

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования и науки Курганской области

ГБОУ «Губернаторская Куртамышская кадетская школа-интернат»
Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

РАССМОТРЕНО (согласовано)
на заседании методического
совета

ym -

Мудулина Н.В.
Протокол № 1 от «31» 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО:

Директор ГБОУ
«Губернаторская Куртамышская
кадетская школа-интернат»

В.В. Скутин
В.В. Скутин
приказ № 337 от «01» 09.2023 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«Волшебный объектив»

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации: 1 год

г. Куртамыш, 2023 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Волшебный объектив» разработана на основе: Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Указа Президента РФ от 07.05.2018 №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»; Постановления Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»; Распоряжения Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 №1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»; Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; Паспорта Федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденный проектным комитетом по национальному проекту «Образование» от 7 декабря 2018 года протокол №3; Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебный объектив» имеет техническую направленность.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что в целях обеспечения творческого и технического развития и формирования личности ребенка многие родители хотят направить своих детей на занятия в творческие объединения. Родители отметили важность приобщения детей к информационной культуре и медиапользованию. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности обучающихся. Одним из таких методов является мультипликация.

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление, что учитывается в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Волшебный объектив».

Занятия в кружке дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. Дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Вариативность, возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории.

На занятиях используются такие формы занятий как проведение бесед, практических занятий, обсуждений и просмотров мультипликационных фильмов различных жанров.

Показателями освоения программы является умение различать фильмы разных видов и жанров, умение обсудить увиденное, выражать свое отношение к увиденному, освоение знания о языке и выразительных средствах экрана, выполнение ряда творческих заданий, помогающих совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений, усовершенствование знаний о языке и выразительных возможностях экранных искусств, выполнение практических заданий по освоению фотосъемки, выполнение работы по созданию видеofilm (замысел, сочинение сценария, подготовительный период, съемки, монтаж, озвучивание, демонстрация фильма).

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях может быть реализован принцип межпредметных связей.

Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на творчество и нахождение комфортного развития интересов каждого обучающегося.

Интегрированность, преемственность, взаимосвязь с другими типами образовательных программ, уровень обеспечения сетевого взаимодействия.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что в связи с удовлетворением возрастающих потребностей детей назрела необходимость комплексного подхода к организации учебного процесса. Мультипликация – предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. В программе объединены разные дисциплины: «Технология», «Литературное чтение», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Информатика».

Отличительные особенности программы, новизна

Новизна программы «Волшебный объектив» выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма – рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, – собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества.

в-четвертых: все созданные в рамках мастерской «Волшебный объектив» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях. Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует обучающихся на новую творческую работу.

Адресат программы: дети 11-13 лет

Срок реализации (освоения) программы

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01 сентября 2023г.	май 2024 г.	36	36	72	1 раза в нед. 2 часа по 40мин. перемена 10 мин.

Объем программы: 72 часов в год

Форма обучения: фронтальная, коллективная, групповая, малой группой, парная работа, индивидуальная

Уровень программы: базовый

Режим занятий: 1 раз в неделю 2 часа (40 минут – 1 академический час), перерыв 10 мин.

Особенности организации образовательного процесса: очная

Возможность реализации индивидуального маршрута:

Индивидуальный образовательный маршрут – это программа образовательной деятельности обучающегося, составленная на основе его интересов и образовательного запроса, обеспечивающая условия для раскрытия и развития всех способностей и дарований ребенка с целью их последующей реализации в учебной и профессиональной деятельности, фиксирующая образовательные цели и результаты.

Основная форма образовательной работы с детьми: групповые и индивидуальные. Виды деятельности: практические занятия, самостоятельная работа, мастер - классы, творческие мастерские, выставки, ролевые игры, беседа, встреча с интересными людьми, игра, лабораторное занятие, лекция, наблюдение, «мозговой штурм», экскурсия, игровые формы (конкурсы, викторины и т.д.). Условия, формы и технологии реализации программы «Волшебный объектив» учитывает возрастные и индивидуальные особенности обучающихся.

Программа базируется на основных принципах дополнительного образования:

- выбор различных видов деятельности, в которых происходит личностное и профессиональное самоопределение обучающихся;
- вариативность содержания и форм организации образовательного процесса;
- адаптивность к возникающим изменениям.

Уровни сложности содержания программы стартовый (ознакомительный)-1 год

1.2. Цель и задачи программы. Планируемые результаты

Цель: обучение основным приемам создания пластилиновой и рисованной анимации в технике перекладки с использованием компьютерных технологий.

Задачи:

1. Обучающие:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- обучение созданию анимационных фильмов в технике перекладки на специализированном оборудовании;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

2. Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям.
- развивать мелкую моторику рук, глазомер;

3. Воспитывающие:

- формировать опыт взаимоотношений среди обучающихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

4. Здоровьесберегающие:

- Формировать потребность и навыки сохранения и укрепления здоровья.

1.3. Рабочая программа

1.4. Учебный план

	Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1 раздел					
1.	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях	1	1		Тест № 1
2.	Фотография – как все начиналось	10	4	6	Вводная диагностика Викторина № 1 Викторина № 2 Памятка для оценивания экранизаций
2.1	Устройство фотокамеры	3	1	2	
2.2	Начальные навыки фотографирования.	3	1	2	
2.3	Рекомендации по технике фотосъемки	2	1	1	
2.4	Цифровая фотография	2	1	1	
3.	Введение в мир мультипликации в технике перекладки	15	7	8	
3.1	Пластилиновая анимация.	3	1	2	
3.2	Картонная анимация.	2	1	1	
3.3	Меловая анимация.	2	1	1	
3.4	Кукольная анимация.	2	1	1	
3.5	Рисованная анимация.	2	1	1	
3.6	Компьютерная анимация. Электронная анимация.	2	1	1	
3.7	Техника порошка.	2	1	1	
4.	Профессии в мультипликации.	10	5	5	Викторина №3 Опрос
4.1	Основные принципы производства мультипликационных фильмов.	2	1	1	
4.2	Общее знакомство с профессиями: режиссер, писатель, сценарист, художник, актер и т.д.	2	1	1	
4.3	Профессия режиссёр! Съемка мультфильма	2	1	1	

