

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования Беломорского муниципального округа
«Беломорский центр дополнительного образования»

Принята «Утверждаю»
на заседании Педсовета
МАОУ ДО «Беломорский ЦДО»

Протокол №1 от 30.08.2024г.

Директор МАОУ ДО
«Беломорский ЦДО»
Е. Ю. Кузнецова
02.09.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Мульти - Пульти»

Возраст учащихся: 8-14 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Гребенькова Светлана Владимировна
Должность:
педагог дополнительного образования

Беломорск
2024 г

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 Пояснительная записка.....	3-4
1.2 Цель и задачи программы.....	5
1.3 Содержание программы.....	6-12
1.4 Планируемые результаты.....	13-14

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график.....	15
2.2 Условия реализации программы.....	16-17
2.3 Формы аттестации.....	18
2.4 Оценочные материалы.....	19-23
2.5 Методические материалы.....	25-26
2.6 Список литературы.....	26-27
Приложения	28

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульти - Пульти» (далее - программа) относится в технической направленности и рассчитана на обучающихся средней школы с 1 -го по 8 -й классы.

Лев Семёнович Выготский отмечал, что необходимо расширять опыт ребенка, если мы хотим создать достаточно прочные основы его творческой деятельности. Поэтому так важно приобщать школьников к искусству. И важную роль в развитии играет продуктивная деятельность. Данный аспект находит отражение в формулировках ФГОС, предполагающих «развитие продуктивной деятельности» и «творчества» школьников.

Данная программа разработана на основании следующей нормативно – право вой базы:

- Конституция Российской Федерации
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273 – ФЗ от 29.12.2012 г.
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 25.07.1998 г. №124-ФЗ
- Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года (утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022г. 678-р.
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 г № 196 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Методические рекомендации МОиН РФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. (№09-3242)
- Локальный акт МАОУ ДО «Беломорский ЦДО» «Положение о разработке, порядке утверждения, реализации и корректировки общеобразовательных программ».

Актуальность программы и педагогическая целесообразность

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Искусство мультипликации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

В настоящее время произошли кардинальные изменения в общественной жизни нашего государства, наступил век информатизации, обществу требуются личности инициативные, способные нестандартно мыслить, быть готовыми к активности творческого характера, умеющие создавать креативные продукты

своей деятельности, что отражено в целевых ориентирах федерального государственного

образовательного стандарта начального и среднего образования. Этим объясняется высокая актуальность.

Отражение творческой деятельности ребёнка мы привыкли видеть в его рисунках и поделках. Дети очень дорожат своими работами, потому как в каждый из них они вложили частичку себя, проявив творчество. Можно делать выставки детских работ, хранить детские рисунки в папках, а ещё можно сделать так, чтобы рисунки детей «ожили», начали двигаться и жить своей собственной жизнью.

Новизна программы заключается в следующем:

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства, объединенных общей целью и ознакомление с технической стороной создания мультипликационного фильма, что выступает конечным продуктом деятельности;
- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.);
- применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;
- организация социально-значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов).

Уровень программы – стартовый (ознакомительный)

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся от 8 до 14 лет, имеющих различные интеллектуальные, художественные и творческие способности и обладающие какими - либо минимальными знаниями в области художественной направленности.

В этом возрасте ребенок склонен к фантазиям и воображениям, что позволяет развивать в детях творческие возможности, дети могут создавать свои уникальные работы.

На занятиях творчеством продуктивно решается проблема дифференцированного подхода к каждому ребенку.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Объем часов – 124 часа.

Режим занятий- 2 раза в неделю по 2 академических часа с 1 –м 0-минутным перерывом для отдыха.

Формы обучения – очная и очно-заочная.

Особенности организации образовательного процесса

Формируются группы из обучающихся одного возраста или разных возрастных категорий, являющихся основным составом объединения (постоянный).

Обучающиеся объединяются в группы с учетом психологических особенностей и их творческих наклонностей. Набор в группы осуществляется в установленные учреждением сроки.

Занятия проходят как в целом всей группой, так и по подгруппам, так и индивидуально.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: Развитие творческих способностей детей в процессе создания мультипликационных фильмов.

Задачи программы

Образовательные:

1. Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации.
2. Научить умению работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
3. Научить освоению инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
4. Обучить созданию завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
5. Сформировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

Развивающие

1. Развивать творческие способности детей в изобразительной деятельности.
2. Развить мелкую моторику рук.
3. Развивать пространственное воображение, логическое и визуальное мышление.

Воспитательные

1. Воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.
2. Способствовать развитию интереса к информационной и коммуникационной деятельности.
3. Способствовать воспитанию ценностных основ информационной культуры младших школьников и уважительного отношения к авторским правам.
4. Способствовать практическому применению сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

1.3 Содержание программы

Учебный план на 2024-2025у.г.

	Название раздела ,темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль I					
1.	Вводное занятие. Техника Безопасности на занятиях	3	2	1	Тест №1
2.	Введение в мир мультипликации	64	32	32	Вводная диагностика. Наблюдение, беседа, опрос. Викторина №1 Выставка. Конкурс гиф-картинок. Викторина №2 Памятка для оценивания эскизов кранизаций
2.1.	Знакомство с видами и жанрами мультипликации.	2	1	1	
2.2.	Пластилиновая анимация.	2	1	1	
2.3.	Пластилиновая анимация. 2 занятие	2	1	1	
2.4.	Бумажная анимация	2	1	1	
2.5.	Бумажная анимация. 2 занятие	2	1	1	
2.6.	Составление сценария к мультфильму.	2	1	1	
2.7.	Составление сценария к мультфильму. 2 занятие.	2	1	1	
2.8.	Прорисовка персонажей.	2	1	1	
2.9.	Прорисовка персонажей. 2 занятие.	2	1	1	
2.10.	Озвучивание персонажей	2	1	1	
2.11.	Озвучивание персонажей. 2 занятие.	2	1	1	
2.12.	Съемка мультфильма «Про маму»	2	1	1	
2.13.	Компьютерная анимация.	2	1	1	
2.14.	Компьютерная анимация. 2 занятие.	2	1	1	
2.15.	Картонная анимация.	2	1	1	
2.16.	Картонная анимация. 2 занятие.	2	1	1	
2.17.	Рисованная анимация.	2	1	1	
2.18.	Рисованная анимация. 2 занятие	2	1	1	
2.19.	Коллажная анимация	2	1	1	
2.20.	Коллажная анимация. 2 занятие	2	1	1	
2.21.	Коллажная анимация. Составление сюжета.	2	1	1	
2.22.	Теневая анимация.	2	1	1	
2.23.	Теневая анимация. 2 занятие.	2	1	1	
2.24.	Теневая анимация. Составление сюжета.	2	1	1	
2.25.	Новогодний мультфильм в любой технике.	2	1	1	
2.26.	Новогодний мультфильм в любой технике. 2 занятие.	2	1	1	
2.27.	Кукольная анимация.	2	1	1	
2.28.	Ожившая живопись.	2	1	1	
2.29.	Силуэтная и коллажная анимация.	2	1	1	
2.30.	Техника порошка.	2	1	1	
2.31.	Живописная анимация.	2	1	1	

