-во часов	Теория	Практика
1		Вводные занятия	2	2	-
	1.1	Техника безопасности. Предварительный контроль	-	2	-
2		Определение и виды анимации	8	6	2
	2.1	Понятие анимации и виды	-	2	-
	2.2	Основные техники	-	2	-
	2.3	Основные принципы	-	2	-
	2.4	Практическое занятие «Ожившие рисунки»	-	-	2
3		Индивидуальный пластилиновый мультипликационный фильм	28	11	17
	3.1	Идея	-	2	-
	3.2	Сценарий	-	1	1
	3.3	Фон	-	1	1
	3.4	Персонажи	-	1	3
	3.5	Фотосъемка	-	1	3
	3.6	Киностудия Windows Live	-	1	1
	3.7	Монтаж	-	1	3
	3.8	Звук	-	1	3
	3.9	Титры	-	1	1
	3.10	Сохранение. Промежуточный контроль	-	1	1
4		Групповой мультипликационный фильм в кукольной технике с применением конструктора LEGO	32	5	27
	4.1	Идея	-	2	-
	4.2	Сценарий	-	-	2
	4.3	Фон и персонажи	-	1	3
	4.4	Разработка	-	-	4
	4.5	Распределение ролей	-	1	1
	4.6	Установка декораций	-	-	2
	4.7	Фотосъемка	-	-	6

	4.8	Монтаж	-	-	2
	4.9	Озвучивание персонажей	-	1	1
	4.10	Звук	-	-	2
	4.11	Титры	-	-	2
	4.12	Сохранение. Итоговый контроль	-	-	2
5		Заключительное занятие	2	2	-
	5.1	Подведение итогов	-	2	-
		Итого:	72	26	46

Содержание программы 1-го года обучения

1. Вводные занятия (2 ч)

Теория (2 ч.): Техника безопасности. Входной контроль

2. Определение и виды анимации (8 ч)

Теория (6 ч.): Понятие анимации и виды. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. Материалы и инструменты для создания сцены. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика (2 ч.): Просмотр и обсуждение первых анимационных мультфильмов. Создание простейшей анимации «Ожившие рисунки».

3. Индивидуальный пластилиновый мультипликационный фильм (28 ч)

Теория (11 ч.): Первые русские пластилиновые мультфильмы. Знакомство с техникой создания пластилиновых мультфильмов. Понятие композиции, крупности плана. Основные характеристики персонажа и сцены. Понятие «эскиз».

Практика (17 ч.): Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Создание эскизов. Разработка идеи и сценария. Создание фона и персонажа. Создание мультфильма в пластилиновой технике. Проведение промежуточного контроля. Просмотр и анализ созданных проектов.

4. Групповой мультипликационный фильм в кукольной технике с применением конструктора LEGO (32 ч)

Теория (5 ч.): Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Знакомство с технологией озвучивания мультфильма. Распределение ролей. Виды деталей конструктора LEGO и способы построения простых моделей для мультипликации.

Практика (72 ч.): Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов, в том числе LEGO мультфильмы. Построение сцены и персонажей для мультфильма с применением конструктора LEGO. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа, основные движущиеся узлы. Создание мультипликационного фильма в кукольной технике из конструктора LEGO.

5. Заключительное занятие (2 ч)