4.4	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	2	1	1	
4.5	Итоговый проект «Мультфильм»	2	1	1	
5.	Озвучивание мультфильма	10	4	6	Тест № 3
5.1	Звуковые и музыкальные файлы	2	1	1	
5.2	Создание звуковых эффектов.	2	1	1	
5.3	Мультипликационный фестиваль.	4	1	3	
5.4	Итоговый проект «Мультфильм»	2	1	1	
6.	Программа видеомонтажа Windows Movie Maker.	10	4	6	Практическая работа № 1 Кроссворд
6.1	Знакомство и работа в программе Windows Movie Maker	4	1	3	
6.2	Что такое титры, как их вставить, как отредактировать.	2	1	1	
6.3	Монтаж фильма: вставка фотографий на монтажную ленту	2	1	1	
6.4	Подбор и вставка звуковых файлов	2	1	1	
7.	Творческий проект «Создание коллективного мультфильма»	16	8	8	Тест № 4 Практическая работа № 2
7.1	Разработка сюжета мультфильма.	2	1	1	
7.2	Подбор и изготовление героев мультфильма.	2	1	1	
7.3	Создание декораций.	2	1	1	
7.4	Съемки мультфильма.	2	1	1	
7.5	Подбор музыкального оформления.	2	1	1	
7.6	Озвучивание.	2	1	1	
7.7	Эффекты перехода и анимации. Монтаж мультфильма.	2	1	1	
7.8	Итоговая аттестация. Просмотр созданного мультфильма и его обсуждение.	2	1	1	
7.9	Создание gif анимации	4	2	2	Творческие проекты обучающихся
ИТОГО:		72	32	40	

Содержание программы

Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях (1 часа)

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

Практика: Опрос «Инструктаж по ТБ». Тест № 1.

2. Фотография – как все начиналось (10 часов)

2.1. Устройство фотокамеры

Теория: Видеопрезентация по истории фотографии и фотоаппарата. Правила обращения с аппаратурой, уход, хранение и техника безопасности. Камера Обскура. Первая в мире фотография
Современные фотокамеры. Фильм – Киножурнал «Хочу всё знать» - №189 / №5
<https://www.youtube.com/watch?v=CgqtQvSVGxM>

«Жизнь до фотошопа» <https://www.youtube.com/watch?v=koOw18SIQeA>

Практика: Практическая работа на закрепление пройденной темы. Тест № 2.

2.2. Начальные навыки фотографирования.

Теория: Общая характеристика бытовой фотоаппаратуры. Устройство фотокамеры. Рекомендации по технике фотосъемки. Фотокамера, элементы управления. Краткая история фотографии. Работа с фоторамками.

Практика: Учебно-тренировочные упражнения. Сюжетные программы, установка размеров изображения, форматы файлов. Работа с рамками, обучающиеся попробуют себя в роли первых фотографов. Подсоединение к компьютеру.

Начальные навыки фотографирования.

2.3 Рекомендации по технике фотосъемки

Теория: Виды и жанры фотографии. Режимы съемки цифровых камер. Классификация объективов: нормальные, широкоугольные, телеобъективы. «Фикс-фокус» и зум-объектив. Правила ухода за фототехникой, оптикой.

Практика: Изучение современных видов фототехники, объективов с помощью иллюстративного и наглядного материала. Съёмка цифровыми фотоаппаратами в различных режимах, совместная работа и просмотр отснятого материала на компьютере.

2.4 Цифровая фотография

Теория: Информация о разновидностях пленки, ее проявления. Формат пленочных фотографий. Разрешение пленки и матрицы. Оперативность при съемке и просмотре отснятого материала. Хранение и поиск фотографических архивов нужных документов. Достоинства цифровой фотографии.

Практика: Практическое занятие составить «свот-анализ» использования пленки и матрицы. Выявить различие. Видеовикторина «Интересные факты из истории фотографии».

3. Введение в мир мультипликации в технике перекладки (15 часов) 3.1. Пластилиновая

анимация.

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

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона», заставка к телепередаче «Спокойной ночи, малыши». Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике пластилиновой анимации: «оживление» геометрических фигур из пластилина. Вводная диагностика. Викторина

3.2. 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.

3.3. Меловая анимация.

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

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

3.4. 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.

3.5. 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 клякс в мультипликационных персонажей.

3.6. Компьютерная анимация и электронная анимация

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

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

3.7. Техника порошка.

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

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Кит», «Под облаками».

4. Профессии в мультипликации (8 часов).

4.1. Основные принципы производства мультипликационных фильмов.

Теория: Великие мультипликаторы. Уолт Дисней, Pixar Animation, Союзмультфильм, Аэроплан, Мельница. Общее знакомство с известными художниками-мультипликаторами, с кинокомпаниями, анимационными фильмами студии. Видеоролик о биографии Уолта Диснея. Особенность анимационных фильмов кинокомпании Pixar Animation.

Практика: Знакомство с мультипликацией в Stop motion (покадровая анимация).

Викторина № 3.

4.2. Общее знакомство с профессиями: режиссер, писатель, сценарист, художник, актер и т. д.

Теория: Режиссёр руководит всеми, кто задействован в съёмках фильма. Мастерство режиссура. Режиссёр – постановщик. Режиссёр по работе с актёрами. Помощник режиссура. Консультант. Известные режиссёры прошлого века и нашего времени: Эйзенштейн, Кулешов, Роу, Птушко, Бондарчук, Шукшин, Чухрай, Довженко, Спилберг, Джексон, Коламбус, Дьяченко, Гайдай, Кошеверова. режиссёры – мультипликаторы прошлого и современные: Рено, Дисней, Назаров, Норштейн, Хитрук, Котёночкин, Качанов, Степанцев, Татарский, Ковалевская и др.

Практика: Проба себя в роли режиссёра, сценариста, художника, актёра, мультипликатора. Создание мультипликационного фильма «Фильм, фильм, фильм...».

Опрос.

4.3. Профессия режиссёр! Съёмка лего мультфильма.

Теория: Рассказ о профессиях режиссера и оператора.

Практика: Съёмка лего-мультфильма.

4.4. Знакомство с профессиями, связанными с созданием мультфильмов и кино

Теория: (3D-аниматор, мультипликатор, режиссёр анимации и режиссёр компьютерной графики, web-дизайнер). Видео-экскурсия на студию анимации и мультипликации.

