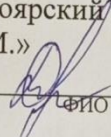


Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п. Белоярский
Новобурасского района Саратовской области имени Бабушкина А.М.»

«Рассмотрено»
на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от «28» августа 2024 года

«Согласовано»

Руководитель центра «Точка
Роста» МОУ «СОШ п.
Белоярский имени Бабушкина
А.М.»


/Максимова С.В.
ФИО

«28» августа 2024 г.

«Утверждаю»

Директор
МОУ «СОШ п. Белоярский
имени Бабушкина А.М.»
Юркина С.А./
ФИО

Приказ №66

от «28» августа 2024г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Мультипликационной студии «Мастерская мультипликации»

структурного подразделения МОУ «СОШ п. Белоярский имени Бабушкина А.М.»
Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Тип программы – модифицированная

Направленность – художественно-техническая

Возраст обучающихся: 8 - 13 лет

Класс/ классы: 2-7 классы.

Срок реализации: 9 месяцев

Количество часов в год: 144 часа

Составитель:

Менкина Ольга Владимировна,
педагог дополнительного образования

п. Белоярский
2024

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	
1.1. Пояснительная записка.....	
1.2. Цель и задачи программы.....	
1.3. Планируемые результаты	
1.4. Содержание программы	
1.5. Формы аттестации и их периодичность.....	
2.Комплекс организационно-педагогических условий.....	
2.1. Методическое обеспечение.....	
2.2. Условия реализации программы	
2.3. Календарный учебный график	
4. Оценочные материалы.....	
5. Список литературы.....	
6. Приложение.....	

1. Комплекс основных характеристик дополнительной

общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и молодежи. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, ведь анимация – это искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультфильмы. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская мультипликации» (разноуровневая) **художественно-технической направленности** рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие способности. Здесь ребята могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческой активности обучающихся.

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах: «Мультипликатор», «MicrosoftPowerPoint», «MovieMaker», «Paint».

Программа предоставляет возможность каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Новизна программы заключается в следующем:

- Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма;
- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съёмки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;

- Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- Применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая **актуальность данной программы.**

Особенности структуры программы заключаются в том, что каждый год обучения представлен как цикл, имеющий цель, задачи, учебно-тематический план, содержание курса, ожидаемые результаты.

Практическая значимость программы состоит в формировании у обучающихся навыков создания мультипликационных фильмов. Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Отличительная особенность программы состоит в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает комплексное изучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма. Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла. Занятия в объединении дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации.

Программа построена на практико-ориентированном подходе, учебные часы предполагают деления на теоретические и практические, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Основным типом занятия является комбинированное, структура которого предполагает на одном занятии одновременно освоение, закрепление нового материала и применение его на практике. При данном типе занятий возможно использовать разнообразные виды организации учебной деятельности: фронтальную, групповую, парную и индивидуальную, учащимся предоставляется возможность участвовать в различных играх и мероприятиях, в том числе соревновательного характера. Педагог вправе наполнить курс содержательно, не нарушая логики построения программы.

Ведущие теоретические идеи, на которых базируется программа, основаны на концепции дополнительного образования – освоение основ анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение придумать интересный сюжет, написать сценарий.

Ключевые понятия: основные техники мультипликации, сюжет, сценарий, раскадровка, титры, ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры.

Основные характеристики образовательного процесса:

Участвовать в реализации данной образовательной программы могут дети **с 8 до 12 лет** (2-6 классы). Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное

место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. В этом возрасте мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей в общении, познании, эмоциональных проявлениях. Создание мультфильмов формирует творческие способности младших школьников и подростков.

Детям в возрасте 8-12 лет можно и нужно показать ценности, но не материальные, а духовные, моральные. Ребенок, общаясь, слышит многое, информация колоссальная, но ему еще трудно выбрать из этого потока нужное. Так вот, в этот период нужно как можно больше рассказать детям, показать, направить в нужное русло. Психология ребенка 8-12 лет безусловно зависит от предшествующего воспитания, однако можно еще внести свои коррективы. Важно, чтобы ребятам сопутствовал успех.

Принцип набора в объединение свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Срок реализации программы 9 месяцев.

Учебные занятия проводятся **по группам.**

Режим занятий: согласно «Санитарно-эпидемиологическим требованиям к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» СанПиН 2.4.4.3172-14 от 04.07.2014 года: занятия проводятся **два раза в неделю (два академических часа по 40 мин.)**. Перерыв между занятиями 10 минут. В течение занятия проводятся физкультминутки.

Продолжительность образовательного процесса: 9 месяцев, 36 учебных недель(начало занятий 02 сентября 2024 года, завершение 31 мая 2025 г.).

Объем часов по программе за год – 144 час.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение теоретических и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры.

Дети выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. Декоративно-прикладное творчество.

Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, песок и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, краски, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями. Для развития познавательной и

интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также в процессе обучения воспитанники увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Основная форма проведения занятий – групповая.

Общение ребят друг с другом под руководством взрослого дает возможность для коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству.