2.32.	Просмотриобсуждение мультфильмов, созданных разными пособиями.	2	1	1	
3.	Озвучивание мультфильма	9	4	5	Наблюдение
3.1.	Звуковые и музыкальные файлы	3	2	1	
3.2.	Создание звуковых эффектов.	6	2	4	

Модуль II					
4.	Творческий проект «Создание Коллективного мультфильма»	48	9	39	
4.1.	Разработка сюжета мультфильма.	6	2	4	Наблюдение. Конкурс на лучший мультфильм.
4.2.	Подбор и изготовление героев мультфильма.	6	2	4	
4.3.	Создание декораций.	6	1	5	
4.4.	Съёмки мультфильма.	9	1	8	
4.5.	Подбор музыкального оформления.	6	1	5	
4.6.	Озвучивание.	6	1	5	
4.7.	Эффекты перехода и анимации. Монтаж мультфильма.	6	1	5	
4.8.	Представление проектов - просмотр созданного мультфильма и его обсуждение.	3	-	3	
5.	Итоговое занятие.	3	1	2	Анкетирование. Тест.
	итого	124	48	76	

Содержание учебного плана.

Модуль I

1. Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях (3 часа)

Теория: Знакомство с целями, задачами объединения, формами работы, требованиями. Инструктаж по ТБ.

Практика: Опрос «Инструктаж по ТБ».

Формы контроля: Тест №1. Вводный контроль. Анкетирование.

2. Введение в мир мультипликации (64 часа)

2.1 Знакомство с видами жанрами мультипликации

Теория: Виды жанры в анимационном искусстве. Знакомство с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе 19 века. Развитие анимации в России. Фенакистископ.

Практика: Просмотр фильма «История анимации. Фенакистископ». Изготовление простейшей модели фенакистископа с помощью готовых шаблонов.

Формы контроля: Вводная диагностика. Викторина №1.

2.2 Пластилиновая анимация

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами. Общенастроение фильма, смена эмоциональных состояний в процессе просмотра.

Практика: Просмотриобсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона», заставка актелепередаче «Спокойной ночи, малыши». Подготовка, выполнение упражнений в соз

дании анимации в технике пластилиновой анимации: «оживление» геометрических фигур из пластилина.

Формы контроля: Наблюдение. Беседа. Опрос.

2.3 Картонная анимация

Теория: Знакомство с

особенностями данного вида анимации, используемыми материалами.

Практика: Просмотр и

обсуждение мультфильма «Дальнее плавание», «Новогодняя история». Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике картонной анимации: «оживление» героев.

Формы контроля: Наблюдение. Беседа. Опрос.

2.4 Меловая анимация

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Дерево», «Сказки». Создание анимации в меловой технике.

Формы контроля: Наблюдение. Беседа. Опрос.

2.5 Кукольная мультипликация

Теория: История кукольной мультипликации. Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами. Движение предметов внутри кадра – аниматор может оживить и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный.

Практика: Просмотр мастер-классов. Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике предметной анимации: «оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и предметов. Просмотр и обсуждение мультфильма «Машенька и медведь», «Варежка». Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике кукольной анимации: «оживление» перчаточных кукол.

Формы контроля: Наблюдение. Беседа. Опрос.

2.6 Рисованная мультипликация

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами. Выяснение эмоциональной отзывчивости детей и их умение осмыслить чувства в процессе просмотра фильма.

Практика: Просмотр мультипликационных работ детских студий в Интернете. Индивидуальные работы с превращением цветных клеек в мультипликационных персонажей.

Форма контроля: Выставка.

2.7 Ожившая живопись

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Старик море». Создание Гиф-картинок.

Форма контроля: Конкурс гиф-картинок.

2.8 Силуэтная коллажная анимация

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Cinderella».

Формы контроля: Беседа. Опрос.

2.9 Компьютерная электронная анимация

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами. Образ героя в сказке на экране.

Практика: Просмотр мастер-классов лучших аниматоров России и мира. Виртуальные игры, как пример применения компьютерной анимации.

Форма контроля: Конкурс на лучшую виртуальную игру.

2.10. Техника порошка

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Кит», «Подоблаками».

Формы контроля: Беседа. Опрос.

2.11 Живописная анимация

Теория: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Жизнь вокруг нас», «Русалка». **Форма контроля:** Викторина №2.

2.12 Просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных разными способами-3 часа.

Теория: Просмотр и обсуждение первых мультфильмов: «Динозавр Гerti», «Пароходик Вилли».

Практика: Фильмы-«Гора самоцветов», «Крепость Огнём и мечом», «Солдатская сказка», «Жить».

Форма контроля: Видео викторина «Угадай мультфильм по жанру».

3. Озвучивание мультфильма (9 часов)

3.1 Звуковые и музыкальные файлы

Теория: Звуки и музыка в мультфильме. Музыка в кадре и за кадром. Создание при помощи звуковых образ реального мира в кадре.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Ёжик в тумане». Определить общее настроение, смену эмоциональных состояний в процессе просмотра.

Формы контроля: Беседа. Опрос.

3.2 Создание звуковых эффектов

Теория: Поиск музыкального файла для соответствующего определения образа мультфильма в сети интернет. Запись звукового файла, голоса персонажа, фоновой темы.

Практика: Озвучивание персонажей мультфильма, запись звуковой дорожки. Редактирование музыки и звука.

Форма контроля: Тест №3.

Модуль II

4. Творческий проект «Создание коллективного мультфильма» (48 часов).

4.1 Разработка сюжета мультфильма

Теория: Последовательность работы над созданием мультфильма. Продумывание и обсуждение сюжета своих мультфильмов. Определение техники анимации, необходимых материалов и инструментов.

Практика: Подготовительная работа. Построение короткого сюжета из целого. Написание сценариев. Деление сценария по кадрам (раскадровка).

Формы контроля: Тест №4. Практическая работа №2.

4.2 Подбор и изготовление героев мультфильма

Теория: Продумывание и обсуждение героев мультфильма, их заготовка путем вырезания и рисования недостающих героев.

Практика: Разработка образов мультфильма собственным сценарию. Практическая работа №2.

Форма контроля: Наблюдение.

4.3 Создание декораций

Теория: Продумывание и обсуждение декораций.

Техника безопасности при работе с карандашами и акварельными красками.

Практика: Рисование фона для мультфильма, изготовление декораций. Практическая работа №2.

Форма контроля: Наблюдение.

4.4 Съёмки мультфильма

Теория: Повторить правила фотографирования.

Практика: Работа с фотоаппаратом. Фотографирование этапов своих мультфильмов. Практическая работа №2.

Форма контроля: Наблюдение. Беседа.

4.5 Подбор музыкального оформления

Теория: Подбор музыкального оформления и обсуждение музыкального оформления мультфильма.

Практика: Подбор музыкальных записей. Практическая работа №2.

Форма контроля: Наблюдение. Беседа.

4.6 Озвучивание

Теория: Повторить правила записи звука на звуковую дорожку. Звукозапись.

Практика: Работа на компьютере: запись звука. Озвучивание мультфильма. Практическая работа №2.

Форма контроля: Наблюдение. Беседа.

4.7 Эффекты перехода и анимации. Монтаж мультфильма.

