

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 106

Программа рассмотрена и допущена к
реализации решением педагогического
совета

Протокол № 1 от 30.08.2023

Приказ № 103-0 от 09.09.2023



УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ СОШ № 106

М.Ю. Полякова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Аниматика»

Инженерно-техническая направленность

Возраст учащихся: 9–13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Мишарина Лариса Александровна
учитель математики и информатики

Екатеринбург, 2023

Содержание

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	2
1.2. Пояснительная записка	2
1.2. Цель и основные задачи программы	4
1.3. Содержание программы	5
2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	9
2.1 Календарный учебный график	9
2.2. Условия реализации программы	9
2.3.Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	9

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1.2. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Аниматика» **инженерно-технической направленности** разработана в соответствии с новыми требованиями в образовании, отраженными в следующих документах:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СанПиН);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9.11.2018 г. № 196»;
- Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, аниматора, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Программа «Аниматика» модифицированная. Она составлена на основе типовых программ по техническому творчеству.

Отличительные особенности данной образовательного курса от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики и анимации как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации и выводить в анимационный продукт.

Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Педагогическая целесообразность создание мультипликаций – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Создание мультипликаций развивает наглядно-образное мышление школьника, способствует развитию логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир создания мультиков, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного. Обучение младших школьников игре в шахматы является весьма актуальным на сегодняшний день. Создание мультипликаций позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Адрес программы программа ориентирована на учащихся 9-12 лет.

Возрастные особенности Создание мультипликаций развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир создания мультфильмов, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности

младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Объем программы: 68 часов.

Срок освоения программы: 1 год обучения.

- 1 год обучения – 34 недели, 68 часов.

Форма обучения – очная, в особых случаях применяется дистанционная.

Режим занятий: 2 раза в неделю 2 учебных часа.

Уровень освоения программы: программа предполагает стартовый уровень освоения. Стартовый (1 год обучения) – используются и реализуются общедоступные и универсальные формы организации материала, минимальная сложность предлагаемого для освоения содержания программ.

Формы обучения: коллективная, групповая, индивидуально-групповая.

Виды занятий: беседа, практические занятия, комбинированные занятия, итоговые, решение задач, соревнования.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы: наблюдение, тестирование, опрос, итоги турниров.

1.2. Цель и основные задачи программы

Цель программы - развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Задачи программы.

Обучающие:

- познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Power Point, Adobe Illustrator.
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа, анимации и т.д.);
- рассмотреть возможности подготовки к участию в чемпионате WSR по компетенции: «Графический дизайн».

Воспитательные:

- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики.
- развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

1.3. Содержание программы

Учебный-тематический план

№	Название разделов	Количество часов	Форма контроля/аттестации
1	Требования охраны труда и техники безопасности	1	Комбинированные практические работы
2	Композиция. Основные средства композиции	1	Комбинированные практические работы
3	Анимация как вид искусства. Специфика анимационного искусства. Язык анимации.	4	Комбинированные практические работы
4	Анимация в рекламе и способы ее реализации по средством графики	2	Комбинированные практические работы
5	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	4	Комбинированные практические работы
6	Мультфильм как вид искусства	4	Комбинированные практические работы
7	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	4	Комбинированные практические работы
8	Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	48	Комбинированные практические работы
Итого		68	

Содержание учебного тематического плана

Раздел 1. Требования охраны труда и техники безопасности

Теория. Вводное занятие. Повторение техники безопасности при работе с материалами и оборудованием, правила поведения на занятиях и переменах.

Практика. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

Раздел 2. Композиция. Основные средства композиции

Теория. Открытая и закрытая композиция.

Основные средства композиции, их значение в художественном замысле, понятие «воздушная перспектива» Построение композиции. Использование принципов построения композиции. Основные понятия и правила композиции. Замкнутая и

открытая композиция. Правило золотого сечения. Композиционный центр. Правило трех третей. Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Достижение равновесия. Средства композиции. Контраст. Нюанс. Тождество. Симметрия. Асимметрия. Ритм. Модульность. Пропорциональность. Масштабность.

Практика. Упражнения по созданию композиций в компьютерных программах.

Раздел 3. Анимация как вид искусства. Специфика анимационного искусства. Язык анимации.

Теория. Классификация: по технике ее создания (ручная работа, рисование, лепка, фотография и т. д.); основанная по использованию компьютерных программ и приложений. Целевая аудитория, направленность. Области применения компьютерной анимации.