Теория (2 ч.): Подведение итогов

Учебно-тематический план 2-го года обучения

№		Тема занятия	Общее кол-во часов	Теор ия	Пра ктик а
1		Вводные занятия	2	2	-
	1.1	Повторение. Предварительный контроль	-	2	-
2		Работа в программе MS PowerPoint	56	2	54
	2.1	Введение в PowerPoint	-	2	-
	2.2	Интерфейс	-	-	4
	2.3	Вкладка Главная	-	-	8
	2.4	Вкладка Вставка	-	-	10
	2.5	Вкладка Дизайн	-	-	10
	2.6	Вкладка Анимация	-	-	10
	2.7	Вкладка Показ слайдов	-	-	6
	2.8	Вкладка Рецензирование	-	-	4
	2.9	Вкладка Вид. Промежуточный контроль	-	-	2
3		Мультфильм в MS Power Point	46	2	44
	3.1	Создание мини-мультфильма	-	-	10
	3.2	Сюжет	-	-	2
	3.3	Последовательность действий	-	1	5
	3.4	Фон	-	-	2
	3.5	Персонажи	-	-	6
	3.6	Анимация	-	-	18
	3.7	Сохранение	-	1	1
4		Работа в программе PIVOT Stickfigure Animator	38	5	33
	4.1	Введение в PIVOT	-	1	1
	4.2	Интерфейс	-	1	3
	4.3	Анимация	-	-	2
	4.4	Фон	-	1	3
	4.5	Собственные фигуры	-	2	4
	4.6	Звук	-	-	2
	4.7	Создание	-	-	16
	4.8	Сохранение. Итоговый контроль	-	-	2

5		Заключительное занятие	2	2	-
	5.1	Подведение итогов	-	2	-
		Итого:	144	13	131

Содержание программы 2-го года обучения

1. Вводные занятия (2 ч)

Теория (2 ч.): Повторение. Предварительный контроль

2. Работа в программе MS PowerPoint (56 ч)

Теория (2 ч.): Интерфейс программы PowerPoint, простейшие функции.

Практика (54 ч.): Подробное изучение программы MS PowerPoint: вкладки «Главная», «Вставка», «Дизайн», «Анимация», «Показ слайдов», «Рецензирование», «Вид». Выполнение практических заданий по принципу «от простого к сложному».

3. Мультфильм в MS Power Point (46 ч)

Теория (2 ч.): Основные принципы написания короткой истории. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. Форматы файлов в программе Power Point.

Практика (44 ч.): Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. Разработка эскиза персонажей и декораций. Создание персонажей, декораций и всех объектов мультфильма. Правильная последовательность действий на временной шкале. Сохранение файла в видео формате. Монтаж звука. Просмотр и обсуждение мультфильма. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

4. Работа в программе PIVOT Stickfigure Animator (38 ч)

Теория (5 ч.): Введение в простейшую программу для двумерной анимации PIVOT Stickfigure Animator. Жестовая анимация. Библиотека PIVOT Stickfigure Animator. Форматы файлов. Импорт внешних сторонних файлов.

Практика (33 ч.): Шаг, бег, прыжок, поклон, элементарные действия и жесты. Работа со стандартной палитрой. Изменение размера персонажа. Эффект прозрачности. Создание новых индивидуальных фигур. Плавные движение персонажа. Вставка

фонов, предметов. Скорость воспроизведения кадров готовой анимации. Сохранение готовой анимации. Просмотр и анализ.

5. Заключительное занятие 2 (ч)

Теория (2 ч.): Подведение итогов

Учебно-тематический план 3-го года обучения

№		Тема занятия	Общее кол-во часов	Теория	Практика
1		Вводные занятия	2	2	-
	1.1	Повторение. Предварительный контроль	-	2	-
2		Работа в программе Pencil 2D	40	6	34
	2.1	Интерфейс	-	2	-
	2.2	Шкала времени	-	1	3
	2.3	Ключевые и промежуточные кадры	-	1	3
	2.4	Луковая шелуха	-	1	3
	2.5	«Змейка»	-	-	4
	2.6	Создание мультфильма	-	-	18
	2.7	Сохранение	-	1	1
	2.8	Звук	-	-	2
3		Среда программирования Scratch	42	9	33
	3.1	Интерфейс	-	2	-
	3.2	Объекты	-	1	3
	3.3	Блоки	-	1	9
	3.4	Спрайты. Промежуточный контроль	-	1	3
	3.5	Алгоритм	-	4	-
	3.6	Линейный алгоритм	-	-	6
	3.7	Алгоритм ветвления	-	-	6
	3.8	Цикл	-	-	6
4		Мультфильм в Scratch	58	5	53
	4.1	Сюжет	-	1	3
	4.2	Алгоритм сюжета	-	2	8
	4.3	Дизайн	-	1	7