Теория: Инструктаж по Т.Б. при работе с компьютером, клавиатурой, мышкой.

Продумывание и обсуждение эффектов перехода и анимации мультфильма.

Практика: Монтирование фильма. Запись мультфильма на компьютер. Практическая работа №2.

Форма контроля: Наблюдение. Беседа.

4.8 Представление и обсуждение работ

Теория: Выставка персонажей, фотовыставка, обсуждение полученных мультфильмов.

Практика: Просмотр и анализ мультфильмов, созданных обучающимися. Практическая работа №2.

Форма контроля: конкурс на лучший мультфильм.

5. Итоговое занятие – 3 часа.

Теория: Подведение итогов учебного года. Вручение свидетельств и сертификатов.

Практика : Анкетирование. Тестирование.

1.4 Планируемые результаты

Личностные:

у обучающегося будут сформированы:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- учащиеся получают возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

Метапредметные:

Регулятивные:

- обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные:

- обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- обучающийся получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные:

- обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;
- обучающийся получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Предметные:

- обучающийся научится осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- определять последовательность выполнения действий;
- приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе;
- создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;

- создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;
- получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

2.2 Условия реализации программы

Кадровое обеспечение.

Успешную реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования, обладающий не только профессиональными знаниями по созданию разных анимационных мультфильмов, но и компетенциями в организации ведения образовательной деятельности творческого объединения технической направленности. Педагог прошла курсы повышения квалификации по данному направлению.

Программа может быть успешно реализована при наличии следующих материалов и оборудования:

- Цифровой фотоаппарат (может быть использована видеокамера с функцией покадровой съемки).
- Штатив, на который крепится фотоаппарат или видеокамера.
- Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения.
- Компьютер с программой для обработки отснятого материала.
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
- Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма).
- Художественные и иные материалы для создания изображений (пластилин, цветная бумага, картон, краски, кисточки, цветные мелки, цветные карандаши).
- Диски для записи и хранения материалов.
- Устройство для просмотра мультипликационных фильмов. Это могут быть:
- DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

Занятия объединения проводятся в хорошо освещённом кабинете, оборудованном мебелью, соответствующей возрасту детей, оснащённом по всем требованиям безопасности и охраны труда. В кабинете имеются:

- Столы
- Стулья
- Компьютеры (ноутбуки)

Информационное обеспечение:

- Художественные средства: лучшие фильмы мировой и советской анимации (видеофильмы, мультфильмы, соответствующие темам занятий);
- Интернет- ресурс wikipedia.org;
- Мастер-класс для педагогов;
- "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088>)
- Проект пластилиновый мультфильм http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinyj-mul._tfil._m
- «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinyj-multfilm>)

- Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве»

Лучшие мультфильмы в истории анимации

- «Фантазмагория или кошмар Фантоша», Эмиль Коль (1908)
- «Стрекоза и муравей», Владислав Старевич (1913)
- «Динозавр Герти», Уинзор Маккей (1914)
- «Пароходик Вилли», Уолт Дисней (1928)
- «Деревья и цветы», Уолт Дисней (1931)
- «Белоснежка и семь гномов», Уолт Дисней (1937)
- «Каштанка», Союзмультфильм, Цехановский Михаил (1952)
- «Крокодил Гена» (1969), «Чебурашка» (1971), Роман Качанов
- «Фильм, фильм, фильм», Федор Хитрук (1968)
- «Малыш и Карлосон», Борис Степанцев (1968)
- Мультфильмы Винни-Пухе, Федор Хитрук (1969-1972)
- «Сказка сказок» (1979), «Ежик в тумане» (1975) Юрий Норштейн
- «Тайна третьей планеты», Роман Качанов (1981)
- «Жил был пес» (1982), Эдуард Назаров
- «Пластилиновая ворона» (1981), «Падал прошлогодний снег» (1983), Александр Татарский
- «Конфликт» (1983), «Адажио» (2000) Гарри Бардин
- «Корова» (1989), «Старикиморе» (1999), Александр Петров
- «Мой сосед Тоторо», Хаяо Миядзаки (1988)
- «Бременские музыканты», Геннадий Фладков
- «Жихарка» (2006), Олег Ужинов
- «Девочка-дура» (2006), Зоя Киреева
- «На краю земли» (1998), «Мы не можем жить без космоса» (2015), Константин Бронзит

2.3 Формы аттестации

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль.

Осуществляется контроль следующим образом:

- Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.
- Текущий контроль проводится после каждого раздела и темы. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведётся поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого обучающегося обращается на чёткое выполнение работы и формирование трудовых навыков.

Формы проведения:

- ✓ Наблюдение,
- ✓ Беседа
- ✓ Опрос обучающихся, собеседование с ними,
- ✓ Просмотр и оценка выполненных работ.
- ✓ Викторины

✓ Тесты.

• По окончании 1-го полугодия по тем же критериям проводится промежуточный контроль (промежуточная аттестация).

Его цель – выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов.

Формы проведения:

- ✓ Опрос.
- ✓ Викторины,
- ✓ Демонстрация творческих работ.
- ✓ Выставки
- ✓ Конкурсы.

• Итоговый контроль (итоговая аттестация) проводится по завершении всего образовательного курса программы в целом.

Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся.

Формы проведения:

- ✓ выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в МАОУ ДО «Беломорский ЦДО»,
- ✓ участие в конкурсах и заочных анимационных фестивалях.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

-творческие задания;

-тесты;

-викторины;

-презентация творческих проектов;

-выпуск анимационных фильмов.

Работы, выполненные детьми, будут размещаться на официальном сайте учреждения и примут участие в различных конкурсах и фестивалях, имеющих художественно – эстетическую или научно - техническую направленность.

2.4 Оценочные материалы

Предметом оценивания по программе являются: набор основных знаний, умений, практические навыки по программе; универсальные учебные действия; важнейшие личностные свойства учащегося.

Для определения достижения учащимися планируемых результатов используются следующие диагностические методики:

Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мульт - Пульти»

**Оценивание предметных результатов обучения:
теоретическая подготовка учащегося**

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы).	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Знает правила техники безопасной работы с компьютером	Высокий уровень: учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой-2 балла Средний уровень: объем усвоенных знаний составляет более ½ -1 балл Низкий уровень: объем усвоенных знаний составляет менее ½-0 баллов
		Знает об истории появления мультимедиа как за рубежом, так и в нашей стране.	
		Знает и понимает возможности мультимедиа	
		Разбирается в процессе производства мультфильма и связанных с ним профессиях, видах и жанрах мультимедиа.	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Знает понятия и термины мультимедиа.	Высокий уровень: учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием-2 балла Средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой-1 балл Низкий уровень: как правило, избегает употреблять специал.термины-0 баллов
		Знает всемирно известные студии и современные отечественные студии.	
		Знает названия мультфильмов и студии их выпускавшие.	
		Умение самостоятельно определять жанры мультимедиа	

**Оценивание предметных результатов обучения:
практическая подготовка учащегося**

1. Коллективные обсуждения просмотренных фильмов:
– *уровень оценки (анализа) мультфильмов:*

- высокий (оценка социальной значимости произведения, интерпретация позиции героев);
- средний (умение дать характеристику поступкам и психологическим состояниям героев);
- низкий (путанность суждений, отсутствие интерпретации позиции героев).
- *эмоциональная активность суждений:*
- высокая (образность, яркость речи);
- средняя (формальность суждения);
- низкая (суждение с помощью преподавателя).

