



**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Моряковская средняя общеобразовательная школа»
Томского района**

СОГЛАСОВАНО

Решением
педагогического совета
МАОУ «Моряковская
СОШ» Томского района
Протокол № 1
От «30» августа 2024
года

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора МАОУ
«Моряковская СОШ»
Томского района
Приказ № 159
От «30» августа 2024 года
/Т.Г. Суворова



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Студия мультипликации»

Технической направленности

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

(2 часа в неделю, 68 часов в год)

Составитель:
Суярова С.М.
Руководитель
Гридина О.В. учитель начальных
классов

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.....	3
1.2. НОВИЗНА ПРОГРАММЫ.	3
1.3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	3
1.4. ТЕХНОЛОГИИ, МЕТОДЫ И ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	5
2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	7
2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	7
2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	10
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ	11
3.1. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	12
3.2. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ:	12
3.3. ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	12
4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	13
Приложение № 1	15
Приложение № 2	17

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети. Как вид детского творчества, мультипликация существует уже два десятка лет, как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому, увлекательному виду деятельности, вызывают большой интерес детей и взрослых. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Анимация – это искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

1.1. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.

В первую очередь это продиктовано современной тенденцией развития дополнительного образования. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации обучает планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Актуальность программы предполагает:

- раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире;
- расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления.

1.2. НОВИЗНА ПРОГРАММЫ.

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

1.3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Направленность программы: техническая.

Возраст обучающихся: занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 7–11 лет.

Категория обучающихся: включая детей с ОВЗ.

Рекомендуемое количество обучающихся в группе: 12 человек. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей.

Срок обучения: 1 год.

Общее количество часов: 68.

Режим работы: 2 академических часа по 40 минут в неделю

Продолжительность очного занятия: 40 минут. Продолжительность непрерывного использования интерактивной доски составляет не более 20 минут, перерыв между занятиями 15 минут

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ– развитие интеллектуальных способностей, формирование у дошкольников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Предметные:

- ✓ обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- ✓ формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- ✓ обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- ✓ познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- ✓ освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- ✓ создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- ✓ научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- ✓ познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
- ✓ планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- ✓ установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
- ✓ обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- ✓ расширять представление об окружающем мире;
- ✓ развивать творческие склонности и способности детей;
- ✓ развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- ✓ создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- ✓ развивать речь.
- ✓ формировать навыки творческого мышления.
- ✓ развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- ✓ формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- ✓ формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- ✓ формирование этических норм в межличностном общении.
- ✓ воспитывать умение работать в группе;

- ✓ самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- ✓ воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- ✓ воспитывать интерес к получению новых знаний.
- ✓ воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- ✓ воспитывать ответственность.
- ✓ воспитывать уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн. Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

1.4. ТЕХНОЛОГИИ, МЕТОДЫ И ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются *индивидуальные и групповые формы работы с учащимися*.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия.

При реализации программы, осуществляются инновационные педагогические технологии и многоуровневое изучение в соответствии с уровнем подготовки обучающихся.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется *технология развивающего обучения*, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как: – исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь

товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

– оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); – информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);

– презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

–рефлексивные (отвечать на вопросы:«Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);

– менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество.

Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности в применении *здоровьесберегающих технологий*.

Поставленные задачи и цели достигаются посредством применения *информационно-коммуникативных технологий*.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН (68 АК.Ч.)

Название раздела	Стартовый уровень			Базовый уровень			Продвинутый уровень			Формы контроля
	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	
Вводное занятие. Инструктаж правила безопасности в студии.	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	Беседа, опрос
Раздел 1.Парад мультипрофессий (1 час)										
Рассказ о профессии мультипликатор. Игра «Отгадай профессию».	0,5	0,5	-	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	Беседа в соответствии с уровнем изучения
Раздел 2. Кукольная анимация (15 часов)										
История кукольной анимации	0,5	0,5	-	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	Самостоятельные работы, опрос в соответствии с уровнем изучения
Что такое сценарий? Пишем сценарий для кукольного мультфильма.	0,5	0,5	-	1	0,5	0,5	2	0,5	1,5	
Создание героев	2	-	2	3	-	3	4	-	4	
Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.	4	-	4	6	-	6	8	-	8	
Раздел 3. Перекладка (12 часов)										

Анимация-перекладка -это?	0,5	0,25	0,25	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	Самостоятельные работы, беседа в соответствии с уровнем изучения
Движение героев в кадре.	0,5	0,25	0,25	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	
Съемка перекладного мультфильма.	4	-	4	6	-	6	8	-	8	
Просмотр, разбор готового мультфильма.	1	0,25	0,75	1	-	1	2	-	2	
Раздел 4. Лего анимация (9 часов)										
Лего фигурки в мультфильмах.	0,5	0,25	0,25	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	Беседа в соответствии с уровнем изучения
Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма.	3	1	2	4	1	3	6	2	4	Самостоятельные работы в соответствии с уровнем изучения
Озвучивание героев, просмотр готового фильма.	1	-	1	1,5	-	1,5	2	-	2	
Раздел 5. Пластилиновая анимация (11 часов)										
Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.	0,5	0,5	-	1	1	-	1	1	-	Беседа, творческое задание в соответствии с уровнем изучения
Подготовка героев	3	-	3	4	-	4	5	-	5	
Съемка анимации.	1	-	1	1,5	-	1,5	2	-	2	
Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .	1,5	-	1,5	2,5	-	2,5	3	-	3	
Раздел 6. Пиксиляция (6 часов)										
Игра-съемка «Большая коробка»	2	1	1	3	1,5	1,5	4	2	2	Совместная

										творческа я работа в соответст вии с уровнем изучения
Монтаж, просмотр.	1	1	-	1,5	1,5	-	2	2	-	Опрос в соответст вии с уровнем изучения
Раздел 7. Отчет о жизни в «Эко-Доме» (13 часов)										
Создание коллективного фильма отчета	7	1	6	10	2	8	11	2	9	Самостоя тельная творческа я работа в соответст вии с уровнем изучения
Отчет за год	1	1	-	2	2	-	2	2	-	Итоговая аттестаци я, в форме зачета по готовым мультфил ьмамв соответст вии с уровнем изучения
Итого:	36,0	8,5	27,5	54	12,5	41,5	68	14,5	53,5	

2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

I. Вводное занятие. Парад мультпрофессий. (2 часа)

Вводное занятие (1 час.).