	4.4	Спрайт	-	-	8
	4.5	Программирование	-	-	26
	4.6	Сохранение. Итоговый контроль	-	1	1
5		Заключительное занятие	2	2	-
	5.1	Подведение итогов	-	2	-
		Итого:	144	24	120

Содержание программы 3-го года обучения

1. Вводное занятие (2 ч)

Теория (2 ч.): Повторение. Предварительный контроль

2. Работа в программе Pencil 2D (40 ч)

Теория (6 ч.): Интерфейс программы Pencil 2D. Отличительные особенности векторной графики и растровой графики. Зависимость плавности движений от скорости смены кадров. Понятие ключевых и промежуточных кадров. Особенности принципа “Луковая шелуха”. Форматы файлов в программе Pencil 2d.

Практика (34 ч.): Настройка шкалы времени и FPS. Прорисовка ключевых кадров и построение промежуточных. Создание простейшей gif-анимации “Змейка” по средством принципа “Луковая шелуха”. Проработка индивидуального короткометражного мультфильма с применением полученных навыков. Добавление звукового сопровождения и сохранение в видео формате. Просмотр готового материала и анализ.

3. Среда программирования Scratch (42 ч)

Теория (9 ч.): Интерфейс программы Scratch. Визуальная событийно-ориентированная среда программирования: объекты и блоки. Понятие Спрайт и стандартные спрайты программы. Определение алгоритма и его виды.

Практика (33 ч.): Объекты

4. Мультфильм в Scratch (58 ч)

Теория (5 ч.): Алгоритм сюжета поэтапно, отличие методов реализации. Гармоничный дизайн сцены и спрайтов.

Практика (53 ч.): Подробная проработка сюжета. Фиксация ключевых кадров. Создание индивидуального спрайта. Выбор или импорт подходящей сцены. Программирование ключевых кадров и автоматическое создание промежуточных. Добавление звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ.

5. Заключительное занятие 2 (ч)

Теория (2 ч.): Подведение итогов

Учебно-тематический план 4-го года обучения

№		Тема занятия	Общее кол-во часов	Теор ия	Пра ктик а
1		Вводные занятия	2	2	-
	1.1	Повторение. Предварительный контроль	-	2	-
2		Знакомство с 3D анимацией. Paint 3D	32	5	27
	2.1	Третье измерение	-	2	4
	2.2	Интерфейс и инструменты Paint 3D	-	1	5
	2.3	Просмотр мировых шедевров 3D анимации	-	2	-
	2.4	Создание моделей в Paint 3D	-	-	18
3		Работа в программе Blender	36	8	28
	3.1	Интерфейс программы Blender	-	2	10
	3.2	Инструменты. Свойства инструментов	-	6	14
	3.3	Сохранение и визуализация	-	-	4
4		Создание сцены Blender	36	-	36
	4.1	Фон	-	-	6
	4.2	Окружение	-	-	6
	4.3	Декорации	-	-	6
	4.4	Персонаж	-	-	10
	4.5	Освещение	-	-	4
	4.6	Начальное размещение объектов	-	-	4
5		Создание 3D мультфильма	36	-	36
	5.1	Сценарий	-	-	6
	5.2	Ключевые кадры	-	-	6
	5.3	Промежуточные кадры	-	-	4
	5.4	Рендеринг	-	-	10
	5.5	Проверка FPS	-	-	2
	5.6	Звук	-	-	4
	5.7	Титры	-	-	2
	5.8	Сохранение. Итоговый контроль	-	-	2
6		Заключительное занятие	2	2	-
	6.1	Подведение итогов	-	2	-
		Итого:	144	17	127

Содержание программы 4-го года обучения

1. Вводное занятие (2 ч)

Теория (2 ч.): Повторение. Предварительный контроль

2. Знакомство с 3D анимацией. Paint 3D (32 ч)

Теория (5 ч.): Двухмерное и трёхмерное изображение, отличительные особенности.