Использование такого приема, как отчет о проделанной работе с воспитанниками, предварительное устное планирование, работа по технологическому пошаговому плану способствует развитию речи, навыков планирования своей работы, умения последовательно выполнять работу. В качестве подведения итогов у воспитанников выбрана презентация готового мультфильма не случайно. Проведение презентаций очень полезный навык, ребенок учится защищать свой проект, свою идею, развивает умение выступать перед аудиторией, приобретает уверенность в себе. Во взрослой жизни выпускнику придется часто презентовать себя и свою работу, эти навыки необходимы для достижения успеха. Также предусмотрены формы работы, такие как игра, защита проектов, экскурсии, выставки, конкурсы, и другие.

Форма занятий: игровая, познавательная и творческая деятельность детей, тематические беседы с презентациями, викторины, дискуссии, театрализация, мультимедийные занятия, просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Домашние задания не предусмотрены, но при желании учащиеся имеют возможность использовать ряд заданий для самостоятельного закрепления.

В каникулярный период занятия по программам дополнительного образования проходят в том же режиме, что и в течение четверти.

1.2. Цель программы: обучение детей младшего и среднего школьного возраста разнообразным видам творчества (художественного, социального, технического, научного) через трансляцию ими результатов этого творчества в форме коротких мультфильмов, создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

1. Изучить основы мультипликации и всё разнообразие средств ее создания;
2. Воспитывать социальную активность, творческий подход к решению задач и изобретательности;
3. Знакомить с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;
4. Формировать начальные навыки работы сценариста, режиссёра, художника-мультипликатора, аниматора, монтажера, актера в процессе работы над фильмом;
5. Формировать начальные умения работы с различными видами анимационной деятельности, в том числе с компьютерным оборудованием и программным обеспечением, с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
6. Развивать познавательные способности: внимание, восприятие, память и интуицию, образное мышление, смекалку и эрудицию, зрительно-моторной координации, терпеливости и навыков создания простых мультфильмов, умение говорить и сочинять.
7. Формировать умение работать в команде.
8. Использовать ресурсы Центра «Точка роста»

1.3. Планируемые результаты.

Ожидаемые результаты реализации программы:

Личностные компетенции:

- уважение к сверстникам, творческое восприятие мира,
- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности; – развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа, находчивость.
- усидчивость, терпеливость, аккуратность и самоконтроль при работе над мультфильмом;
- готовность работать в команде над общей идеей, умение обосновывать свою точку зрения;
- умение выслушивать чужое мнение, принимать на себя какую-либо роль в команде.

Метапредметные компетенции:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.
- проявление фантазии и творческого подхода при создании мультфильмов;
- умение выходить за рамки обыденного суждения, желание изучать и создавать новые способы мультипликации;
- умение производить поиск в интернете, продуктивно использовать социальные сети;

Предметные компетенции: понимание техники создания мультипликации, знание основных приемов и средств создания мультипликации (кукольная, рисованная, пластилиновая, компьютерная, песочная и др.), умение создавать образы персонажей из подручных материалов, знание основ компьютерной анимации, умение монтировать кадры в фильм с использованием простейших компьютерных средств, умение пользоваться средствами фотосъемки.

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

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта по созданию мультфильма.

Учащийся будет иметь представления:

- об истории возникновения мультипликационного кино;
- об этапах создания мультфильма;

–о разделении обязанностей по видам творческой деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актеров) в процессе работы над фильмом;

Учащийся будет знать:

–основные жанры мультипликации;

–основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;

Учащийся будет уметь:

–работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;

–осуществлять подбор персонажей, фона, сюжета для создания мультфильма;

–поэтапно создавать короткометражные мультфильмы (рисованные и объемные) со спецэффектами;

– работать в программах: «Мультипликатор», «MicrosoftPowerPoint», «MovieMaker», «AdobePhotoshop», «Paint».

– выполнять покадровую съемку для осуществления фильма;

– выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;

– работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами;

–анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;

–работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

1.4. Содержание программы

Учебно-тематический план

п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	Теория	Практика	Примечание
1.	«Теоретические основы мультипликации»	12	5	7	
1.1	Вводное занятие. Условия безопасной работы. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	
1.2	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма. Знакомство с историей мультипликации	3	1	2	
1.3	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	3	1	2	
1.4	Вводный контроль.	2	1	1	

1.5	Итоговое занятие.	2	1	1	
2.	Первые шаги в мультипликации	32	10	22	
2.1	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране.	2	2	0	
2.2	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.	2	1	1	
2.3	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	3	2	1	
2.4	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	3	1	2	
2.5	Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты). Итоговый контроль.	20	2	17	
2.6	Итоговое занятие.	0	1	1	
3.	«Рисованная анимация»	38	11	27	
3.1	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране. Выбор произведения (сказки) для экранизации.	2	2	1	
3.2	Изготовление героев, сцены-макета из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	5	0	4	
3.3	Знакомство с фотоаппаратом. Возможности съёмки. Учебно-тренировочные упражнения.	3	1	2	
3.4	Подготовка к съемке мультфильма-сказки. Установка сцены-макета, расстановка героев.	3	1	2	
3.5	Просмотр мультфильма.	1	1	0	
3.6	Стоп-кадровая съемка сцен сказки. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	10	2	8	