Практика: Поэтапное создание мультфильма. Игра-викторина «В мире анимации». Приёмы создания проекта в программах для создания анимации
Подведение итогов: Проверочная работа: Опрос на знание профессий в кинопроизводстве.

4.5 Итоговый проект.

Теория: Создание мультфильма.

Практика: Приёмы создания проекта в программах для создания анимации.

5. Озвучивание мультфильма (8 часов)

5.1. Звуковые и музыкальные файлы

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

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

5.2. Создание звуковых эффектов

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

Практика: Озвучивание персонажей мультфильма, запись звуковой дорожки. Редактирование музыки и звука. Тест № 3.

5.3. Мультипликационный фестиваль.

Теория: Поиск мультипликационного сюжета

Практика: Создание мультфильмов по своему сценарию.

5.4. Итоговый проект.

Теория: Создание мультфильма.

Практика: Приёмы создания проекта в программах для создания анимации.

6. Программа видеомонтажа WindowsMovieMaker (10 часов).

6.1. Знакомство и работа в программе WindowsMovieMaker

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой. Правила обращения с клавиатурой, мышкой, монитором. Знакомство с программой WindowsMovieMaker.

Практика: Знакомство и работа в программе WindowsMovieMaker (вставить фотографии, предложенные педагогом, на монтажную ленту). Решение кроссворда. Практическая работа №1.

6.2. Что такое титры, как их вставить, как отредактировать.

Теория: Знакомство и работа в программе Windows MovieMaker. Что такое титры, как их вставить, как отредактировать.

Практика: Работа на компьютере: создание кадров с названием и титрами. Практическая работа № 1.

6.3. Монтаж мультфильма: вставка фотографий на монтажную ленту

Теория: Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла.

Практика: Работа на компьютере: сведение монтажа сцен, титров, «шапки» в программе. Практическая работа № 1.

6.4. Подбор и вставка звуковых файлов

Теория: Речь героев как средство их характеристики. Каковы будут интонации героев создаваемого героя? Наложение звука на ленту времени в программе WindowsMovieMaker.

Практика: Запись звука. Озвучивание мультфильма: через чтение передать характеры героев, их настроение. Импорт и наложение звука на ленту времени. Редактирование звука. Практическая работа № 1.

7. Творческий проект «Создание коллективного мультфильма» (16 часа).

7.1. 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). Тест № 4. Практическая работа № 2.

7.2. Подбор и изготовление героев мультфильма.

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

Практика: Разработка образов мультфильма по собственному сценарию.

Практическая работа № 2.

7.3. Создание декораций.

Теория: Продумывание и обсуждение декораций. Техника безопасности при работе с карандашами и акварельными красками.

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

7.4. Съёмки мультфильма.

Теория: Повторить правила фотографирования.

Практика: Работа с фотоаппаратом. Фотографирование этапов своих мультфильмов.

Практическая работа № 2.

7.5. Подбор музыкального оформления.

Теория: Продумывание и обсуждение музыкального оформления мультфильма. Практика: Подбор музыкальных записей. Практическая работа № 2.

7.6. Озвучивание.

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

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

7.7. 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.

7.8. Представление и обсуждение работ.

Теория: Выставка персонажей, фотовыставка, обсуждение полученных мультфильмов.

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

7.9. Творческий проект

Теория: Выставка персонажей, фотовыставка, обсуждение полученных мультфильмов. Практика: Просмотр и анализ мультфильмов, созданных обучающимися

Тематическое планирование

№	азвание раздела программы	Дата проведения	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля, промежуточно аттестации
1	Вводное занятие.		1	Техника безопасности в занятиях	теория	Тест № 1
2	Фотография – как все начиналось		2-3-4-5-6-7	Фотография – как все начиналось Устройство фотокамер Начальные навыки фотографирования.	Теория практик Теория практик	Вводная диагностика
3	Введение в мир мультипликации в технике переклад		8-9-10-11	Введение в мир мультипликации в технике перекладки Пластининовая анима	Теория практик Теория практик	Викторина № 1 Викторина № 2 Памятка для оценивания экранизаций

	12-	Картонная анимация.	Теория	
	13		практи	
	14-	Меловая анимация.	Теория	
	15		практи	
	16-	Кукольная анимация.	Теория	
	17		практик	
	18-	Рисованная анимация.	Теория	
	19		практи	
	20-	Компьютерная анимац	Теория	
	21	Электронная анимация	практи	
	22-	Техника порошка.	Теория	
	23		практи	
4	Профессии в мультипликации			
	24-	Профессии в	Теори	Викторина
	25	мультипликации.	я	№3
	26-	Основные принципы	практ	Опрос
	27	производства	ик	
		мультипликационных	Теори	
		фильмов.	я	
	28-	Общее знакомство с	практ	
			и	
			Теори	
			я	
		профессиями:режиссе	практи	
		писатель, сценарист, художник, актер и т.д		
	30-	Рекомендации по	Теория	
	31	технике	практик	
		фотосъемки.		
32-		Анимация - перекладка	Теория	
	33	Тема – «Школа» или	практи	
		«Спорт»		
Озвучивание мультфильма	34-	Озвучивание	Теория	
	35	мультфильма	практи	
	36-	Звуковые и	Теория	Тест № 3
	37	музыкальные файлы	практи	
	38-	Создание звуковых	Теория	
	39	эффектов.	практик	
40-		Мультипликацион	Теория	
	41	фестиваль.	практ	
6	Программа видеомонтажа		и	
	Windows Movie		Теори	
			я	
			практ	
			и	
	Maker.		Теория	
45	44-	Знакомство и работа в	Теория	
	51		програ	ь,
			мме	как
46-			Windo	отредактировать.
47			ws	Монтаж фильма:
			Movie	вставка
48-			Make	фотографий на
49			Что	монтажную ленту
			такое	Подбор и вставка
			титры,	звуковых файлов
50-			как их	
			вставит	

практик

Теория практи

Теория практи

Практическая
работа № 1
Кроссворд

Теория практи

7
Творческий
проект «Создан коллективного
мультфильма»

52- Творческий проект Теория
53 «Создание коллективного практик
мультфильма»
54- Разработка сюжета Теория
55 мультфильма. практик
56- Подбор и изготовление Теория
57 героевмультфильма. практик
58- Создание декораций. Теория
59 практик
60- Съёмки мультфильма Теория
61 практик
62- Подбор музыкального Теория
оформления. практик

63

6 Теория практи

4

-

6

5

66-67 Эфффекты перехода и Теория
анимации. практик Тест № 4
Монтаж Практическая
мультфильма работа № 2
68-69 Создание Теория
Гифанимации в практи
программе
Movavi
70 Создание Теория
-71 Гифанимации в практи
программе онлайн
8 Итоговая май 72 Итоговая аттестация. практи Конкурс на
аттестация лучший
мультфильм
обсуждение.