Принцип построения третьего измерения. Интерфейс программы Paint 3D.

Инструменты и вкладки программы. Знакомство с мировыми шедеврами 3D анимации.

Практика (27 ч.): Построение куба и тетраэдра на бумаге. Применение и назначение инструментов программы Paint 3D. Создание трёхмерных объектов и сцены. Размещение объектов в трёхмерном пространстве.

3. Работа в программе Blender (36 ч)

Теория (8 ч.): Знакомство с интерфейсом программы Blender. Основные инструменты. Форматы, используемые программой Blender.

Практика (28 ч.): Применение инструментов. Создание кружки по точкам. Добавление стандартного объекта чайник. Заливка объектов. Визуализация картины.

4. Создание сцены Blender (36 ч)

Практика (36 ч.): Создание фона и окружающей среды. Импорт и модификация декоративных объектов. Построение персонажа. Композиционная расстановка всех объектов и размещение естественного источника света относительно сцены. Создание первоначального кадра, точки отсчета.

5. Создание 3D мультфильма (36 ч)

Практика (36 ч.): Детальная проработка сценария и раскадровки. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Настройка рендеринга и FPS. Автоматизация процесса создания промежуточных кадров. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае

необходимости. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

6. Заключительное занятие 2 (ч)

Теория (2 ч.): Подведение итогов

Учебно-тематический план 5-го года обучения

№		Тема занятия	Общее кол-во часов	Теор ия	Пра ктик а
1		Вводные занятия	2	2	-
	1.1	Повторение. Предварительный контроль	-	2	-
2		Создание многосерийного компьютерного мультфильма	26	5	21
	2.1	Сюжет	-	2	-
	2.2	Раскадровка	-	1	5
	2.3	Распределение ролей	-	2	-
	2.4	Скетчи			16
3		1 серия многосерийного компьютерного мультфильма	38	-	38
	3.1	Фон	-	-	8
	3.2	Окружение	-	-	8
	3.3	Декорации	-	-	2
	3.4	Персонажи	-	-	8
	3.5	Ключевые кадры	-	-	4
	3.6	Звук	-	-	4
	3.7	Титры	-	-	2
	3.8	Визуализация. Промежуточный контроль	-	-	2
4		2 серия многосерийного компьютерного мультфильма	38	-	38
	4.1	Фон	-	-	8
	4.2	Окружение	-	-	8
	4.3	Декорации	-	-	2
	4.4	Персонажи	-	-	8
	4.5	Ключевые кадры	-	-	4
	4.6	Звук	-	-	4
	4.7	Титры	-	-	2
	4.8	Визуализация	-	-	2
5		3 серия многосерийного компьютерного мультфильма	38	-	38

	5.1	Фон	-	-	8
	5.2	Окружение	-	-	8
	5.3	Декорации	-	-	2
	5.4	Персонажи	-	-	8
	5.5	Ключевые кадры	-	-	4
	5.6	Звук	-	-	4
	5.7	Титры	-	-	2
	5.8	Визуализация. Итоговый контроль	-	-	2
6		Заключительное занятие	2	2	-
	6.1	Подведение итогов	-	2	-
		Итого:	144	9	135

Содержание программы 5-го года обучения

1. Вводное занятие (2 ч)

Теория (2 ч.): Повторение. Предварительный контроль

2. Создание многосерийного компьютерного мультфильма (26 ч)

Теория (5 ч.): Отличие сюжета короткометражного мультфильма от многосерийного. Важность правильно построенной раскадровки. Как происходит озвучивание персонажей по ролям.

Практика (21 ч.): Создание подробной раскадровки в стиле скетча. Скетчи спрайтов персонажей с разных ракурсов, эмоции персонажей. Выбор идеи и проработка сценария на три серии.