3.7	Озвучивание мультфильма-сказки. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	3	1	2	
3.8	Монтаж мультфильма-сказки.	3	1	2	
3.9	Знакомство с титрами, субтитрами, аудиофайлами.	3	1	2	
3.10	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации	2	0	2	
3.11	Демонстрация фильма. Обсуждение.	1	0	1	
3.12	Итоговое занятие.	1	1	1	
4.	«Пластилиновая анимация»	33	10	23	
4.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов	1	1	0	
4.2	Придумывание сюжета, героев, декораций (Коллективная работа)	3	1	2	
4.3	Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)	3	1	2	
4.4	Изготовление героев, сцены-макета. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	5	1	4	
4.5	Подготовка к съемке мультфильма.	1	1	0	
4.6	Установка сцены-макета, расстановка героев	2	0	2	
4.7	Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	7	1	6	
4.8	Озвучивание мультфильма..	3	1	2	
4.9	Просмотр отснятого материала. Обсуждение	1	0	1	
4.10	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка	5	1	4	

	фильма к демонстрации.				
4.11	Демонстрация фильма. Обсуждение.	1	1		
4.12	Итоговое занятие.	1	1	0	
5.	«Кукольная анимация»	29	8	21	
5.1	Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.	3	2	1	
5.2	Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма. Текущий контроль.	3	1	2	
5.3	Написание сценария. Распределение ролей.	5	1	4	
5.4	Изготовление героев и декораций	5	1	4	
5.5	Покадровая съемка сюжета	11	1	10	
5.6	Озвучивание и создание мультфильма	4	0	4	
5.7	Монтаж мультфильма.	4	0	4	
5.8	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	1	0	2	
5.9	Демонстрация фильма. Обсуждение.	1	1	0	
5.10	Итоговое занятие	2	1	1	
	Всего:	144	44	100	

Содержание учебного плана

№ п/п	Тема	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучения и воспитания	Форма подведения итогов
	I. Теоретические основы мультипликации (12 ч.)				
1-2	Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование	Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мастерская мультиплакации». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие», снятого с помощью программы «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности. Условия безопасной работы. Практическая часть. Рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся	Рассказ с элементами и беседы	Презентация. Альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры)	Тест-опрос «Знаешь ли ты правила?» Фронтальный опрос
3-5	Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.	Теоретическая часть. Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев. Практическая часть. Рисование любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.	Просмотр мультфильма «Трое из Простоквашино», беседа	Альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры)	Разгадывание кроссворда «Простоквашино»
6-8	Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа	Теоретическая часть. Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр	Рассказ с элементами и беседы	Презентация «История мультипликации»	Опрос Проверка умения слушать

	(мультипликация, анимация)	презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами			
9-10	Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов	Теоретическая часть. Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: Кукольная анимация Пластилиновая анимация Силуэтная и коллажная анимация Компьютерная анимация Электронная анимация Техника порошка Живописная анимация Практическая часть. Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев	Просмотр и обсуждение мультфильмов	Презентация «Виды мультипликации» Ножницы, шаблоны героев мультфильмов для вырезания, клей ПВА	Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: цельность героя, аккуратность при наклеивании на картон)
11-12	Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.	Теоретическая часть. Повторение пройденного. Словарная работа. Разгадывание загадок про героев мультфильмов. Практическая часть. Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)	Беседа	Шаблоны с рисунками «Соедини по точкам», карандаши (фломастеры).	Опрос по пройденному материалу
		II. «Первые шаги к созданию мультфильма» «Компьютерная анимация» (32 ч.)			
13-14	Подготовка к созданию анимации	Теоретическая часть. История создания рисованной анимации.	Обсуждение.	Доска, мел	Фронтальный опрос.
15-16	Просмотр и	Теоретическая часть.	Рассказ	Презентация	Рефлексия

	обсуждение рисованных мультфильмов	Выбор темы анимации Практическая часть. Просмотр рисованных мультфильмов. Обсуждение			деятельности. (знаю, понимаю, умею)
17-19	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	Теоретическая часть. Знакомство с программами для съемки фильмов. Знакомство с программой для рисования в автофигурах OpenOffice. Правила поведения в компьютерном классе. Практическая часть. Рисование животного в программе OpenOffice.	Рассказ	Презентация	Компьютерный класс Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
20-22	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	Теоретическая часть. Как создаются компьютерные мультфильмы. Практическая часть. Создание анимации в программе OpenOffice.	Рассказ	Презентация	Вопрос-ответ
23	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	Теоретическая часть. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как. Практическая часть. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе «Мультипликатор», например, «Прыгающий мяч», «Живые карандаши» и др. (Самостоятельная работа)	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением	Метод «Ресторан». - Я съел бы еще этого... - Больше всего мне понравилось... - Я почти переварил... - Я переел... - Пожалуйста, добавьте
24-42	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	Теоретическая часть. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как. Практическая часть. Создание минимультфильмов в программе «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
43	Итоговое занятие	Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся. Практическая часть. Обсуждение планов	Анкетирование.	Листы бумаги, ручки, грамоты (дипломы)	Анкета