2. Детские творческие работы (рисунок – изображение героя, который наиболее понравится; собственная сказочная история.

- *соответствие работы тематике задания:*
- высокая: полностью соответствует (угадывается образ героев, их характер);
- средняя: соответствует частично;
- низкая; не соответствует.
- *степень аргументированности выбора героев:*
- высокая (обоснована собственная позиция);
- средняя (формальность суждения);
- низкая (суждение с помощью преподавателя).

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Умеет применять правила техники безопасной работы с компьютером.	Высокий уровень: учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. Средний уровень: объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2. Низкий уровень: учащийся овладел менее 1/2 предусмотренных
		Узнаёт мультфильм по фрагменту, музыке, заставке.	
		Умеет планировать работу над проектом.	
		Умеет анализировать собственную деятельность	
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специальной программы	Создаёт (оформляет) презентации в программах Word, PowerPoint	Высокий уровень: учащийся работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей. Средний уровень: работает с оборудованием с помощью педагога. Низкий уровень: испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием.
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Использует приобретённые знания и умения для творческого решения несложных художественно-графических и	Высокий уровень: творческий уровень - учащийся выполняет практические задания с элементами творчества. Средний уровень: репродуктивный уровень - выполняет в основном задания

		организационных задач.	на основе образца.
		Умеет писать сценарий с незамысловатым сюжетом.	Низкий уровень: начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.

Карта оценки развития метапредметных результатов учащихся

Фамилия, имя учащегося	<i>поисковые (исследовательские) умения:</i> - умение самостоятельно выдвигать идеи; - умение самостоятельно находить недостающую информацию в информационном поле; - умение находить несколько вариантов решения проблемы; - умение устанавливать причинно-следственные связи.	<i>коммуникативные умения:</i> - умение общаться со взрослыми - вступать в диалог, задавать вопросы; - умение вести дискуссию; - умение отстаивать свою точку зрения; - умение находить компромисс;	<i>умения и навыки работы в сотрудничестве:</i> - навыки коллективного планирования; - умение взаимодействовать с любым партнером; - навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач; - навыки делового партнерского общения;	<i>презентационные умения и навыки:</i> - навыки монологической речи; - умение уверенно держать себя во время выступления; - умение использовать различные средства наглядности при выступлении; - умение отвечать на незапланированные вопросы.
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В

Инструкция: Карта заполняется педагогом на каждого ребенка по четырём шкалам. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью уровней, где:

Н (низкий уровень) – качество отсутствует у учащегося или выражено слабо и проявляется редко,

С (средний уровень) – качество выражено сильно и проявляется часто,

В (высокий уровень) – выражено сильно и проявляется постоянно.

Нужную букву обвести в каждой графе.

Карта оценки личностного развития

1. Поведение детей во время кинопросмотра:

-степень вовлеченности:

- высокая (внимательно смотрит);
- средняя (периодически отвлекается и обсуждает с соседями посторонние вопросы);
- низкая (отвлекается и занимается другими делами);

- отсутствие вовлеченности (бродит по залу, уходит).
- реакция на ключевые, эмоционально насыщенные моменты кинофильма:
- ярко выраженная (смех, восклицания, комментарии);
- слабо выраженная (слабая мимика лица);
- отсутствие выраженной реакции.

2. Коллективные обсуждения просмотренных фильмов:

– *уровень оценки (анализа) мультфильмов:*

- высокий (оценка социальной значимости произведения, интерпретация позиции героев);
- средний (умение дать характеристику поступкам и психологическим состояниям героев);
- низкий (путанность суждений, отсутствие интерпретации позиции героев).
- *эмоциональная активность суждений:*
- высокая (образность, яркость речи);
- средняя (формальность суждения);
- низкая (суждение с помощью преподавателя).

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Организационно-волевые качества:		
Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки (просмотр мультфильма и обсуждение) в течение определенного времени	Высокий уровень: терпения хватает на все занятие. Средний уровень: терпения хватает больше чем на 1/2 занятия. Низкий уровень: терпения хватает меньше чем на 1/2 занятия.
2. Ориентационные качества:		
Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие учащегося в освоении образовательной программы	Высокий уровень: интерес постоянно поддерживается учащимся самостоятельно. Средний уровень: интерес периодически поддерживается самим учащимся. Низкий уровень: интерес к занятиям продиктован учащемуся извне.
Воспитанность российской гражданской принадлежности	Знание истории Отечества, ВОВ Интерес к культуре и истории своего народа, края, семьи	Высокий уровень: интерес постоянно поддерживается учащимся самостоятельно, знания пополняются самостоятельно Средний уровень: интерес периодически поддерживается самим учащимся, знания периодически пополняются Низкий уровень: интерес продиктован учащемуся извне, знания отрывочные
3. Поведенческие качества:		
Конфликтность (отношение учащегося к столкновению интересов (спору))	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	Высокий уровень: пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты. Средний уровень: сам в конфликтах не участвует, старается их избежать. Низкий уровень: периодически провоцирует

в процессе взаимодействия)		конфликты.
Осознанное, доброжелательное отношение к человеку, его мнению, культуре и т. п.; готовность и способность вести диалог		Высокий уровень: постоянно доброжелателен и общителен Средний уровень: бывает не сдержан в общении и диалогах. Низкий уровень: скептически относится к происходящему, спорит в диалогах, сложно принять чужое мнение

2.5. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – очная форма обучения.

Методы обучения:

- ✓ **словесный:** (рассказ, лекция, беседа, работа с компьютерными программами) направленные на знакомство с оргтехникой, правилами безопасного общения с компьютером, рассказ педагога, художественное слово, рассказы о мультипликации.
- ✓ **наглядный:** (раздаточный материал в виде карточек с учебными позициями), демонстрация мультимедийных сказок, показ иллюстраций, картин, презентаций, просмотр мультфильмов.
- ✓ **практический:** (решение поставленных задач, направленных на выработку специальных умений и навыков), мультимедийные игры, словесные, настольно-печатные и подвижные игры, поэтапное рисование, рисование в графических редакторах, работа в программе MicrosoftWord, MovieMaker, SonyVegasPro.
- ✓ **игровой:** (физминутки, гимнастики для глаз, создание сюрпризных моментов, компьютерные программы «Веселые моторы», «Приключения Маши» и «Компьютер Ежика»);
- ✓ **объяснительно - иллюстративный:** (при объяснении нового материала используются рисунки, плакаты, иллюстрации),
- ✓ **проблемный:** (промежуточный анализ мультипликационных проектов, продумывание сюжета на индивидуальных или групповых занятиях);
- ✓ **проектный:** (применение информационно - коммуникационных технологий, разработаны презентации с вопросами и заданиями для учащихся, которые они с удовольствием выполняют).

Программа дает возможность педагогу использовать на занятиях один или несколько методов обучения. Выбор методов зависит от психофизических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий.