3. 1 серия многосерийного компьютерного мультфильма (38 ч)

Практика (38 ч.): Создание первой сцены: фона, окружающей среды, декораций. Построение персонажа. Композиционная расстановка всех объектов и размещение естественного источника света относительно сцены. Создание первоначального кадра, точки отсчета. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Настройка рендеринга и FPS. Автоматизация процесса создания промежуточных кадров. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости. Добавление титров и звукового

сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

4. 2 серия многосерийного компьютерного мультфильма (38 ч)

Практика (38 ч.): Создание второй сцены: фона, окружающей среды, декораций. Модификация персонажа. Создание второго персонажа. Композиционная расстановка всех объектов и размещение естественного источника света относительно сцены. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

5. 3 серия многосерийного компьютерного мультфильма (38 ч)

Практика (38 ч.): Создание третьей сцены: фона, окружающей среды, декораций. Модификация имеющихся персонажей. Композиционная расстановка всех объектов и размещение естественного источника света относительно сцены. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

6. Заключительное занятие (2 ч)

Теория (2 ч.): Подведение итогов

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие **форм и видов** работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

1. Игры, стимулирующих инициативу и активность детей;
2. Моральное поощрение инициативы и творчества;
3. Сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
4. Просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
5. Наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
6. Рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
7. Упражнения и творческие задания;
8. Создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
9. Регулирование активности и отдыха;
10. Участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.
11. Показ работ родителям, учащимся из других объединений;

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа. Демонстрируются мультфильмы на мультимедийном экране.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание,

связанное с темой занятия. Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1. **Сюжет** (история) - какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось выразить автору?
2. **Герои** – что в облике героев тебе запомнилось больше всего? Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Использованы ли в мультфильме необычные превращения героев? Какие чувства вызывает у вас тот или иной герой?
3. **Монтаж** (история в движении) – какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы? Много ли в мультфильме движения? Каков темп мультфильма – быстрый, размеренный, медленный? Есть ли в мультфильме разговоры героев?
4. **Изображение** – какая техника использована в мультфильме? Какие картинки кадров запомнились больше? Хорошо ли картинка читалась? Соответствует ли цветовое решение поставленной задаче?
5. **Звук** – что понравилось в звуковом оформлении? Всегда ли хорошо слышен и понятен голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного на занятиях детьми мультфильма проходит по этим же вопросам.

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
---	-----------------------	---------------------------	--------

1	Оригинальность названия мультфильма	5	
2	Соответствие содержания названию	5	
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4	Использование оригинальных спецэффектов	5	
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	5	
6	Основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действий, кульминация, развязка	5	
7	ИТОГО:	30	

При анализе и оценке готовых творческих работ используются зрительские карты с критериями оценивания

Диагностический инструментарий

Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:

- Анкета-тест для входного контроля «что я знаю о мультфильмах» (для первого года обучения)
- Анкета-тест для входного контроля «Мультфильмы: кто и как их делает» (для второго и третьего года обучения)
- Анкета-тест для входного контроля «Я и мультфильмы» (для четвертого и пятого года обучения)
- Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
- Итоговый диагностический лист «Чему я научился за год»

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для успешной реализации данной образовательной программы необходимо следующее:

1. **Компьютерный класс**, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий групп, численностью 12-15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов). Класс, укомплектованный стационарными компьютерами или ноутбуками с необходимым ПО.
2. **Проектор, экран, звуковая аппаратура** для показа мультфильмов и демонстрационного материала.
3. **Цифровой фотоаппарат, видеокамера, штативы**, осветительное оборудование, звуковые колонки, микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
4. **Материала для изготовления персонажей, фонов, декораций:** пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.
5. **Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:** стеки для пластилина, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