		на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.			
		III.«Рисованная анимация» (38 ч.)			
44-45	Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово)	Теоретическая часть. Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев. Практическая часть. Запись пошаговых действий.	Обсуждение.	Доска, мел, тетрадь (блокнот), ручка	Фронтальный опрос.
46-50	Знакомство с видами декораций (словарная работа). Обсуждение, подбор декораций д/мультфильма	Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами и ножом. Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.	Беседа.	Презентация «Какие бывают декорации?» Ножницы, канцелярский нож, шаблоны для вырезания героев сказки, цветная и белая бумага, картон, клей ПВА, клеевой пистолет.	Рефлексия настроения.
51-52	Выбор материала для изготовления декораций и героев для фильма. Повтор правил обращения с ножницами. Изготовление героев из бумаги и картона.	Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Продумывание декораций для мультфильма. Распределение ролей. Повтор правил работы с ножницами и ножом. Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.	Беседа.	Ножницы, канцелярский нож, шаблоны для вырезания героев сказки, цветная и белая бумага, картон, клей ПВА, клеевой пистолет.	Рефлексия настроения.
53-55	Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы	Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	Беседа.	Ножницы, канцелярский нож, шаблоны для вырезания героев сказки, цветная и белая	Опрос по пройденному материалу.

	чтения текста.	Повтор правил работы с ножницами и ножом. Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.		бумага, картон, клей ПВА, клеевой пистолет.	
56-58	Знакомство с программой для съемки мультфильма, веб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).	Теоретическая часть. Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия «Мультипликатор» и её возможностях. Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Практическая часть. Знакомство с программой и ее свойствами.	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон, веб-камера	Опрос по пройденному материал
59-61	Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стопкадровые съемки (упражнения)	Теоретическая часть. Создание условий для съемки. Практическая часть. Установка декораций, расстановка героев.	Рассказ.	Сцена-макет, декорации к сказке» Теремок»: фон, теремок, герои (мышка, лягушка, заяц, лиса, волк, медведь), деревья и пр.	Упражнение «Плюс, минус, интересно»
62	Просмотр мультфильма	Обсуждение по окончании просмотра	Показ мультфильма	Сказка «Теремок»	Рефлексия настроения.
63-64	Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.	Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма. Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.	Объяснение. Показ процесса съемки. Словарная работа.	Сцена-макет, декорации к сказке» Теремок»: фон, теремок, герои (мышка, лягушка, заяц, лиса, волк, медведь), деревья и пр. Ноутбук с программным обеспечением, микрофон, веб-камера	Упражнение «Закончи предложение»
65-66	Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на	Теоретическая часть. Объяснение Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки.	Объяснение. Показ процесса съемки.	Сцена-макет, декорации к сказке» Теремок»: фон, теремок,	Рефлексия настроения.

	новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.	Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок	Словарная работа.	герои (мышка, лягушка, заяц, лиса, волк, медведь), деревья и пр. Ноутбук с программным обеспечением, микрофон, веб-камера	
67-68	Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр. Корректировка. Осуждение.	Теоретическая часть. Объяснение Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.	Объяснение. Показ.	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Рефлексия настроения.
69-70	Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.	Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла. Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.	Объяснение. Показ процесса записи звука.	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Рефлексия настроения.
71-72	Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр, исправление ошибок. Запись речи героев. Прослушивание .	Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при записи, наложении звукового файла. Сохранение звукового файла. Практическая часть. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.	Объяснение. Показ процесса записи и наложения и звука.	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Рефлексия настроения.
73	Стоп-кадровая съемка сцен сказки по сценарию. Запись звука. Просмотр, обсуждение.	Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при наложении, вставке звукового файла. Сохранение звукового файла. Практическая часть. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации.	Объяснение. Показ процесса наложения и вставки звука в фильм.	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Рефлексия настроени

		Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.			
74	Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр, обсуждение.	Теоретическая часть. Объяснение Практическая часть. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр. Обсуждение.	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Рефлексия настроения.
75	Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.	Теоретическая часть. Знакомство с понятиями «титры», «субтитры». Определение места хранения аудиофайлов в ноутбуке. Обсуждение подходящей музыки для сказки. Практическая часть. Создание названия и титров (тренировочные упражнения). Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.	Объяснение. Словарная работа. Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением.	Фронтальный опрос
76-81	Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.	Теоретическая часть. Объяснение порядка добавления «титров», «субтитров» и музыки в фильм. Объяснение порядка действий при монтаже. Практическая часть. Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)	Объяснение. Показ процесса монтажа. Показ добавления титров, субтитров, музыки	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Игра «Вопросы-ответы»
82-84	Подготовка к просмотру готового мультфильма-сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний	Теоретическая часть. Сохранение готового мультфильма. Подготовка к просмотру. Практическая часть. Знакомство с функцией сохранения фильма. Всей командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.	Объяснение. Показ. Демонстрация.	Ноутбук с программным обеспечением, медиа проектор, экран	Игра «Вопрос-ответ»
85	Итоговое	Теоретическая часть.	Тест.	Листы бумаги,	Тест-опрос