Формы организации образовательного процесса: фронтальная индивидуально – групповая и индивидуальная. Проводятся индивидуальные и групповые занятия для подготовки и участия в конкурсах различного уровня.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей. Также эта форма работы предполагает дополнительное объяснение задания отстающим детям.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Фронтальная форма работы – это демонстрация таблиц, рисунков, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе.

Формы организации учебного занятия: беседа, практическая работа, игра, конкурс, открытое занятие, «мозговой шторм», праздники – сюрпризы, презентация и защита готовых проектов, рассказы о своих мультфильмах.

Педагогические технологии: ИКТ, технология проектного обучения, технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология дифференцированного обучения, технология разно уровневое обучение, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровье сберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия.

Каждое занятие по теме программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания.

Любое занятие, как правило, включает:

1. Оргмомент- приветствие, оглашение темы занятия, подготовка необходимого оборудования.
2. Теоретическая часть- объяснение темы занятия.
3. Практическая часть - Работа над созданием сценария, сюжета, раскадровка, создание персонажей, съёмка мультфильма, монтаж на ПК и т.п.
4. Заключительная часть- выставка. Конкурс, тестирование, проверка пройденного материала.
5. Рефлексия- обсуждение результатов занятия и домашнее задание. Распределяются обязанности на следующее занятие.

2.6 Список литературы.

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011 г.
2. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
3. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
4. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
5. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
6. Методические рекомендации мультстудии «Я творю мир» на основе образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мир» (авторы: Н.С. Муродходжаева, И.В. Амочаева), который является частью парциальной модульной программы «STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста» (авторы: Т.В.Волосовец, В.А.Маркова, С.А.Аверин; под общей редакцией Т.В.Волосовец).
7. Н. С. Муродходжаева, И. В. Амочаева. Мультстудия «Я творю мир» (Инструкция в вопросах и ответах).
8. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
9. Тимофеева Л.Л, Технология «Мультфильм своими руками». Детство, 2010г.
10. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное. 2011 г. 59 стр.
11. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
- 12.Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)

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»

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР):

1. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
2. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет) <https://www.o-detstve.ru/forchildren/research-project/14924.html>
- 3.Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>
4. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»
- 5.<http://www.toondra.ru/>
- 6.<http://www.progimp.ru/>
7. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>

Приложения.

Тест №1

«Техника безопасности и правила поведения».

Цель: проверить уровень знаний обучающихся по теме «Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе».

Выберите один вариант ответа:

Задание №1

Нужно ли выключать компьютер по окончании работы?

- 1) да, при необходимости;
- 2) да;
- 3) нет.

Задание №2

Что разрешается ученику в кабинете информатики только с позволения учителя?

- 1) сдвигать места монитора системный блок;
- 2) передвигаться по кабинету во время урока;
- 3) отключать и подключать устройства к компьютеру;
- 4) класть что-либо на клавиатуру.

Задание №3

Где вам разрешается ставить сумки, пакеты, вещи?

- 1) возле входа в кабинет на специально отведенный для этого стол;
- 2) возле своего рабочего места;
- 3) на подоконник.

Задание №4

Что необходимо сделать перед началом работы?

- 1) переобуться, пройти на рабочее место, включить компьютер и дождаться указаний учителя;
- 2) оставить сумки, вещи на специально отведенное место, снять обувь и надеть бахилы, пройти на своё рабочее место, выключить сотовый, проверить комплектность ПК, расписаться в журнале учета работы пользователя за компьютером.

Задание №5

Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

- 1) любые;
- 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
- 3) только те, которые изучали раньше.

Задание №6

Можно ли ученикам разговаривать в кабинете информатики во время урока?

- 1) Да;
- 2) можно, но очень тихо, чтобы не отвлекать других учеников;
- 3) нет.

Задание №7

При появлении запаха гари или странного звука необходимо

- 1) продолжить работу за компьютером;
- 2) сообщить об этом учителю;
- 3) немедленно покинуть класс.

Задание №8

Как следует нажимать на клавиши?

- 1) усилием ударом;
- 2) плавно.

Задание №9

Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

- 1) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
- 2) нет;
- 3) да.

Задание №10

Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание №11

Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

- 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер;
- 2) расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером;
- 3) покинуть кабинет;
- 4) выключить компьютер.

Задание №12

Обязательно ли нужно расписываться в журнале учета работы пользователей за компьютером перед началом работы?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание №13

Разрешается ли что-либо трогать на столе учителя без разрешения?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание №14

Ваши действия при пожаре

- 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
- 2) немедленно покинуть компьютерный класс; выключить компьютер и покинуть здание;
- 3) вызвать пожарную охрану.

Задание №15

Разрешается ли касаться экранов монитора?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание №16

Что не запрещается в кабинете информатики?

- 1) работать двум ученикам за одним компьютером;
- 2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
- 3) громко разговаривать, отвлекать других учеников;
- 4) отключать и подключать устройства к компьютеру.

Задание №17

Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

- 1) W;
- 2) трём;
- 3) одному;
- 4) четырём.

Задание №18

Что не запрещено делать в кабинете?

- 1) пройти в кабинет без обуви;
- 2) работать влажными или грязными руками;
- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов;
- 4) бегать, прыгать.

Задание №19

Разрешено ли ходить в класс в грязной обуви и верхней одежде?

- 1) да;
- 2) нет.

Задание №20

Разрешается ли вам отвлекать других учеников, громко разговаривать в классе?

- 1) нет;
- 2) да.

Ответы:

1)2;	8)2;	15)1;
2)2;	9)2;	16)1;
3)2;	10)1;	17)1;
4)2;	11)1;	18)1;
5)2;	12)2;	19)2;
6)2;	13)1;	20)1.
7)2;	14)1;	

Критерии оценки ответов на вопросы:

Высокий уровень — обучающийся ответил на 70% и более вопросов правильно - 2 балла

Средний уровень — обучающийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно 1 балл

Низкий уровень —

обучающийся ответил менее, чем на 50% вопросов или учащийся не ответил ни на одно вопрос - 0 баллов

Викторина №1

«История анимации»

Цель: Определить знания детей по изученной истории анимационных фильмов

1. Что возникло раньше: кинематограф или искусство анимации? (искусство анимации)
2. Когда официально начинается история российской мультипликации? (в 1912 году - с работ Владислава Старевича)
3. Как первоначально называлась первая в СССР студия мультипликационных фильмов? (Союздетмультфильм)
4. Как назывался первый советский полнометражный мультипликационный фильм? (Новый Гулливер)
5. Когда начался выпуск самого известного советского мультипликационного сериала "Ну, погоди!"? (в 1969 году)
6. Как называлась первая в СССР государственная мультипликационная студия? (Пилот)
7. Какой фильм киностудии «Анимафильм» получил в 1998 году приз зрительских симпатий на III открытом Российском фестивале анимационного кино? (Ночь перед Рождеством)

Критерии оценки ответов на вопросы:

Высокий уровень — обучающийся ответил на 70% и более вопросов правильно.

Средний уровень — обучающийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно.

Низкий уровень—

обучающийся ответил менее, чем на 50% вопросов или учащийся не ответил ни на одно из вопросов.