6. **Канцелярские принадлежности:** ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анофриков П.И.- " Принципы работы детской студии мультипликации" / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2008г.;
2. Василькова А. - "Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве 20 века: театра, кино и телевидения".- Москва.: Аграф, 2003г.;
3. Велинский Д.В.-" Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки". Методическое пособие.– Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2004г.;
4. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. “Проблема подготовки профессиональных кадров анимационного кино”. Актуальные проблемы инновационно-технологического образования: Материалы Международной научно-практической конференции 3-4 февраля 2012 г./ Под ред. проф. Карачева А.А., доц. Козлова В.Г., доц. Зименковой Ф.Н. –М.: ПМГУ, 2012 – 420с., с.63;
5. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. Теория, методика и организация социально-культурной деятельности. “Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей”. Международный научный журнал ВЕСТНИК ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ. ПЕДАГОГИКА, ПСИХОЛОГИЯ, МЕДИЦИНА. Выпуск 3(5), 2012;
6. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. «Анимация как средство информационно-технологического обучения в начальной школе» Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». МГГУ им. М.А.Шолохова. М.: 2012.;
7. Кузнецова М.В. «Внедрение анимационных технологий в учебную деятельность – один из наиболее оптимальных инновационных инструментов обучения и воспитания детей». НОУ ВПО «ИСЭПИМ».

Институт социально-экономического прогнозирования и моделирования. М.: 2012 г.;

8. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. "Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей". Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». 26-27 июня 2012 г./Науч.-инф. Издат. Центр «институт стратегических исследований». – Москва: Изд-во «Спецкнига», 2012. – 444с.;
9. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. «Анимационное творчество в дополнительном образовании детей.» ВНЕШКОЛЬНИК № 4 (2012) С.28;
10. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990г.;
11. Курдюкова Л.И.- "Анимационная педагогика", ж. "Искусство в школе" №1, -М., Просвещение, 1996 г.;
12. Курдюкова Л.И.- "Анимация развивает ребенка", ж. "Искусство в школе" №5, -М.: Просвещение, 2005 г.;
13. Макки Р. «История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только.» М., 2011;
14. Норштейн Ю. Б. Снег на траве // Искусство кино. №11. – 2001;
15. Норштейн Ю. Б. Снег на траве // Искусство кино. №9. – 2001;
16. Норштейн Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2008г.;
17. Попова К.С. -"Факультет анимации. Основы предметной анимации". Образовательная программа, г. Красноярск, МОУ ДОД ЦДОД «Радиотехник», 2010г.;
18. Сазонов А.П.- "Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма", Москва, 1960 г.;
19. Смолянов Г.Г - "Кукольный персонаж на съемочной площадке". Учебное пособие.-М., ВГИК. 1984.г.;

20. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 1989г.\$
21. Хитрук Ф.С.- Профессия-аниматор. (В 2 тт.)- М.: Гаятри, 2007г.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

1. Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации./ С.В.Асенин – М. : Искусство, 2004. - 287 с.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992;
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995;
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994;
5. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994;
6. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980;
7. В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384с.
8. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004;
9. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003;
10. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. — М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001;
11. Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. – 175с.
12. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006;
13. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004;
14. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990;
15. Тверезовский Д.И. MacromediaFlashMX 2004. – М.: Вильямс, 2006;
16. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.

ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма.
<http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь
«Если вы любите мультипликацию»

**ПЕРЕЧЕНЬ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ И ЗАРУБЕЖНЫХ
МУЛЬТФИЛЬМОВ, РЕКОМЕНДУЕМЫХ ДЛЯ ПРОСМОТРА В
РАМКАХ ПРОГРАММЫ**

1. Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год
2. Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957
3. Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965
4. Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968
5. Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски)
6. Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971
7. Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981
8. Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983
9. Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996
10. Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000
11. Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл
12. Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер
13. Пиноккио. Pinocchio (1940). США, реж. Норман Фергюсон
14. Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними
15. Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними
16. Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними
17. 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними
18. Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс
19. История игрушек. Toy Story (1995). США, реж. Джон Лассетер.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

1. ФИ _____
2. Возраст _____
3. Назови свои любимые мультфильмы _____

4. Расставь баллы к мультфильмам в соответствии с критериями
1 – смотрел, 2-слышал только название, 3- не смотрел.