	занятие. Тестопрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	Проверка знаний учащихся. Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Беседа.	ручки, медальки (смайлики).	письменно
		IV. «Пластилиновая анимация» (33 ч.)			
86	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.	Теоретическая часть. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Практическая часть.	Беседа. Рассказ. Презентац ия	Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Вопрос-ответ
87-89	Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему. Рисование.	Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему. Практическая часть. Рисование сцен к мультфильму.	Рассказ. Рисование	Альбом для рисования, карандаши, фломастеры, краски	Упражнение «Цепочка желаний»
90-92	Работа над сценарием мультфильма.	Теоретическая часть. Раскручивание сценария. Практическая часть. Составление и запись сценария на листе бумаги. Описание героев, их характеров и действий на сцене.	Беседа	Блокнот для записи сценария, ручка	Рефлексия деятельности (знаю, понимаю, умею)
93-94	Изготовление героев, сцены- макета.	Теоретическая часть. Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены. Практическая часть. Изготовление героев, сцены-макета.	Беседа с элементам и презентац ии, показ	Гофрокартон, клей, бумага белая, краски, кисточки, цветная бумага, пластилин, стеки, доски для лепки, клеенки на столы	Игра «Упражнение закончи предложение»
95-97	Изготовление героев, декораций	Теоретическая часть. Объяснение. Текущий инструктаж по ТБ при работе с клеем, ножницами. Практическая часть. Изготовление героев, декораций.	Беседа с элементам и презентац ии. показ	Гофрокартон, клей, бумага белая, краски, кисточки, цветная бумага, пластилин, стеки, доски для лепки, клеенки на столы	Упражнение «Цепочка желаний»
98	Распределение ролей. Пробы озвучивания.	Теоретическая часть. Постановка задач. Распределение ролей между детьми. Практическая часть.	Беседа	Гофрокартон, клей, бумага белая, краски, кисточки, цветная бумага,	Упражнение «Упражнение закончи предложение»

		Изготовление героев, декораций. Запись озвучивания ролей.		пластилин, стеки, доски для лепки, клеенки на столы	
99-100	Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.	Теоретическая часть. Повтор возможностей программы. Напоминание правил во время съемок. Практическая часть. Установка сцены. Настройка освещения. Пробные съемки сцен из мультфильма.	Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации задания	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял.. Я научился ...
101-107	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	Теоретическая часть. Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма. Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости	Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации	Метод «Ресторан». - Я съел бы еще этого... - Больше всего мне понравилось... - Я почти переварил... - Я переел... - Пожалуйста, добавьте...
108-109	Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.	Теоретическая часть. Подготовка детей к записи речи героев. Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.	Объяснение.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
110-111	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	Теоретическая часть. Проговаривание ролей. Практическая часть. Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в мультфильм. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации	Вопросы-ответы по цепочке
112-116	Монтаж мультфильма.	Теоретическая часть. Знакомство с программой WindowsMovieMaker.	Объяснение.	Ноутбук с программным обеспечением	Ребята по кругу высказываются одним

		Объяснение правил и показ монтажа. Практическая часть. Пробные упражнения по монтажу снятого материала.			предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
117	Демонстрация фильма. Обсуждение.	Теоретическая часть. Подготовка к просмотру. Практическая часть. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.	Беседа. Демонстрация.	Ноутбук с программным обеспечением, медиа-проектор, экран	Упражнение «Цепочка желаний
118	Итоговое занятие.	Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся. Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Тест. Беседа.	Листы бумаги, ручки, медальки (смайлики).	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
		V. «Кукольная анимация» (29 ч.)			
119-121	Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.	Теоретическая часть. Объяснение создания кукольной анимации. Практическая часть. Просмотр кукольных мультфильмов. Обсуждение.	Рассказ.	Презентация или ознакомительное видео	Фронтальный опрос
122-124	Работа над составлением сюжета и сценария для	Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»	Рассказ с элементами беседы Рисование	Альбом для рисования, карандаши, фломастеры,	Ребята по кругу высказываются одним предложением,

	нового мультфильма.	Практическая часть. Рисование на тему «Космос»		краски	выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
125	Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.	Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос» Практическая часть. Рисование на тему «Космос»	Рассказ с элементами и беседы Рисование	Альбом для рисования, карандаши, фломастеры, краски	Упражнение «Цепочка желаний»
126-128	Написание сценария. Распределение ролей.	Теоретическая часть. Придумывание героев, их действий на сцене, заднего фона Практическая часть. Написание сценария, рисование героев, сцены общей	Обсуждение Рисование	Альбом для рисования, карандаши, фломастеры, краски	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
129	Изготовление героев и декораций	Теоретическая часть. Выбор материала для изготовления декораций и героев. Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)	Обсуждение	Различный материал, ножницы, клей, магнит	Рефлексия настроения
130-132	Изготовление героев и декораций.	Теоретическая часть. Объяснение и повтор правил ТБ при работе с клеем, ножницами перед изготовлением декораций и героев. Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)	Объяснение	Различный материал, ножницы, клей, магнит	Рефлексия настроения
133	Покадровая съемка сцен мультфильма.	Теоретическая часть. Повторение сценария. Практическая часть.	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением,	Метод «Ресторан». - Я съел бы еще

		Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр мультфильма, обсуждение.		вэб-камера, сцена-макет, декорации	этого... - Больше всего мне понравилось... - Я почти переварил... - Я переел... - Пожалуйста, добавьте...
134	Покадровая съемка мультфильма.	Теоретическая часть. Повторение сценария. Объяснение, как и что снимать. Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала	Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, декорации	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
135	Покадровая съемка мультфильма.	Теоретическая часть. Объяснение, как и что снимать. Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр проектов мультфильма, обсуждение.	Объяснение	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, декорации	Рефлексия настроения
136-137	Озвучивание и создание мультфильма.	Теоретическая часть. Знакомство с программой «Аудио Мастер» для записи звука, изменения голоса, наложения фона в мультфильм. Выбор музыкального сопровождения. Практическая часть. Запись звука в программе «Аудио Мастер». Добавление нужных эффектов для озвучивания мультфильма. Сохранение записанных звуков в	Рассказ с элементами демонстрации	Ноутбук, колонки, аудиофайлы	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)

		созданной папке на рабочем столе компьютера. Обсуждение, учет замечаний.			
138-139	Монтаж мультфильма.	Теоретическая часть. Обзор возможностей программы WindowsMovieMaker. Объяснение правил монтажа. Практическая часть. Нахождение в компьютере сохраненных проектов мультфильма. Упражнения по монтажу снятого материала. Подбор музыки из предложенных вариантов. Сохранение смонтированного материала.	Объяснение с элементами и презентации	Ноутбук с программным обеспечением	Фронтальный опрос
140-141	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации	Теоретическая часть. Повтор правил наложения титров в программе WindowsMovieMaker. Практическая часть. Создание титров, наложение музыки. Просмотр и корректировка смонтированного фильма. Сохранение готового мультфильма в компьютере. Обсуждение, учет замечаний, предложений и пожеланий при съемке следующего фильма.	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
142-143	Демонстрация фильма. Обсуждение.	Теоретическая часть. Подготовка к просмотру. Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение.	Беседа. Демонстрация.	Ноутбук с программным обеспечением, медиа-проектор, экран	Рефлексия настроения.
144	Итоговое занятие	Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся. Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Разгадывание кроссворда на тему мультипликации .	Листы бумаги, ручки, медальки (смайлики).	Опрос в виде кроссворда

1.5. Форма аттестации, их периодичность

Система контроля и оценки усвоения содержания образования.

В целях контроля усвоения программного материала и оценки уровня знаний проводится:

Входная диагностика знаний – проводится в начале курса занятий с целью определения уровня знаний на момент поступления в Центр и комплектование учебных групп с учетом исходного уровня обученности.

Форма проведения: тестирование, собеседование, опрос.

Текущая проверка знаний и умений проводится в течение учебного года в процессе усвоения каждой изучаемой темы.

Цель: диагностирование хода дидактического процесса, выявление динамики результатов усвоения программного материала, сопоставление реально достигнутых на отдельных этапах результатов, определение и ликвидация пробелов в усвоении материала, повышение общей продуктивности учебного труда.

Главная функция: обучающая.

Форма проведения - тестирование, устный опрос, практическая работа, викторина, конкурс, проект «Мультишка», творческие задания и т.п.

Промежуточная диагностика знаний и умений проводится в конце первого полугодия по целому разделу или значительной части курса с целью диагностирования качества усвоения учащимися взаимосвязей между структурными элементами учебного материала.

Главная функция: систематизация и обобщение.

Форма проведения: тестирование, опрос, собеседование, конкурс, викторина, защита проектов, круглый стол, тематический вечер и т.п.

Итоговая диагностика и учет знаний, умений и навыков проводится в конце учебного года с целью диагностирования уровня (качества) фактической обученности в соответствии с поставленной на данном этапе целью.

Главная функция: анализ динамики и эффективности дидактического процесса.

Форма проведения: опрос, тестирование, практическая работа, конкурс, проект

Форма итогового испытания: практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания в форме проекта (по выбору учащихся).

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – учащийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у учащегося объем усвоенных знаний составляет 70- 50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины;

- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% объема знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – учащийся овладел на 80%-100% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень – у учащегося объем усвоенных умений и навыков составляет 50%-70%-работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; - низкий уровень - ребенок овладел менее чем 50% предусмотренных

умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков

II. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1 Методическое обеспечение.

№ п/п	Раздел, тема	Форма занятия	Методы, технологии	Дидактический материал и ТСО	Форма подведения итогов
1.	Теоретические основы мультипликации	Беседа, опрос, тест, рисунки	Словесные, наглядные, практические	Фотоаппарат, компьютер, штатив, видеопроектор для просмотра анимации на экране; альбомы, плакаты, видеоматериалы	Тест, практическая работа
2.	Первые шаги в мультипликации	Беседа, опрос, тест, рисунки, практическое занятие	Словесные, наглядные, практические	Фотоаппарат, компьютер, штатив, видеопроектор для просмотра анимации на экране; альбомы, плакаты, видеоматериалы	Тест, практическая работа (проект)
3.	Рисованная анимация	Беседа, практическое занятие.	Словесные, наглядные, практические.	Фотоаппарат, компьютер, штатив, видеопроектор для просмотра анимации на экране; альбомы, плакаты, бумага, краски, карандаши, фломастеры, видеоматериалы.	Тест, опрос, практическая работа, конкурс, викторина, проект, создание мультфильма своими руками. Публикация готовых мультфильмов в Интернет
4.	Пластилиновая анимация	Беседа, практическое занятие.	Словесные, наглядные, практические.	Фотоаппарат, компьютер, штатив, видеопроектор для просмотра анимации на экране; монтажный	Тест, практическая работа, конкурс, викторина, проект, создание мультфильма