Практика. Упражнения по созданию композиций в компьютерных программах

Раздел 4. Анимация в рекламе и способы ее реализации по средствам графики

Практика. Основные приемы работы в программах. Понятие цветовой модели, общий принцип цветowych моделей. Основные приемы работы в Adobe Photoshop, Power Point. Интерфейс программы. Инструменты выделения. Заливка цветом. Многослойное изображение, эффекты слоя. Создание пейзажа при помощи инструментов кисть, градиент и заливка. Самостоятельное создание плаката с использованием изученных инструментов. Создание анимации.

Раздел 5. Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов

Теория. Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы.

Практика. Упражнения по созданию спецэффектов в компьютерных программах.

Раздел 6. Мультфильм как вид искусства

Теория. Знакомство с творчеством отечественных мультипликаторов (В. Старевич, Ф. Хитрук, Р. Качанов, Ю. Норштейн, А. Петров и др.).

Практика. Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

Раздел 7. Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов

Теория. Возможности создания мультфильмов с помощью компьютерной программы.

Практика. Упражнения по созданию мультфильмов в компьютерных программах.

Раздел 8. Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).

Практика. Монтаж снятых кадров. Создание специальных эффектов в мультфильме в программах. Монтаж звука. Запись готового фильма.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

1. Сформировать первоначальные представления о видах мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения), его роли в духовно-нравственном развитии человека, названии и назначении инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
2. Сформировать знания о названии и назначении технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажная программа

3. Сформировать основы возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, природный и другие материалы.
4. *Программные требования к умениям и навыкам (результаты практической подготовки):*
 1. Владение практическими умениями и навыками в изготовлении персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
 2. Владение элементарными практическими умениями и навыками в различных видах художественной, декоративной и технической деятельности.

Личностные результаты:

1. Формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы;
2. Формирование уважительного отношения к иному мнению;
3. Владение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
4. Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
5. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
6. Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
7. Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
8. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
9. Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты:

1. Владение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
2. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
3. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
4. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
5. Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
6. Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
7. Определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять

взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

8. Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
9. Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Календарный учебный график

Период обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 полугодие	04 сентября	29 декабря	16	32	1 раза в неделю по 2 часу
2 полугодие	09 января	31 мая	18	36	

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: компьютерный класс с компьютерами или ноутбуками.

Кадровое обеспечение: кадровое обеспечение разработки и реализации дополнительной общеобразовательной и общеразвивающей программы осуществляется педагогами дополнительного образования, что закрепляется Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Виды и формы контроля:

- текущий контроль осуществляется в ходе выполнения практического задания по каждому разделу методом наблюдения, теоретические знания проверяются в ходе беседы или фронтального опроса;
- тематический контроль проводится по окончании каждого раздела методом практического задания и решения определенных задач

Критерии оценки результатов реализации программы:

Формы стартовой диагностики	Формы промежуточной диагностики	Формы итоговой диагностики образовательной деятельности по годам обучения
Собеседование	Создание сюжета на свободную тему	Контрольное практическое задание Защита проектной работы

1) Освоение теоретических знаний и практических умений, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины; 2 уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более ½, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; 3 уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год»
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; 2 уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем ½, работает с оборудованием с помощью педагога; 3 уровень (максимальный) – ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	Вводный контроль	Диагностическое упражнение
			Промежуточная диагностика (по итогам первого полугодия)	Анкета-тест «Мои успехи»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Презентация проектов Анализ творческих продуктов

2) Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	0 уровень (недопустимый) – ребенок совершенно не владеет данным действием (у него нет умений выполнять это действие); 1 уровень (минимальный) – ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и достаточной помощи педагога; 2 уровень (средний) – умеет действовать самостоятельно, но лишь подражая действиям педагога или сверстников; 3 уровень (выше среднего) – умеет достаточно свободно выполнять действия, осознавая каждый шаг;	Входная диагностика (октябрь) Итоговая диагностика (по завершению программы)	Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях Анализ результатов учебных проектов

	4 уровень (максимальный) – автоматизированное, безошибочное выполнение действия		
--	---	--	--

3) Личностное развитие учащихся

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Творческие навыки: креативность в выполнении заданий (уровень творчества при работе над мультфильмами)	<u>1 уровень</u> (начальный, элементарный уровень развития креативности) – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; <u>2 уровень</u> (репродуктивный уровень) – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии; <u>3 уровень</u> (творческий уровень) – выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)	1 раз в год	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ
Творческая активность, участие в учебных проектах	0 уровень (недопустимый): ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности; 1 уровень (минимальный): участник одного группового проекта; 2 уровень (средний): имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов; 3 уровень (максимальный): проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор одного индивидуального проекта и участник групповых проектов	Один раз в год по завершению учебного курса	Анализ результатов участия в проектной деятельности
Мотивы посещения занятий	1-й уровень минимальный – присутствуют только прагматические мотивы; 2-й уровень средний – сформированы Коллективистские мотивы; 3-й уровень максимальный – сформированы Личностные мотивы	Входная - в конце 1-го г.о.. Итоговая – в конце 3-го г.о. (совместно с психологом)	Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе (автор Л.В.Байбородова)
Устойчивость интереса к занятиям	1-й уровень минимальный – интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков; 2-й уровень средний – стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%; - й уровень максимальный - стремится к достижению наилучшего результата, склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков	Ежегодно в мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Собеседование с родителями и обучающимися
Трудолюбие	1 уровень (минимальный)- любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого;	2 раза за период обучения: входная диагностика (1-й год обучения,	Наблюдение на занятиях
	2 уровень (средний)- выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает		