] ого 72 часа

2 Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучен (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01 сентября 2023г.	май 2024 г.	36	36	72 часа	1раз в нед. 2 часа по 40мин. перемена 10 мин.

о контроля /промежуточной аттестации

Контроль проводится с целью проверки уровня знаний и умений, полученных на занятиях объединения и их коррекции. На первом занятии проводится устный опрос по технике безопасности.

Ф Выявляется информационный кругозор обучающихся и интересующие их области исследований.

о Диагностика знаний и умений проводится после изучения раздела программы в форме практических работ, игр, викторин.

Р В конце обучения проводится – итоговая аттестация в форме выполнения творческой практической работы и ее защиты.

Материально-техническое обеспечение

т Занятия объединения проводятся в хорошо освещенном кабинете, оборудованном мебелью, соответствующей возрасту детей.

Информационное обеспечение

у При работе над созданием технических моделей необходимы следующие материалы в расчете на каждого обучающегося: Компьютеры, Мультимедийный проектор, Экран, Колонки, доступ в интернет; фотоаппарат; набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, картон, краски, кисточки, цветные мелки, цветные карандаши).

Кадровое обеспечение

Реализация программы и проведение занятий осуществляется педагогом дополнительного образования в рамках его должностных обязанностей. Возможны консультации психолога и медицинского работника.

Таблица № 1

Методический материал

Критерии	Уровень		
	Низкий (1 балл)	Средний (2 балла)	Высокий (3 балла)
Выполнение требований техники безопасности и личной гигиены	Уклоняется от выполнения требований	Выполняет требования понапоминания педагогом	Ответственно подходит к выполнению все требований
Умение определять виды мультипликационных фильмов	Не умеет определять виды мультипликационных фильмов	Определяет виды мультипликационных фильмов с помощью педагога	Определяет самостоятельно мультипликацион фильмов учащийся
Знание специальной терминологии в анимации	Не знает	как правило, избегаетупотреблять специальные термины	специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
Интерес к мультипликационной деятельности	Пассивен, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности (с ошибками озвучивает героев мультфильма, не всегда эмоционаленв озвучивании)	Активен периодами, интерес к мультипликационной деятельности кратковременны й (озвучивает героев мультфильма, не всегда эмоционален в озвучивании)	Активно проявляет интерес к мультипликационной деятельности (озвучивает героев мультфильмов, эмоционален в озвучивании)
Умение общаться с партнером, в группе, в коллективе	Не умеет общаться с партнером, в группе, в коллективе	Умеет общаться с партнером, в группе и коллективе по настроению	Умеет общаться с партнером, в групп и коллективе предлагает свою помощь
Умение использовать приемы озвучивания героев	Не правильно использует приемы озвучивания героев	Использует приемыоживления	Использует прием озвучивания героев

Умение работать в программе WindowsMovieMaker	испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием	ВЫВОДЫ работает с оборудованием с помощью педагога	отстаивать свою точку зрения, находить компромисс работает с оборудованием самостоятельно может оказать помощь
Проявление самостоятельной творческой и практической инициативы	Творчество и самостоятельность отсутствуют	Самостоятельно не проявляет творческой инициативы на занятиях	Проявляет самостоятельную творческую инициативу на занятиях

Таблица № 2
Оценочные материалы

**Диагностическая карта усвоения образовательной программы
«Волшебный объектив»**

Личностные результаты	Предметные результаты	Предметные результаты
№		
ФИ обучающегося		
Умение предложить собственную идею, творческий подход, взаимодействие в работе	Умение определять виды мультипликационных фильмов	Знание специальной терминологии
Интерес к мультипликационной деятельности	Умение работать с партнером, в группе, в коллективе	Умение использовать прием мультипликации
Проявление самостоятельной творческой и практической инициативы		Умение работать в программе Windows Movie Maker
		Итого средний балл

Критерии оценивания ожидаемых результатов: 3 балла - высокий уровень
2 балла - средний уровень
1 балл - низкий уровень

Список литературы

Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.

Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л. : Искусство.Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.

С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного киносотралистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.

Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. :Искусство, 1995. -315 с.

Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964. -114 с.

Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М. : Искусство, 1964. –120 с. – (Библиотека кинолюбителя).

Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. -85 с. - (Библиотека кинолюбителя).

Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М. :Искусство, 1967. – 116 с.

Больгерт, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгерт, С.Г. Больгерт. - М. : Робинс, 2012. – 66с.

В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.

Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.

Список литературы для детей

Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М. : Искусство, 2004. - 287 с.

Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.

Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995. - 80 с.

В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.

Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.

Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. - 175 с.

Приложение

Приложение №1.

Паспорт программы для Навигатора дополнительного образования

- | | | |
|---|----------------------------------|--|
| 1 | Полное наименование программы | Волшебный объектив |
| 2 | Публичное наименование программы | Программа «Волшебный объектив» |
| 3 | Краткое описание программы | Волшебный объектив позволяет каждому ребёнку проявить свои способности и индивидуальность, воспитывает любовь к прекрасному, укрепляет здоровье, дает уверенность в себе. |
| 4 | Описание программы | В кружке «Волшебный объектив» занятия дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. Дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. |
| 5 | Учебный план | <p>Программа состоит из 7 разделов:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Вводное занятие. Инструменты и материалы. ТБ 22. Фотография – как все начиналось 103. Введение в мир мультипликации 154. Профессии в мультипликации 85. Озвучивание мультфильма 86. Программа Movavi 107. Творческий проект «Создание коллективного мультфильма» 16 <p>Итого 68 часов</p> |
| 6 | Цель программы | Цель: - обучение основным приемам создания пластилиновой и рисованной анимации в технике перекладки с использованием компьютерных технологий. |