				стол, альбомы, плакаты, пластилин, видеоматериалы.	своими руками. Публикация готовых мультфильмов в Интернет
5.	Кукольная анимация	Беседа, практическое занятие..	Словесные, наглядные, практические.	Фотоаппарат, компьютер, штатив, видеопроектор для просмотра анимации на экране; альбомы, плакаты, видеоматериалы	Тест, практическая работа, конкурс, викторина, проект, создание мультфильма своими руками. Публикация готовых мультфильмов в Интернет

Примерные темы творческих работ:

- В гостях у сказки
- Фильм – песенка
- Фильм – стихотворение
- История игрушек
- Лего – старт
- Пластилиновое кино
- Жизнь домашних животных
- Мы рисуем на песке
- Мой край
- Про машины
- Страна Фантазия
- Космическая Одиссея
- Спартакиада
- История путешествий
- и др.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать,

сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

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

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

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

2.2. Условия реализации программы

Реализовывать программу может педагог дополнительного образования, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми, владеющий навыками работы со съемочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами. Для проведения диагностики психического развития обучающихся к работе по программе привлекается психолог, владеющий методиками работы с детьми младшего школьного возраста и подростков.

Методическое обеспечение:

-литература, подборки мультфильмов, развертки поделок, видеоуроки, презентации

Материально-техническое обеспечение:

1. Помещение для занятий – класс Коворкинга Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» - 48 м2 (6 столов, 22 стульев, 8 компьютеров.)

2. Оборудование, инвентарь:

1) Краски (гуашь, акварель).

2) Бумага А3 и А4 (для рисования героев и декораций).

3) Кисти разных размеров.

4) Карандаши, фломастеры.

5) Пластилин.

3. Технические средства обучения.

1) Компьютер;

2) Фотоаппарат;

3) Штатив;

4) Монтажный стол;

5) Интерактивный комплекс для просмотра анимации;

6) Доступ в Интернет;

4. Учебно-методический материал.

телевизор, фотоаппарат, штатив, соединительный кабель AV, средства съемки (планшет, смартфон), компьютеры с установленными программами МультиПульт, PowerPoint, Impress, Paint, WindowsLive, Flash, Audacity, карандаши простые, пластилин, ножницы, бумага, соль, песок, крупа, сковорода, мягкие игрушки, наборы Лего с человечками, картон, фломастеры.

2.3. Календарный учебный график

Содержание учебного плана

№ п/п	Тема занятия	Дата план	факт	коррекция	
	I. Теоретические основы мультипликации (12 ч.)				
1	Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование	05.09.24			
2-5	Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.	09.09.24			
6-8	Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация)	15.09.24			

9-10	Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов	17.09.24			
11-12	Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.	22.09.24			
		II. «Первые шаги к созданию мультфильма» «Компьютерная анимация» (32 ч.)			
13-14	Подготовка к созданию анимации	24.09.24			
15-16	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов	01.10.24			
17-18	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	06.10.24			
19-21	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	08.10.24 13.10.24			
22-31	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	15.10.24 20.10.24 22.10.24 27.10.24 29.10.24			
32-42	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	03.11.24 05.11.24 10.11.24 12.11.24			
43-44	Итоговое занятие	17.11.24			
		III.«Рисованная анимация» (38 ч.)			
45-46	Подготовка к созданию	19.11.24			

	мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово)				
47-49	Знакомство с видами декораций (словарная работа). Обсуждение, подбор декораций д/мультфильма	24.11.24 26.11.24			
50-52	Выбор материала для изготовления декораций и героев для фильма. Повтор правил обращения с ножницами. Изготовление героев из бумаги и картона.	26.11.24 01.12.24			
53-55	Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.	03.12.24 08.12.24			
56-58	Знакомство с программой для съемки мультфильма, вэб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).	08.12.24 10.12.24			
59	Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стопкадровые съемки (упражнения)	15.12.24			
60-61	Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.	15.12.24 17.12.24			
62-63	Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.	22.12.24			
64-65	Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр.	24.12.24			

	Корректировка. Обсуждение.				
66- 67	Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Обсуждение. Прослушивание и запись речи героев.	29.12.24			
68	Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр, исправление ошибок. Запись речи героев. Прослушивание	05.01.25			
69	Стоп-кадровая съемка сцен сказки по сценарию. Запись звука. Просмотр, обсуждение.	06.01.25			
70	Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр, обсуждение.	12.01.25			
71- 73	Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.	14.01.25 19.01.25			
74- 76	Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.	19.01.25 21.01.25			
77- 80	Подготовка к просмотру готового мультфильма-сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний	26.01.25 28.01.25			
81- 82	Итоговое занятие. Тест -опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	02.02.25			
		IV.			