№	Название мультфильма	Баллы
1	Ежик в тумане	
2	Ну, погоди!	
3	Симпсоны	
4	Кот Леопольд	
5	Холодное сердце	
6	Варежка	
7	ВАЛЛИ	
8	Тайна третьей планеты	
9	Том и Джери	
ИТОГО:		

5. Определи, из какого мультфильма каждый из героев

 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:
--	--	--

		
Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:
		
Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:
		
Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:

6. Укажи, из каких мультфильмов написаны фразы

1. Спокойствие, только
спокойствие! _____
2. Кто ходит в гости по утрам, тот поступает
мудро! _____
3. Мы с тобой одной крови – ты и я! _____
4. Ребята, давайте жить дружно! _____
5. Ну, заяц, погоди! _____
6. Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху
держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее
получится _____
7. Живу я, как поганка. А мне летать
охота! _____

Входная анкета
«Мультфильмы: кто и как их делает»

1. ФИ _____
2. Возраст _____
3. Какие техники создания анимации ты знаешь? _____

4. Что, по твоему мнению, главное в мультипликации? _____

5. Каких знаменитых мультипликаторов ты знаешь? _____

**Входная анкета
«Я и мультфильмы»**

1. ФИ _____
2. Возраст _____
3. Чем отличается векторная графика от растровой? _____

4. Что, по твоему мнению, главное в мультипликации? _____

5. Какие профессии, необходимые для создания мультфильмов, ты знаешь? _____

6. Какие техники анимации ты знаешь? _____

Итоговая анкета-тест «Мои успехи»

1. ФИ _____

2. Возраст _____

3. Оцени свой уровень проработки этапов создания мультипликации от 1 до 5, где 1 - не удовлетворительно, 2 - удовлетворительно, 3 - средне, 4 - хорошо, 5 - отлично.

Идея	Сюжет	Сцена	Композиция	Звуковое сопровождение	Конечный результат

4. Понравилась ли тебе техника исполнения мультфильма? _____

Почему? _____

5. Хотелось бы тебе что-то исправить в своём мультфильме? Если “да”, то что именно? _____

**Итоговый лист
«Чему я научился за год»**

ФИ _____
Возраст _____

№	Вопросы для самооценки	Ответ
1	Назови название проекта(ов), созданных за учебный год	
2	Какие сложности возникали при создании проекта?	
3	Что было самое интересное и почему?	
4	Плюсы работы	

5	Минусы работы	
6	Пожелания себе при создании следующего проекта	

Календарный учебный график по программе
«Мультипликация» 1 г. об. группа № 1

Педагог: Саидова Джамиля Алигусеевна

Количество учебных недель: 72

Режим проведения занятий: ___1___ раза в неделю по ___2___ часа

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю): 04.11.2020,

Каникулярный период:

- осенние каникулы –
- зимние каникулы –
- весенние каникулы –
- летние каникулы –

Во время осенних, зимних и весенних каникул в объединениях занятия проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Теория	2	Техника безопасности. Предварительный контроль	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	Анкета-тест для входного контроля «что я знаю о мультфильмах»
2.				Теория	2	Понятие анимации и виды		
3.				Теория	2	Основные техники		
4.				Теория	2	Основные принципы		
5.				Практика	2	Практическое занятие «Ожившие рисунки»		
6.				Теория	2	Идея		
7.				Теория Практика	2	Сценарий		

8.				Теория Практика	2	Фон		
9.				Теория Практика	2	Персонажи		
10.				Практика	2	Персонажи		
11.				Теория Практика	2	Фотосъемка		
12.				Практика	2	Фотосъемка		
13.				Теория Практика	2	Киностудия Windows Live		
14.				Теория Практика	2	Монтаж		
15.				Практика	2	Монтаж		
16.				Теория Практика	2	Звук		
17.				Практика	2	Звук		
18.				Теория Практика	2	Титры		
19.				Теория Практика	2	Сохранение. Промежуточный контроль		Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики
20.				Теория	2	Идея		
21.				Практика	2	Сценарий		
22.				Теория Практика	2	Фон и персонажи		
23.				Практика	2	Фон и персонажи		
24.				Практика	2	Разработка		
25.				Практика	2	Разработка		
26.				Теория Практика	2	Распределение ролей		
27.				Практика	2	Установка декораций		