Ожидаемые результаты	<p><i>. Личностные результаты</i> У обучающихся разовьются воображение, фантазия и наблюдательность через восприятие и анализ мультфильмов, выполнение практических работ</p> <p><i>. Метапредметные результаты</i> Обучающиеся научатся различать мультфильмы разных видов и жанров, обсуждать и выражать свое отношение к увиденному. Научатся продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности.</p> <p><i>. Предметные результаты</i> Научатся поэтапной работе при создании мультфильмов, пользоваться основными анимационными техниками, благодаря которым «оживлять» на экране самые различные предметы. Научатся работать в программе Windows Movie Maker, Pinnacle Studio</p>
8 Особые условия 9 Преподаватели	Педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории Буланова Л.М.
1 Материально-техническая база	<p>Компьютеры, Мультимедийный проектор, Экран, Колонки, доступ в интернет; фотоаппарат; -набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, картон, краски, кисточки, цветные мелки, цветные карандаши). Компьютерные программы Windows Movie Maker; Цифровой фотоаппарат; Штатив; Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);</p>
1 Обложка	<p>1 Галерея</p> <p>1 Видеоматериалы https://www.youtube.com/watch?v=iinKNX9S3Io</p>

Приложение №2.

Контрольно-измерительные, оценочные, методические, дидактические и другие материалы по
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Волшебный объектив»

Тест №1 по технике безопасности и правилам 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?

- да) да, при необходимости;
- нет.

Задание № 2

Что разрешается ученику в кабинете только с позволения учителя?

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

Задание № 3

Где вам разрешается ставить сумки, пакеты, вещи?

1) возле входа в кабинет на специально отведённый для этого стол;
возле своего рабочего места;
на подоконник.

Задание № 4

Что необходимо сделать перед началом работы?

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

Задание № 5

Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

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

Задание № 6

Можно ли ученикам разговаривать в кабинете информатики во время урока?

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

Задание № 7

При появлении запаха гари или странного звука необходимо

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

Задание № 8

Как следует нажимать на клавиши?

1) С усилием и ударом;
плавно.

Задание № 9

Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

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

Задание № 10

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

- 1) нет;
- 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; расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером; покинуть кабинет; выключить компьютер.

Задание № 12

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

- 1) нет;
- да.

Задание № 13

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

- 1) нет;
- да.

Задание № 14

Ваши действия при пожаре

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

Задание № 15

Разрешается ли касаться экрана монитора?

- 1) нет;
- да.

Задание № 16

Что не запрещается в кабинете информатики?

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

Задание № 17

Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

- 1) двум;
трем;
одному;
четырем.

Задание № 18

Что не запрещено делать в кабинете?

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

Задание № 19

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

- 1) да;
нет.

Задание № 20

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

- 1) нет;
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; | |

Вводная диагностика творческих способностей обучающихсяЦель:

Узнать предпочтения и интересы обучающихся.

1. Какие фильм и мультфильмы ты любишь?

Назови российские фильмы и мультфильмы:

Назови зарубежные фильмы и мультфильмы:

Какие фильмы и мультфильмы ты предпочитаешь, зарубежные или российские? Чем они тебя привлекают?

Назови любимый фильм и мультфильм. Что ты считаешь в нём (мультфильме, фильме) главным?

Назови любимый фильм и мультфильм. Что тебе в нём (фильме, мультфильме) не нравится? Как часто ты смотришь фильмы и мультфильмы?

- Каждый день

Иногда

По выходным

Где ты смотришь фильм и мультфильм? По

телевизору

По компьютеру

По DVD в кинотеатре

Назови любимых героев фильмов и мультфильмов. Что интересного с ними происходит?

Прочитай любимые фразы героев фильмов и мультфильмов.

Чем бы ты мог заменить просмотр фильмов и мультфильмов? Прогулкой

Общением с друзьями или взрослыми

Чтением книг

Играми в компьютерные игры

Другое

Вводная диагностика творческих способностей обучающихсяЦель:

Узнать предпочтения и интересы обучающихся.

Какие фильм и мультфильмы ты любишь?

Назови российские фильмы и мультфильмы:

Назови зарубежные фильмы и мультфильмы:

Какие фильмы и мультфильмы ты предпочитаешь, зарубежные или российские? Чем они тебя привлекают?

Назови любимый фильм и мультфильм. Что ты считаешь в нём (мультфильме, фильме) главным?

Назови любимый фильм и мультфильм. Что тебе в нём (фильме, мультфильме) не нравится? Как часто ты смотришь фильмы и мультфильмы?

Каждый день

Иногда

По выходным

Где ты смотришь фильм и мультфильм? По

телевизору

По компьютеру

По DVD в кинотеатре

Назови любимых героев фильмов и мультфильмов. Что интересного с ними происходит?

Прочитай любимые фразы героев фильмов и мультфильмов.

Чем бы ты мог заменить просмотр фильмов и мультфильмов? Прогулкой

Общением с друзьями или взрослыми

Чтением книг

Играми в компьютерные игры

Другое

Викторина № 1 по истории анимации

Цель: Определить знания детей по изученной истории анимационных фильмов

Что возникло раньше: кинематограф или искусство анимации? (искусство анимации)

Когда официально начинается история российской мультипликации? (в 1912 году - с работ Владислава Старевича)

Как первоначально называлась первая в СССР студия мультипликационных фильмов? (Союздетмультфильм)

Как назывался первый советский полнометражный мультипликационный фильм? (Новый Гулливер)

Когда начался выпуск самого известного советского мультипликационного сериала "Ну, погоди!"? (в 1969 году)

Как называлась первая в СССР негосударственная мультипликационная студия? (Пилот)

Какой фильм киностудии «Анимафильм» получил в 1998 году приз за лучшую анимацию на III открытом Российском фестивале анимационного кино? (Ночь перед Рождеством)

Викторина № 2 «Я знаю все мультфильмы»

Цель: развитие интереса к разножанровым мультфильмам

Как звали трех богатырей из известного российского мультика? (Добрыня Никитич, Алеша Попович, Илья Муромец, серия мультиков про богатырей).

Какие слова мышам говорил кот Леопольд? («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»).

Назовите название мультфильма, главную героиню которого зовут Маша, и с нею случаются разные истории? («Маша и медведь»).

Назовите имя говорящего коня в серии мультфильмов про трех богатырей? (Юлий).

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 спасти 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 мультика. («Человек – паук»).

Как зовут толстого мышонка, который очень любит сыр, из мультфильма «Чип и Дейл спешат на помощь»? (Рокки).