Викторина №2

«Я знаю все мультфильмы»

Цель: развитие интереса к разным жанрам мультфильмов

1. Как звали трех богатырей из известного российского мультфильма? (Добрыня Никитич, Алеша Попович, Илья Муромец, серия мультфильмов про богатырей).
2. Какие слова мы слышали от Леопольда? («Ребята, давайте жить дружно!»).
3. Назовите имя друга Чебурашки (Крокодил Гена).
4. В каком мультфильме главные герои — маленькие человечки, которые занимаются ремонтом разного рода аппаратуры и техники? («Фиксики»).
5. Назовите название мультфильма, главную героиню которого зовут Маша, и с ней случаются разные истории? («Маша и медведь»).
6. Назовите имя говорящего коня в серии мультфильмов про трех богатырей? (Юлий).
7. Вспомните и назовите мультфильмы, в названиях которых встречаются цифры? («3 богатыря на дальних берегах», «Али Баба и 40 разбойников», «38 попугаев», «12 месяцев», «Цветик-семицветик», «101 далматинец», «Белоснежка и 7 гномов», «3 поросенка» и др.).
8. В каком мультфильме 4 героя — черепахи, и все они — супергерои? («Черепашки-ниндзя»).
9. В этом мультфильме главный герой — супергерой. Он может спасать попавших в беду, бороться со злом, лазать по стенам, летать, плести паутину. Идя на очередное дело, он одевает специальный костюм с изображением насекомого, название этого насекомого есть и в названии мультфильма. («Человек — паук»).
10. Как зовут толстого мышонка, который очень любит сыр, из мультфильма «Чипи Дейл спешат на помощь»? (Рокки).
11. В серии этих мультфильмов металлические конструкции превращаются в роботов, оживают, совершают разные действия, ведут борьбу с врагами. («Трансформеры»).
12. Назовите имена героев мультсериала «Смешарики». (Лосяш-лось, Крош — заяц, Ежик, Нюша — поросенок, Бараш — барашек, Копатыч — медведь, Кар Карыч — ворона, Совунья-сова).
13. Назовите число пятнистых щенков из знаменитого мультфильма про далматинцев. («101 далматинец»).
14. В каком мультфильме у отца было 3 дочери, каждая из них просила отца привезти ей определенный подарок из города? («Аленький цветочек»).
15. Назовите известный (и любимый вашими родителями в детстве) мультсериал про волка и зайца. («Ну, погоди»).
16. В этом мультфильме главный герой — врач — ветеринар. Он лечил зверей, добирался до больных на орле, на ките и т. д. («Доктор Айболит»).
17. Назовите специальности людей, которые придумывают и делают мультики? (сценарист, режиссер, художник — мультипликатор, озвучивают их актеры).
18. В этом мультфильме главный герой зеленого цвета, с большими головой и животом. Он влюбился в принцессу Феону, женился на ней, жил во дворце, помогал Феоне править страной. («Шрек»).
19. В этом мультфильме белка на протяжении всего мультфильма искала орешек. («Ледниковый период»).
20. Главный герой этого мультфильма — мальчик, человек, которого воспитали джунгли и звери. («Маугли», «Книга джунглей»).
21. В этом мультфильме, по мотивам сказки Г. Х. Андерсена, злая королева заколдовала братца, разлучила его с сестрой. Сестренка долго его искала, прошла ряд испытаний, смогла найти брата и растопить лед (осколком льда, зеркала) в его сердце. («Снежная королева»).

22. В этом мультфильме действие происходит во времена жизни пещерных людей. Это было, по сюжету, много—много миллионов лет назад. («Семейка Крудс»).
23. В каком мультфильме конь превращался в волшебного коня и исполнял желания, помогая своему хозяину? («Конек-горбунок»).
24. Назовите имя героя, который просил рыбу исполнить желания, говоря такие слова: «Пощучьему велению, по моему хотению». (Емеля из мультфильма «Пощучьему велению»).
25. В каком мультфильме младший сын царя забросил стрелу в болото? Назовите название мультфильма и имя младшего сына царя. («Иван из мультфильма «Царевна-лягушка»).
26. Как называется мультфильм, в котором главный герой — черепаха по имени Селли? («Шевелиластами»).
27. Героиня этого мультфильма потеряла на балу золотую туфельку. Что это за мультфильм и как звали главную героиню? (Золушка из одноименного мультфильма).
28. Как звали большую черную кошку — пантеру из мультипликационного фильма про Маугли? (Багира).
29. Сколько сыновей в сказках и мультфильмах бывает у отца? (3 сына, обычно — старший — умный детина, средний — так и сяк, младший — дурак).
30. В каком мультфильме герои — животные Африки? («Мадагаскар»).
31. Какие герои тянули овощ в огороде? («Репка», герои: дедка, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка).
32. В этом мультфильме у деда и бабы случилась беда — мышка разбила золотое яйцо, которое задела своим хвостом, уронив его на пол. («Курочка Ряба»).
33. Главный герой этого мультфильма — деревянный мальчик, выструганный Папой Карло из полена. Как звали этого мальчика? (Буратино, «Золотой ключик, или приключения Буратино»).
34. В серии этих мультфильмов показаны разные истории, в которых есть предупреждения, поучительные и познавательные истории. Ведущий этих историй — супергерой. Назовите его имя и фамилию. (Аркадий Паровозов из одноименного мультсериала).
35. Вспомните и назовите пластилиновые мультфильмы. («Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона», заставка «Спокойной ночи, малыши»).
36. Назовите имя самого известного американского мультипликатора, который подарил миру Скруджа Макдака и других известных мультгероев? (Уолт Дисней).
37. Кто был художником — мультипликатором всемирно любимого советского мультфильма «Ну погоди»? (Котеночкин).
38. Какие герои советского мультфильма пели песенку, лежа на песке, со словами: «Я на солнышке лежу, я на солнышке лежу, все лежу и лежу, и на львенок не гляжу...»? (мультфильм «Львенок и Черепашка»)

Критерии оценки ответов на вопросы:

Высокий уровень — обучающийся ответил на 70% и более вопросов правильно.

Средний уровень — обучающийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно.

Низкий уровень —

обучающийся ответил менее, чем на 50% вопросов или учащийся не ответил ни на один вопрос.

Викторина №3

«История мультипликации»

Цель: Развивать интерес к мультипликации

1. Назовите известных вам отечественных и зарубежных режиссеров фильмов и мультипликации.
2. Что такое кинематограф? Что такое мультипликация?
3. Кто и когда изобрел кинематограф? Мультипликацию?
4. Какое родословная мультипликации, кто его «предки»?
5. Что такое фенакистископ?
6. Назовите первые известные вам звуковые фильмы и мультфильмы.

7. Что изменилось в киноискусстве и мультипликации сегодня?
8. Кто создаёт фильмы и мультфильмы?
9. Какие современные профессии в кино и мультипликации вы знаете?
10. Назовите современные студии кино и анимации России.