28.				Практика	2	Фотосъемка		
29.				Практика	2	Фотосъемка		
30.				Практика	2	Фотосъемка		
31.				Практика	2	Монтаж		
32.				Теория Практика	2	Озвучивание персонажей		
33.				Практика	2	Звук		
34.				Практика	2	Титры		
35.				Практика	2	Сохранение. Итоговый контроль		Итоговый диагностический лист «Чему я научился за год»
36.				Теория	2	Подведение итогов		
Всего: 72 часа								

Календарный учебный график по программе
«Мультипликация» 2 г. обучения. группа № 1 и №2

Педагог: Саидова Джамиля Алигусеевна

Количество учебных недель: 36, 144ч

Режим проведения занятий: __2__ раза в неделю по __2__ часа

№	Дата проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Теория	2	Повторение. Предварительный контроль	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	Анкета-тест для входного контроля «что я знаю о мультфильмах»
2.		Теория	2	Введение в PowerPoint	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
3.		Практика	2	Интерфейс	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
4.		Практика	2	Интерфейс	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
5.		Практика	2	Вкладка Главная	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
6.		Практика	2	Вкладка Главная	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
7.		Практика	2	Вкладка Главная	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
8.		Практика	2	Вкладка Главная	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
9.		Практика	2	Вкладка Вставка	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
10.		Практика	2	Вкладка Вставка	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
11.		Практика	2	Вкладка Вставка	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
12.		Практика	2	Вкладка Вставка	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
13.		Практика	2	Вкладка Вставка	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
14.		Практика	2	Вкладка Дизайн	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
15.		Практика	2	Вкладка Дизайн	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
16.		Практика	2	Вкладка Дизайн	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
17.		Практика	2	Вкладка Дизайн	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
18.		Практика	2	Вкладка Дизайн	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
19.		Практика	2	Вкладка Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
20.		Практика	2	Вкладка Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	

21.		Практика	2	Вкладка Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
22.		Практика	2	Вкладка Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
23.		Практика	2	Вкладка Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
24.		Практика	2	Вкладка Показ слайдов	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
25.		Практика	2	Вкладка Показ слайдов	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
26.		Практика	2	Вкладка Показ слайдов	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
27.		Практика	2	Вкладка Рецензирование	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
28.		Практика	2	Вкладка Рецензирование	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
29.		Практика	2	Вкладка Вид. Промежуточный контроль	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	Анкета-тест для входного контроля «Мультфильм: кто и как их делает»
30.		Практика	2	Создание мини-мультфильма	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
31.		Практика	2	Создание мини-мультфильма	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
32.		Практика	2	Создание мини-мультфильма	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
33.		Практика	2	Создание мини-мультфильма	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
34.		Практика	2	Создание мини-мультфильма	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
35.		Практика	2	Сюжет	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
36.		Практика	2	Последовательность действий	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
37.		Теория Практика	2	Последовательность действий	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
38.		Практика	2	Последовательность действий	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
39.		Практика	2	Фон	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
40.		Практика	2	Персонажи	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
41.		Практика	2	Персонажи	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
42.		Практика	2	Персонажи	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
43.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
44.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
45.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
46.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
47.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	

48.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
49.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
50.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
51.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
52.		Практика	2	Сохранение	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
53.		Практика	2	Введение в PIVOT	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
54.		Практика	2	Интерфейс	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
55.		Практика	2	Интерфейс	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
56.		Практика	2	Анимация	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
57.		Практика	2	Фон	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
58.		Практика	2	Фон	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
59.		Практика	2	Собственные фигуры	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
60.		Практика	2	Собственные фигуры	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
61.		Практика	2	Собственные фигуры	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
62.		Практика	2	Звук	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
63.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
64.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
65.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
66.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
67.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
68.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
69.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
70.		Практика	2	Создание	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	
71.		Теория Практика	2	Сохранение. Итоговый контроль	МБОУ ДО ДДТ, каб.25	Итоговый диагностический лист «Чему я научился за год»
72.				Подведение итогов		