В серии этих мультфильмов металлические конструкции превращаются в роботов, оживают, совершают разные действия, ведут борьбу с врагами. («Трансформеры»).

Назовите имена героев мультсериала «Смешарики». (Лосяш - лось, Крош – заяц, Ежонок – ежик, Нюша – поросенок, Бараш – барашек, Копатыч – медведь, Кар Карыч – ворона, Совунья - сова).

Назовите число пятнистых щенков из знаменитого мультфильма про далматинцев. («101

далматинец»).

В каком мультфильме у отца было 3 дочери, каждая из них просила отца привезти ей определенный подарок из города? («Аленький цветочек»).

Назовите известный (и любимый вашими родителями в детстве) мультсериал про волка и зайца. («Ну, погоди»).

В этом мультфильме главный герой – врач – ветеринар. Он лечил зверей, добирался до больных на орле, на ките и т. д. («Доктор Айболит».)

Назовите специальности людей, которые придумывают и делают мультики? (сценарист, режиссер, художник – мультипликатор, озвучивают их актеры). 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»).

В этом мультфильме белка на протяжении всего мультика искала орешек. («Ледниковый период»).

Главный герой этого мультика – мальчик, человек, которого воспитали джунгли и звери. («Маугли», «Книга джунглей»).

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 (осколки льда, зеркала) в его сердце. («Снежная королева»).

В этом мультфильме действие происходит во времена жизни пещерных людей. Это было, по сюжету, много – много миллионов лет назад. («Семейка Крудс»).

В каком мультфильме конь превращался в волшебного коня и исполнял желания, помогал своему хозяину? («Конек - горбунок»).

Назовите имя героя, который просил рыбу исполнить желания, говоря такие слова: «По шучьему велению, по моему хотению». (Емеля из мультика «По шучьему велению»).

В каком мультфильме младший сын царя забросил стрелу в болото? Назовите название мультика и имя младшего сына царя. («Иван из мультика «Царевна лягушка»).

Как называется мультик, в котором главный герой – черепаха по имени Селли? («Шевели лапами»).

Героиня этого мультфильма потеряла на балу золотую туфельку. Что это за мультик и как звали главную героиню? (Золушка из одноименного мультфильма).

Как звали большую черную кошку – пантеру из мультипликационного фильма про Маугли? (Багира).

Сколько сыновей в сказках и мультфильмах бывает у отца? (3 сына, обычно – старший – умный детина, средний – так и сяк, младший - дурак).

В каком мультфильме герои – животные Африки? («Мадагаскар»).

Какие герои тянули овощ в огороде? («Репка», герои: дедка, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка).

В этом мультфильме у деда и бабы случилась беда – мышка разбила золотое яйцо, которое задела своим хвостом, уронив его на пол. («Курочка Ряба»)

Главный герой этого мультфильма – деревянный мальчик, выструганный Папой Карло из полена. Как звали этого мальчика? (Буратино, «Золотой ключик, или приключения Буратино»).

В серии этих мультиков показаны разные истории, в которых есть предупреждения, поучительные и познавательные истории. Ведущий этих историй - супергерой. Назовите его имя и фамилию. (Аркадий Паровозов и одноименный мультсериал).

ите и назовите пластилиновые мультики. («Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона», заставка «Спокойной ночи, малыши»).

Назовите имя самого известного американского мультипликатора, который подарил миру

Скруджа Макдака и других известных мультгероев? (Уолт Дисней).

Кто был художником – мультипликатором всеми любимого советского мультика «Нупогоди?» (Котеночкин).

Какие герои советского мультфильма пели песенку, лежа на песке, со словами: «Я насолнышке лежу, я на солнышко гляжу, все лежу и лежу, и на львенка не гляжу...»? (мультфильм «Львенок и Черепашка»)

Памятка для оценивания экранизаций

Цель: Развитие умения правильно оценивать и обсуждать работы, созданные сверстниками.

Будьте объективны и доброжелательны в оценивании работы товарищей.

Отметьте интересные находки ребят.

Обратите внимание на выразительность персонажей, степень их «оживлённости» (движение), разнообразие сцен с их участием.

Определите роль декораций и их выразительность в мультфильме.

Дайте оценку художественному чтению, удалось ли исполнителям передать характеры персонажей.

Отметьте достоинства и недостатки (если есть) операторской работы.

Оцените выбор музыкального сопровождения мультфильма (если оно есть), соответствует ли оно содержанию и настроению сюжета.

Дайте оценку оформлению мультфильма (наличие титров, их оригинальность, грамотность).

Викторина № 3 по истории мультипликации

Цель: развивать интерес к мультипликации

1. Назовите известных вам отечественных и зарубежных режиссеров фильмов и мультипликации.

Что такое кинематограф? Что такое мультипликация? Кто и когда изобрел кинематограф? Мультипликацию? Какова родословная мультипликации, кто его «предки»? Что такое фенакистископ?

Назовите первые известные вам звуковые фильмы и мультфильмы. Что изменилось в киноискусстве и мультипликации сегодня?

Кто создаёт фильмы и мультфильмы?

Какие современные профессии в кино и мультипликации вы знаете? Назовите современные студии кино и анимации России.

Ответы:

1. Отечественные кинорежиссёры: Никита Михалков, Эльдар Рязанов, Георгий Норштейн и т.д. Зарубежные кинорежиссёры: Джеймс Кэмерон, Джордж Лукас, Стивен Спилберг. Зарубежные режиссёры мультипликаторы: Джейм Блектон, Уолт Дисней, Аб Айверк и т.д.

Кинематограф – это (от греч. κίνημα, род. п. κινήματος — движение и греч. γραφή — писать, изображать) — отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений.

Мультипликация — это технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений.

Кинематограф изобрели братья Л. и О. Люмьер (1895); Мультипликацию Уинзор Маккей в 1914 году.

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 зеркал и источник света (фонарь) фенакистископ.

5 Лабораторный прибор для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на персистенции — инерции человеческого зрения.