Ответы:

1. Отечественные кинорежиссёры: Никита Михалков, Эльдар Рязанов, Георгий Данелия, Леонид Гайдай. Режиссёры мультипликаторы: Вячеслав Котёночкин, Лев Мильчин, Владислав Старевич, Михаил Цехановский, Борис Степанцев, Лев Атанов, Юрий Норштейн и др. Зарубежные кинорежиссёры: Джеймс Кэмерон, Джордж Лукас, Стивен Спилберг. Зарубежные режиссёры мультипликаторы: Джейм Блектон, Уолт Дисней, Аб Айверкит и др.
2. Кинематограф — это (от греч. κίνησις, род. п. κίνεω — движение и греч. γραφω — писать, изображать) — отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений. Мультипликация — это технический приём создания иллюзии движущихся изображений.
3. Кинематограф изобрели братья Л. и О. Люмьер (1895) ; Мультипликацию Уинзор Маккей в 1914 году.
4. Попытки запечатлеть движение в рисунке начались в первобытную эпоху, продолжились в античные времена и привели к появлению примитивной мультипликации в первой половине XIX века. Бельгийский физик Жозеф Плато, австрийский профессор-геометр Симон фон Штампфер и другие учёные и изобретатели использовали для воспроизведения на экране движущихся изображений вращающийся диск или ленту с рисунками, систему зеркала и источника света (фонарь) фенакистископ.
5. Лабораторный прибор для демонстрации движущихся рисунков, конструкции которого основаны на персистенции — инерции человеческого зрения.
6. Фильмы: «Путёвка в жизнь», «Певец джаза»; мультфильмы: «Пароходик Вилли», «F[веты Деревья», «Советские игрушки».
7. Развитие компьютерных технологий, 3D-графики.
8. Режиссёр, художник, монтажер, сценарист, оператор, звукорежиссёр, артисты игрового кино и озвучивающие мультфильмы, мультипликатор персонажей.
9. Кинопродюсер, продюсер, мультипликатор спецэффектов, мультипликатор трёхмерной графики (3D).
10. Киностудии: «Мосфильм», «СТВ», «Ленфильм», «Киностудия им. Горького», «Columbia Pictures», «Miramax Films» и др. Студии анимации: «Союзмультфильм», «100 киловатт», «Мельница», «ALIANS-ANIMATION», «ОАМЕДИА», «Студия «Колобанга», «Аэроплан», «CGF» (3D-анимация), «СТС Медиа», «Анимаккорд», студия «Паровоз» и др.

Критерии оценки ответов на вопросы:

Высокий уровень —

обучающийся ответил на 70% и более вопросов правильно, полными предложениями, с приведением примеров, хорошо ориентируется в материале.

Средний уровень —

обучающийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно, полными предложениями, отвечает на дополнительные вопросы.

Низкий уровень —

обучающийся ответил менее, чем на 50% вопросов или учащийся не ответил ни на один вопрос, не ориентируется в материале.

Опрос

Цель: Развитие внимания и наблюдательности

Вопросы:

1. Название Вашего любимого фильма и мультфильма.
2. Чем Вам понравился фильм, мультфильм?
3. Страна выпуска фильма, мультфильма.
Россия, США, Япония, Франция, Китай, не знаю, другое.
4. Имя, кличка, прозвище героя фильма, мультфильма.
5. Главный герой является — человеком, -птицей, -животным, -рыбой, -роботом, -вымышленным существом?
6. Опишите любимого героя фильма, мультфильма своими словами. Какой он (внешность, характер, чем занимается).
7. Каким способом был создан фильм, мультфильм? (подчеркни)
 - компьютерная графика
 - пластилиновый (персонажи вылеплены из пластилина)
 - кукольный (персонажи-куклы),
 - рисованный человеком,
 - компьютерная анимация.
8. Продолжительность фильма, мультфильма (короткометражный идет менее 45 минут, полнометражный более 45 минут).
 - короткометражный,
 - полнометражный.

Тест N•2

«История фотографии»

Цель: проверка знаний истории фотографии

1) Какой год считается годом рождения фотографии?

А) IV век до н.э.; Б) 1839 год; В) 1655 год.

2) Что в переводе с латинского означает камера-обскура?

А) темная комната; Б) фотоаппарат; В) ящик с дыркой.

3) Кого считают отцом современной фотографии?

А) Ньепс, Дагер и Табольт; Б) Леонардо да Винчи; В) Каналетто и Белотто.

4) В каком году был сделан первый цветной снимок?

А) 1839 г. Б) 1861 г. В) 1820 г.

5) Выберите правильное определение фотографии?

А) изображение; Б) рисунок; В) рисование светом.

6) Как назывался первый цифровой фотоаппарат?

А) Canon; Б) Casio; В) Kodak.

9. Данный фильм, мультфильм является:

- односерийный,

- сериал.

10. Жанр фильма, мультфильма (подчеркни)

- триллер, вестерн, мелодрама, комедия, аниме, детективный, исторический,

музыкальный, мультфильм-

сказка, сатирический, мультфильм по былинам, мистический, приключенческий, фантастический

, мифам и легендам.

11. Вид данного фильма, мультфильма (выберите подходящие варианты и подчеркни).

документальный, научно-

популярный, художественный, образовательный, воспитательный, развивающий, обучающий, п

ознавательный, ознакомительный, развлекательный.

12. В фильме, мультфильме больше: - добра, радости, - зла, войны, насилия.

13. Чему учит фильм, мультфильм?

- учит любить животных и заботиться о них,

- учит дружить, учит помогать своим близким и друзьям,

- учит выполнять свои обязанности,

- помогает изучать окружающий мир, не несет полезной информации,

- другое.

14. Ваше настроение после просмотра этого фильма, мультфильма?

- отличное, хорошее,

- грустное, романтическое,

- воодушевленное,

- деятельное,

- раздраженное,

- разгневанное,

- сонное,

- унылое,

- разочарованное.

15. Есть ли у вас игрушка-герой из любимого фильма, мультфильма? - да, - нет.

16. Читали ли вы произведение, по которому снят фильм, мультфильм?

да, нет, не написано произведение по этому фильму, мультфильму, другое.

17. Каким фильмам, мультфильмам вы отдаете больше предпочтение?

российским, зарубежным

18. Как часто вы смотрите фильмы, мультфильмы?

- менее часа в день,
- час-полтора в день,
- более 2-х часов в день,
- несколько раз в неделю,
- очень редко.

19. Помогают ли родители вам в выборе фильмов, мультфильмов?

20. Смотрят ли ваши родители с вами фильмы, мультфильмы?

- иногда смотрят,
- часто смотрят,
- смотря типотом мы вместе обсуждаем фильм, мультфильм,
- никогда не смотрят.

21. В какой половине дня вы обычно смотрите фильмы, мультфильмы?

22. В свободное время вы любите больше всего (подчеркни):

играть, гулять, читать,
смотреть фильмы, мультфильмы, заниматься творчеством, заниматься спортом, свой вариант.

23. Хотели бы вы сами поучаствовать в создании фильма, мультфильма?

Выберите все подходящие варианты:

- написать сценарий,
- попытаться режиссёром-постановщиком,
- участвовать в создании и оживлении героев,
- мне это не интересно,
- другое.

Критерии оценки ответов на вопросы:

3 балла—

учащийся ответил на 70% и более вопросов правильно, полными предложениями, с приведением примеров, хорошо ориентируется в материале.

2 балла— учащийся ответил правильно на 70-50%

вопросов правильно, полными предложениями, отвечает на дополнительные вопросы.

1 балл— учащийся ответил менее, чем на 50% вопросов.