	отрицательные эмоции;	октябрь), итоговая (3-й	
	3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы	год обучения, май)	

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
	ИТОГО :	20

Оценочная шкала:

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Подведения итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого и второго года обучения в форме презентации творческих проектов
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп третьего года обучения в форме презентации творческих проектов.

Документальные формы подведения итогов программы

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики группы» (см. в приложении).

По результатам освоения программы лучшие и самые активные учащиеся награждаются грамотами, благодарственными письмами.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

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

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей; моральное поощрение инициативы и творчества;

- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности; просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;

- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа; рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;

- упражнения и творческие задания;

- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения; регулирование активности и отдыха;

- мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов; показ работ родителям, учащимся из других объединений;

- участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

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 и имеющихся в его распоряжении фильмов (см. Перечни мультфильмов, рекомендуемых для просмотра). Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

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 автору выразить?

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? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Используются ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме

превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого

мультфильма.

3 Монтаж (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

4 Изображение: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

5 Звук: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

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

При анализе и оценке готовых творческих работ используются **зрительские карты** для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/ взаимооценки.

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО :	20	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе является проектный метод обучения. В течение года.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литературы для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
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. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
6. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
7. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
9. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
10. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
11. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
12. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
13. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
14. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / М.: Палас, 2010г.
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
15. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
16. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
17. Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

Интернет-ресурсы:

18. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
19. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
20. Фестиваль педагогических идей «открытый урок»
<http://festival.1september.ru/articles/643088/>
21. Проект пластилиновый мультфильм http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul._tfil._m
22. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей)
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
23. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»

Литературы для детей:

1. Кристофер Харт. Мульттики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006
3. Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
7. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова.Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию,2013г.
8. Печатные пособия:«Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»
9. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри»

Интернет-ресурсы:

- 1.<http://www.toondra.ru/>
- 2.<http://www.progimp.ru/>
- 3.http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
- 4.<http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
- 5.Mufilm.ru
- 6.Animashky.ru

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____

Назови свои любимые мультфильмы:

Возраст _____

1. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) Ежик в тумане:	смотрел	слышал название	только	не смотрел
б) Ну, погоди!:	смотрел	слышал название	только	не смотрел
в) Симпсоны:	смотрел	слышал название	только	не смотрел
г) Гора самоцветов (серия мультфильмов)	смотрел	слышал название	только	не смотрел
д) Кот Леопольд	смотрел	слышал название	только	не смотрел
е) Холодное сердце	смотрел	слышал название	только	не смотрел
ж) Варешка	смотрел	слышал название	только	не смотрел
з) ВАЛЛ-И	смотрел	слышал название	только	не смотрел
и) Тайна третьей планеты	смотрел	слышал название	только	не смотрел
к) Том и Джерри	смотрел	слышал название	только	не смотрел

2. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

		
Мультфильм:	Мультфильм:	Мультфильм:

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

3. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! _____

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

В) Ну, заяц, погоди! _____

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

Д) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся машем _____

Ж) Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел!

З) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснееполучится

И) Живу я, как поганка. А мне летатьохота! _____

Рефлексивный лист участника проекта

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

Фамилия, имя _____

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	

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
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. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
8. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
9. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
9. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
10. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
11. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
12. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
13. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
14. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / М.: Палас, 2010г.
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
15. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
16. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
17. Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

Интернет-ресурсы:

18. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
19. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
20. Фестиваль педагогических идей «открытый урок»
<http://festival.1september.ru/articles/643088/>
21. Проект пластилиновый мультфильм http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul._tfil._m

22. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей)
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
23. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»

Список литературы для детей

1. Кристофер Харт. Мульттики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006
3. Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
7. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию, 2013г.
8. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»
9. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри»

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.toondra.ru/>
2. <http://www.progimp.ru/>
3. http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
4. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
5. Mufilm.ru
6. Animashky.ru

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 56329272446943365375691549892248362578707919253

Владелец Полякова Марина Юрьевна

Действителен с 29.03.2023 по 28.03.2024