6. Фильмы: «Путёвка в жизнь», «Певец джаза»; мультфильмы: «Пароходик Вилли», «Цветы и Деревья», «Советские игрушки». Развитие компьютерных технологий, 3D графики. Режиссёр, художник, монтажер, сценарист, оператор, звукорежиссёр, артисты игрового кино и озвучивающие мультфильмы, мультипликатор персонажей. Кинопродюсер, продюсер, мультипликатор спецэффектов, мультипликатор трехмерной графики (3D). Киностудии: «Мосфильм», «СТВ», «Ленфильм», «Киностудия им. Горького», «Columbia Pictures», «Miramax Films» и др. Студии анимации: «Союзмультфильм», «100киловатт», «Мельница», «ALIANS-ANIMATION», «ОА МЕДИА», «Студия «Колобанга», «Аэроплан», «CGF» (3д 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

Чем Вам понравился фильм, мультфильм?

Страна выпуска фильма, мультфильма.

Россия, США, Япония, Франция, Китай, не знаю, другое.

Имя, кличка, прозвище героя фильма, мультфильма.

Главный герой является – человеком, - птицей, - животным, - рыбой, - роботом, - вымышленным существом?

Опишите любимого героя фильма, мультфильма своими словами. Какой он (внешность, характер, чем занимается).

Каким способом был создан фильм, мультфильм?

-компьютерная графика

пластилиновый (персонажи вылеплены из пластилина) - кукольный (персонажи-куклы), -
рисованный человеком, - компьютерная анимация.

Продолжительность фильма, мультфильма (короткометражный идет менее 45 минут,
полнометражный более 45 минут).

короткометражный, - полнометражный.

данный фильм, мультфильм является: - односерийный, - сериал.

10. Жанр фильма, мультфильма

триллер, вестерн, мелодрама, комедия, аниме, детективный, исторический, музыкальный, мультфильм-
сказка, сатирический, мультфильм по былинам, мистический, приключенческий, фантастический, по
мифам и легендам.

Вид данного фильма, мультфильма (выберите подходящие варианты).

документальный, научно-популярный, художественный, образовательный, воспитательный,
развивающий, обучающий, познавательный, ознакомительный, развлекательный.

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

Ваше настроение после просмотра этого фильма, мультфильма?

отличное, хорошее, - грустное, романтическое, - воодушевленное, - деятельное, - раздраженное, разгневанное, -
сонное, - унылое, - разочарованное.

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

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

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

Каким фильмам, мультфильмам вы отдаете большее предпочтение? российским, зарубежным

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.

Помогают ли родители вам в выборе фильмов, мультфильмов?

Смотрят ли ваши родители с вами фильмы, мультфильмы?

· иногда смотрят, часто смотрят, смотрят и потом мы вместе обсуждаем фильм, мультфильм,
никогда не смотрят.

В какой половине дня вы обычно смотрите фильмы, мультфильмы?

В свободное время вы любите больше всего:

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

Хотели бы вы сами поучаствовать в создании фильма, мультфильма?

Выберите все подходящие варианты: · написать сценарий, · побыть 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 № 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. Что в переводе с латинского означает камера-обскура? А) темная комната; Б) фотоаппарат; В) ящик с дыркой. Кого считают отцом современной фотографии?

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

В каком году был сделан первый цветной снимок? А) 1839 г. Б) 1861 г. В) 1820 г.

Выберете правильное определение фотографии? А) изображение; Б) рисунок; В) рисование светом.

Как назывался первый цифровой фотоаппарат? А) Canon; Б) Casio; В) Kodak.

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 и детализация этих образов;
эмоциональность образов.

По каждому из названных признаков рассказ может получить 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или признак 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;

себя;

0 баллов так и не смог ничего придумать.

— если
за 1 минуту
ребенок

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

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

Разнообразие образов оценивается:

2 баллами — если в рассказе имеется четыре и 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 и детализации образов в рассказе производится следующим образом:

2 баллами - если объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя и более признаками;

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

0 баллов — если персонажи в рассказе только называются и дополнительно не характеризуются.

Эмоциональность образов в рассказе оценивается так:

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 рассказа не производят никакого впечатления на слушателя.

Выводы об уровне развития 10 баллов — очень высокий; **8-9 баллов** — высокий;

4-7 баллов — средний;

3-4 балла - низкий;

0-1 балл — очень низкий.

Практическая работа № 1

Цель: развитие умения анализировать работы мультипликаторов

Анализ лучших образцов мультипликации.

ФИО обучающегося _____

Опорные вопросы	Советская мультипликация	Российская мультипликация	Зарубежная мультипликация
1. Вид Анимационной техники			
2. Темы мультфильмов			
3. Чему учат			
4. Прослеживается ли сюжетная линия в мультфильме?			
5. Присутствует ли плавность и естественность изображений?			
6. Применены ли все принципы анимации в мультфильмах?			
7. Отличительные особенности какие?			

Вывод: _____

Тест № 4 "Видеомонтаж в программе Windows Movie Maker"

Цель: проверить умения работать с программой Windows Movie Maker

Область, в которой создаются и монтируются проекты в Windows Movie Maker, отображается в двух видах:

- на раскадровке и в окне показа
- на раскадровке и на шкале времени в окне показа и на шкале времени в окне показа и в строке состояния

1. Какие задачи Windows Movie Maker позволяет выполнить?

- монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов разного происхождения
- монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов одного происхождения
- воспроизведение фильмов, созданных в других программах
- экспорт фрагментов видеозаписей, звукового сопровождения и отдельных статических кадров

2. Как выполняется монтаж клипа? Выберите наиболее точный ответ. монтаж клипа состоит в задании точек воспроизведения клипа в фильме

- монтаж клипа состоит в задании точки начала воспроизведения клипа в фильме
- монтаж клипа состоит в задании точки конца воспроизведения клипа в фильме
- монтаж клипа состоит в задании точки начала и конца воспроизведения клипа в фильме

3. Формат файлов, используемый для передачи видео через интернет, используя такие сервисы, как YouTube, Google Video, RuTube, ВУ, Mybu, Obivu и др.

- FLV AVI MOV WMV

4. Запиши очередность создания

- Надпись в фильме название фильма титры вступительные титры заключительные титры

На сколько частей может быть разбит видеофрагмент в программе Windows Movie Maker? на 10 на 30

Практическая работа № 2. Творческий проект «Создание коллективного мультфильма».

В ходе разработки проекта разрабатывается сюжет мультфильма, подбор и изготовление героев мультфильма, создаются декорации, озвучивается, монтируется, снимается мультфильм. На итоговой аттестации обучающиеся просматривают получившийся мультфильм, анализируют и обсуждают выполненную работу.