0 баллов— учащийся не ответил ни на один вопрос, не ориентируется в материале.

0—1—низкий уровень; 2—средний уровень; 3—высокий уровень

Тест №3 на воображение ребенка. "Придумай рассказ" Р.С. НЕМОВА

Цель: Развитие воображения

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо в течение 1 минуты, а затем пересказать его в течение 2 минут. Это может быть какая-либо история или сказка. Воображение ребенка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа;
- необычность, оригинальность сюжета;
- разнообразие образов, используемых в рассказе;
- проработанность детализация этих образов;
- эмоциональность образов.

По каждому из названных признаков рассказ может получить 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражены те или признаки из перечисленных выше.

Оценка результатов

Скорость придумывания рассказов оценивается:

2 баллами—если ребенку удалось придумать рассказ в течение не более 30 секунд;

1 баллом—если на придумывание рассказа ушло от 30 секунд до 1 минуты;

0 баллов—если за минуту ребенок так и не смог ничего придумать.

Необычность, оригинальность сюжета оценивается:

2 баллами—если сюжет рассказа полностью придуман самим ребенком, оригинален;

1 баллом—если ребенок привносит в виденное или слышанное что-нибудь новое от себя;

0 баллов—если ребенок просто механически пересказывает то, что он когда-либо видел.

Разнообразие образов оценивается:

2 баллами—если в рассказе имеется четыре или более персонажей (вещи, события);

1 баллом—если в рассказе используется 2-3 персонажа;

0 баллов—если в рассказе говорится только об одном персонаже.

Оценка проработанности детализации образов в рассказе производится следующим образом:

2 баллами—если объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя или более признаками;

1 баллом—если, кроме названия, указываются еще 1-2 признака;

0 баллов—если персонаж в рассказе только называется и дополнительно не характеризуется.

Эмоциональность образов в рассказе оценивается:

2 баллами—если сам рассказ и его передача рассказчиком достаточно эмоциональны;

1 баллом—если у рассказчика эмоции слабо выражены и слушатели

слабо эмоционально реагируют на рассказ;

0 баллов—если образы рассказане производят никакого впечатления на слушателя.

Выводы об уровне развития обучающегося:

10 баллов—очень высокий;

8-9 баллов—высокий;

4-7 баллов—средний;

3-4 балла—низкий;

0-1 балл—очень низкий.

**Анкетывдляоцениванияудовлетворенностикачествомпрограммы.
Анкетадляродителей.**

1. УдовлетворенылиВыдеятельностьюобъединения «Мультипликаторы»?

1. Да.
2. Нет.
3. Отчасти.
4. Затрудняюсьответить.

2. УдовлетворенылиВыкачествомпредоставляемыхдополнительныхобразовательныхуслугВашемуребенку?

1. Да.
2. Нет.
3. Отчасти.
4. Затрудняюсьответить.

3. ИнтереснолиВашемуребенкупосещатьзанятияобъединения «Мультипликаторы»?

1. Да.
2. Нет.
3. Отчасти.
4. Затрудняюсьответить.

4. УдовлетворенылиВырежимомработыобъединения «Мультипликаторы»? (дни, время, продолжительность занятий)?

- А. Да;
Б. Нет;
В. Затрудняюсьответить.

5. Какуюформу взаимодействия Вы используете при общении с педагогом?

- А. Консультации по телефону, в социальных сетях и при встрече. Б. Родительское собрание.
В. Совместная деятельность с ребенком и педагогом (участие в мероприятиях).

6. Что Вы ожидаете от занятий Вашего ребенка в объединении «Мультипликаторы»?

Глоссарий

Актёр — это исполнитель ролей в кино и театре. Мастер перевоплощения. Это человек, который с легкостью может принять образ другой личности, полностью поглотив ее характер и качества.

Анимация — от фр. animation — оживление, одушевление), это короткий "мультфильм", длящийся до 5 минут

Блокбастер — сверхпопулярный или успешный в финансовом смысле фильм.

Вестерн — направление искусства, характерное для США, может включать в себя различные жанры, например, комедию, боевик, детектив, триллер и даже фантастику; Вестерн характерен для кинематографа, телевидения, литературы, живописи и других видов искусства.

Гримёр — человек, профессионально изменяющий образ актёра (театра, кино, цирка и пр.) для соответствующей роли. Существует несколько типов гримов и техник его нанесения, что отличает работу примера от работы парикмахера и визажиста.

Документальное кино — вид кинематографа. Документальным называется фильм, в основу которого легли съёмки подлинных событий или лиц.

Жанр —

это исторически сложившаяся группа произведений, объединённых общими признаками содержания и формы.

Кино — Понятие кино собирательное и определяет целое направление изобразительного искусства — кинематограф.

Кинематограф —

отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений.

Клип «clip» — видеофайл, в котором ряд динамично сменяющихся изображений умело подобран по смыслу в чётко задуманной последовательности.

Медиакультура — это особый тип культуры информационного общества, являющейся посредником между обществом и государством, социумом и властью.

Рассматривая современное состояние медиакультуры, мы акцентируем свое внимание на роли **масс-медиа** в

формировании общественного сознания, развитии творческих способностей личности.

Монтажёр —

специалист, соединяющий отснятые материалы фильма в целостное произведение.

Мюзикл — один из жанров музыкально-сценического искусства. Он представляет собой смесь музыки, песен, танцев и драмы.

Мультипликация —

технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов морфинга) с помощью

последовательности

неподвижных изображений (кадров), сменяющихся друг друга с некоторой частотой.

Оператор —

профессия в кинематографе. Специалист, управляющий кино съёмочным аппаратом, с помощью которого происходит запись движущегося изображения на киноплёнку.

Режиссёр —

творческий работник различных видов искусства: театра, кинематографа, телевидения, цирка, эстрады. Создаёт фильм.

Сценарист — автор сценария для кинофильма, телесериала, мультфильма, спектакля, компьютерной игры и так далее.

Сюжет —

это последовательность событий в литературном или сценическом произведении.

Трейлер — небольшой видеоролик, состоящий из кратких и обычно наиболее зрелищных фрагментов

фильма, используемый для анонсирования или рекламы этого фильма.

Триллер — жанр произведений литературы кино, нацеленный вызвать у

зрителя или читателя чувств тревожного ожидания, волнения или страха.

Хроника—длительнонаблюдение за событием, репортажем и тому подобное.

Экшн это произведение (фильм, книга, игра) в которой сюжет состоит из череды быстросменяющихся друг друга действий.

Кукольные мультфильмы				Творческие способности		Сформированность познавательной активности		Тест 1 «Техника безопасности и правила поведения»		Викторина 1		итого	
Умеет импровизировать с куклой		Создаёт кукольные мультфильмы											
Окт.	Май	Окт.	Май	Окт.	Май	Окт.	май	Окт.	май	Окт.	май	Окт.	май

Критерии уровня освоения программы:

20-26 баллов – высокий уровень освоения программы

13- 19 баллов – средний уровень освоения программы

Меньше 13баллов – низкий уровень освоения программы

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 11658132350595754882249227326788119953424450955

Владелец Кузнецова Елена Юрьевна

Действителен с 04.12.2024 по 04.12.2025