Теория: Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете, ПДД. Рассказ о профессии мультипликатор.

Практика: Игра «Отгадай профессию».

II. Кукольная анимация (15 часов)

История кукольной анимации (1 час)

Теория: Рассказ об истории мультипликации.

Практика: Просмотр первых мультфильмов.

Что такое сценарий? (2 часа.)

Теория: Сценарий - это?

Практика: Пишем сценарий к кукольному мультфильму.

Создание героев. (4 часа)

Практика: Создаем героев кукольного мультфильма.

Съемка кукольного мультфильма. (8 час.)

Практика: Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.

III. Перекладка (12 часов)

Анимация-перекладка - это? (1 час.)

Теория: Рассказ о технике «перекладка»

Практика: Пишем сценарий .

Движение героев в кадре. (1 час.)

Теория: Просмотр мультфильмов-перекладок.

Практика: учимся анимировать «бумажки».

Съемка перекладного мультфильма. (8 час.)

Практика: Снимаем анимацию-перекладку.

Просмотр, разбор готового мультфильма. (2 час.)

Практика: Просмотр, разбор готового мультфильма.

VI. Лего анимация (9 часов)

Лего фигурки в мультфильмах. (1 час)

Теория: Какие бывают фигурки.

Практика: Просмотр лего мультфильмов.

Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма. (6 час.)

Теория: Рассказ о профессиях режиссера и оператора.

Практика: Съемка лего-мультфильма.

Озвучивание героев, просмотр готового фильма. (2 часа)

Практика: Озвучиваем героев. Просмотр фильма.

V. Пластилиновая анимация (11 часов)

Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. (1 час.)

Теория: Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

Подготовка героев (5 часов)

Практика: Лепка героев из пластилина.

Съемка анимации. (2 часа)

Практика: Съемка мультфильма.

Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .(3 часа)

Практика: Озвучивание анимации. Просмотр.

VI. Пиксиляция (6 часов)

Игра-съемка «Большая коробка»(4 часа)

Теория: Что такое пиксиляция?

Практика: Игра «Большая коробка»

Монтаж, просмотр.(2 часа)

Практика: Монтаж, просмотр.

VII. Отчет о жизни в «Эко-Доме» (13 часов)

Создание коллективного фильма отчета (11 часов)

Теория: Создание сценария.

Практика: Съемка, озвучивание, монтаж мультфильма.

Отчет за год (2 часа)

Теория: Просмотр всех фильмов за год.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;

– профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

Метапредметные:

– обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);

– обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;

– самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Личностного развития:

– обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

– обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

3.1. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.(приложение 1)

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником в соответствии с уровнем изучения. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе).(приложение 2)

3.2. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

- ✓ самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- ✓ творческие задания;
- ✓ анкетирование;
- ✓ презентации творческих проектов;
- ✓ выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

3.3. ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- ✓ ПК (ноутбук)
- ✓ Цветной принтер
- ✓ Набор осветительной аппаратуры
- ✓ Видео-камера со штативом
- ✓ Набор мебели
- ✓ Наборы для создания персонажей (Лего-конструктор, набор цветной бумаги, пластилин)

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы в сфере дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 3594/21в от 24.03.2016 г. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиНа 2.4.4.3172-14.
6. Конвенция ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегия развития дополнительного образования до 2025 года.

Учебно–методическая литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. –Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- 14.Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
- 16.Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 17.Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 18.Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
19. ХоакимЧаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
- 20.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
- 21.Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
- 22.Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.

Ресурсы Интернета:

<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.

Литература для родителей и обучающихся

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. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г
12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

Приложение № 1

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на _____ учебный год

Тестирование

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____ Возраст _____

Группа № _____

1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?

- Чебурашка и крокодил Гена
- Винни-Пух
- Приключения Домовёнка

2. Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?

- Ребята, хватит шалить!
- Ребята, давайте жить дружно!
- Ну погодите!

3. Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?

- Скуби - Ду
- Незнайка
- Питер Пен

4. Том и ...?

- Мерри
- Джерри
- Гэрри

5. Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?

- Рапунцель
- Золушка
- Снежная королева

6. Как называется мультфильм про сильных молодцев?

- Шрэк
- Три богатыря
- Вверх!

7. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, чумадан, погоди!»

- Зайцу
- Волку
- Бегемоту

8. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?

- Крокодилом
- сторожем
- дворником

9. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?

- С мандаринами
- С апельсинами
- С бананами

10. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?

- Голубой вагон
- Пусть бегут неуклюже
- Улыбка

Стартовый уровень – 0-4 балла

Базовый уровень – 5-7 баллов

Продвинутый уровень – 8-10 баллов

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на _____ учебный год

Стартовый уровень: в форме опроса.

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?

Базовый уровень: в форме зачета по готовым мультфильмам продолжительностью 5 минут.

Продвинутый уровень: в форме зачета по готовым мультфильмам продолжительностью 10 минут.