Таблица №5

Тема	Электронный дидактический материал.
Введение в Мир кино искусства	Статья «Мир кино необъятен» https://vuzlit.ru/490169/kino_neobyaten
Как всё начинал Появление фотографии.	«История фотографии http://blogphotografelena.ru/ist-oriya-fotografii/ «Хочу всё знать» - №189 / №5 https://www.youtube.com/watch?v=CgqtQvSVG «Жизнь до фотошопа» https://www.youtube.com/watch?v=koOw18SIQeA
Жанры фотограф	Основные жанры и виды в фотографии: https://www.syl.ru/article/166997/new https://www.syl.ru/article/166997/new_janryi-fotografii-osnovnyie-janryi-i-vidyi-v-fotografii-primer
	Фильмы «Как правильно фотографировать людей», «Съёмка портрета на улице», «Как фотографировать ночной пейзаж», «Жанры фотографии» https://www.youtube.com/watch?v=eAidsbKFGMU
Зарождение мультипликации	Статья «История мультипликации» http://www.letopis.info/themes/cinematograph/istorija-multiplikacii.html «Перекладная анимация на фабрике мультфильмов»; «Оптические игрушки на фабрике мультфильмов»; Зарубежные кинофильмы: «Фантазмагория» (реж. Эмиль Коль, Франция, 19 г., 2 мин.). «Очарованный рисунок» (реж. Джеймс Стюарт Блектон, США, 19 г., 2 мин.) «Пароходик Вилли» (реж. Уолт Дисней, Аб Айверкс, США, 1928 г., 7 мин) «Белоснежка и семь гномов» (реж. Уолт Дисней, США, 1937 г., 83 мин.)
Виды и жанры мультипликации	Фильмы-«Что такое мультипликация. Виды анимации», «Что такое анимация? Её виды.» -«Мультфильмы как часть искусства» «Пластилиновая анимация»; «Песочная анимация»; - «Цех картонной анимации»; -«Цех ожившей живописи»; -«Цех меловой анимации»; -«Зимний лес» -«История анимации» https://www.youtube.com/watch?v=14xIPwLFmsI
Как и кем создаются мультфильмы	Фильмы-«Как делали «Незнайку на Луне» https://www.youtube.com/watch?v=rfkNuIuzQ38 -«Как делают кукольные мультфильмы» https://www.youtube.com/watch?v=RdO8-xwxA- «Шесть секретов успеха Уолта Диснея» https://www.youtube.com/watch?v=pUTpcQZ_bXg
Звуковое сопровождение фильмов и мультфильмов	Фильмы-«Кто и как озвучивает мультфильмы». «15 Актёров дубляжа или козвучивает звёзд»; «О звуках в кино»; «Как озвучивают кино»
Виды и жанры кино	Статья-«Виды и жанры кино» https://helpiks.org/3-63857.html
Кинематографические профессии	Хитрук Ф.С.Профессия – аниматор. – М.: Гаятри, 2007. – 304 с. Фильм-«Профессии в кино» https://www.youtube.com/watch?v=-mo43hjXOeY Ста «Кинематографические профессии» https://megapredmet.ru/1-51365.html

Автор сценария. Основы написан сценария	Фильм «Главная тайна кино». «Букварь сценариста». https://vimeo.com/129162 «Как писать сценарий» https://www.youtube.com/watch?v=2vR2TWqnP8
Современные студии мультипликации	Фильмы- «Анимационная студия Мельница» https://www.youtube.com/watch?v=GKjm56wmeAU « Как делают мультфильмы: Сделано в России» https://www.youtube.com/watch?v=pXyNTU_GDYg -«Секреты Страны Смешариков. Экскурсия по Студии Анимации Петербург» https://www.youtube.com/watch?v=9IK1z3uUPpI и др.
Поучительные фильмы студии «Союзмультфильм»	Фильм- «Сказка о потерянном времени» https://www.youtube.com/watch?v=tk7wBbBro1Y -«Маша и волшебное варенье» 1979 год; «Маша больше не лентяйка» 1978, «Цветик- семицветик» 1968 год, «Ёжик в тумане» 1975 год, «Вовка в тридевятом царстве» 1965 год, «Снежная королева» 1957 год, «12 месяцев» 1 год и др.
Просмотр и обсуждение отрывков из фильмов и мультфильмов разных жанров	Фильмы-«Гора самоцветов», «Крепость огнём и мечом», «Солдатская сказка «Жить» Подборка трейлеров из мультфильмов и фильмов разных жанров
Звукорежиссер в кино и мультипликации	Фильм- «Как озвучивают кино» https://www.youtube.com/watch?v=yPBhdVUd6B0
Музыка в кино и мультипликации	Музыка в разных форматах, сэмплы, мультимедийный проигрыватель- «Угадай мультфильм по песне» https://www.youtube.com/watch?v=SuIY4CoqZxdr

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 гримера от работы парикмахера и визажиста.

Документальное кино – вид кинематографа. Документальным называется фильм, в основукоторого легли съёмки подлинных событий и лиц.

Жанр – это исторически сложившаяся группа произведений, объединенных 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), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Оператор – профессия в кинематографе. Специалист, управляющий киносъёмочным аппаратом, с помощью которого происходит запись движущегося изображения на киноплёнку.

Режиссёр – творческий работник зрелищных 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 и связь описания 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 и кино, нацеленный вызвать у зрителя или читателя чувства тревожного ожидания, волнения или страха.

Хроника – длительное наблюдение за событием, репортажем и тому подобное.

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

- «Фантасмагория или кошмар Фантоша», Эмиль Коль (1908)
- «Стрекоза и муравей», Владислав Старевич (1913)
- «Динозавр Герти», УинзорМаккей (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)
- «Мальщ и Карлосон», Борис Степанцев (1968)
- Мультфильмы о 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), АлександрТатарский
- «Конфликт» (1983), «Адажио» (2000) Гарри Бардин
- «Корова» (1989), «Старик и море» (1999), Александр Петров
- «Мой сосед Тоторо», ХаяоМиядзаки (1988)
- «Бременские музыканты», Геннадий Гладков
- «Жихарка» (2006), Олег Ужинов
- «Девочка дура» (2006), Зоя Киреева
- «На краю земли» (1998), «Мы не можем жить без космоса» (2015), КонстантинБрон