		«Пластилиновая анимация» (33 ч.)			
83	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.	04.02.25			
84-86	Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему. Рисование.	04.02.25 09.02.25			
87-89	Работа над сценарием мультфильма.	11.02.25 16.02.25			
90-92	Изготовление героев, сцены-макета.	16.02.25 18.02.25			
93-95	Изготовление героев, декораций	25.02.25 02.03.25			
96-97	Распределение ролей. Пробы озвучивания.	04.03.25 09.03.25			
98-99	Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.	11.03.25			
100-105	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	16.03.25 18.03.25 23.03.25			
106-107	Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.	25.03.25			
108	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	30.03.25			
109-113	Монтаж мультфильма.	01.04.25 06.04.25 08.04.25			
114	Демонстрация фильма. Обсуждение.	13.04.25			
115	Итоговое занятие.	15.04.25			
		V. «Кукольная анимация» (29)			
116-118	Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.	20.04.25			
119-120	Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.	22.04.25			
121-122	Работа над составлением сюжета и сценария для	27.04.25			

	нового мультфильма.				
123-124	Написание сценария. Распределение ролей.	29.04.25			
125-126	Изготовление героев и декораций	04.05.25			
127-128	Изготовление героев и декораций.	06.05.25			
129-130	Покадровая съемка сцен мультфильма	11.05.25			
131-132	Покадровая съемка мультфильма.	13.05.25			
133-134	Покадровая съемка мультфильма.	18.05.25			
135-136	Озвучивание и создание мультфильма.	20.05.25			
137-138	Монтаж мультфильма.	23.05.25			
139-140	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации	25.05.25			
141-142	Демонстрация фильма. Обсуждение.	27.05.25			
143-144	Итоговое занятие	31.05.25			

2.4. Оценочные материалы

Диагностика определения интенсивности познавательной потребности (по В.С. Юркевич).

Цель: определение чувствительности к новизне и любознательности

Подготовительный этап.

«Ребята, вы целый год проучились в нашем объединении. За это время мы с вами наблюдали друг за другом, вас проверяли в школе учителя и дома родители. Сегодня я хочу предложить вам определить вашу познавательную потребность. Давайте вспомним, чем мы занимались на занятиях и подумаем, зачем дети ходят в кружки? Сейчас мы определим, любите ли вы узнавать новое. Для этого я подготовила специальные вопросы. Они записаны в табличке. Ваша задача представить ситуацию, о которой я говорю и правдиво ответить на вопрос. Возьмите линейки и откройте только первую строчку....»

№ п/п	Варианты ответов		
1	а	б	в
2	а	б	в
3	а	б	в
4	а	б	в
5	а	б	в
Итого:			

Вопросы:

1. Как часто вы, не отрываясь (час – полтора), занимаетесь какой-нибудь умственной работой?

- а) часто;
- б) иногда;
- в) очень редко.

2. Что вы предпочитаете, когда вам задан трудный вопрос «на сообразительность»?

- а) помучаюсь, но сам найду ответ;
- б) когда как;
- в) попрошу подсказать мне взрослых

3. Много ли вы читаете дополнительной литературы?

- а) постоянно много;
- б) иногда много, иногда ничего не читаю;
- в) мало или совсем ничего не читаю.

4. Насколько эмоционально каждый из вас относится к интересному для вас занятию, связанному с умственной работой?

- а) очень эмоционально;
- б) когда как;
- в) эмоции ярко не выражены.

5. Часто ли вы задаете вопросы?

- а) часто;
- б) не очень
- в) очень редко.

- Подсчитайте количество ответов а, б, в.

Занесем их в графу «Итог:»

Ответы	Количество ответов	Всего по группе
А	2+3+4+...=	
Б		
В		

Ответы «а» свидетельствуют о высокой степени выраженности познавательной потребности,

ответы «б» - об умеренной,

ответы «в» - о низкой познавательной потребности.

Методика выявления характера атрибуции успеха/неуспеха.

(Рефлексивная оценка – каузальная атрибуция неуспеха)

Цель: выявление адекватности понимания учащимся причин успеха/неуспеха в деятельности.

Оцениваемые УУД:

личностное действие самооценивания (самоопределения),

регулятивное действие оценивания результата учебной деятельности.

Возрастная группа: младшие школьники (8 – 9 лет)

Форма оценивания: индивидуальная беседа.

Форма: фронтальный письменный опрос.

«Бывает так, что ты рисуешь, лепишь или складываешь из конструктора и у тебя не получается? При утвердительном ответе – А как ты думаешь, почему у тебя не всегда получается?»

При отрицательном ответе – можно сделать вывод о низкой рефлексии или некритичной оценке.

Вопрос: Какие задания ты любишь - трудные или легкие?

При ответе – «у меня всегда получается» прекращаем опрос.

Критерии оценивания:

Ответы: Каузальная атрибуция «Усилия» – не старался, бросил, надо учиться, надо попросить, чтобы объяснили, помогли и пр.

«Левая и правая стороны» (Пиаже, 1997).

Оцениваемые УУД: действия, направленные на учет позиции собеседника (партнера)

Возраст: младшие школьники (8 – 9 лет)

Форма (ситуация оценивания): индивидуальное обследование ребенка

Метод оценивания: беседа
Описание задания: ребенку, сидящему перед ведущим обследование взрослым, задают вопросы, на которые он должен ответить как словесно, так и в форме действия.

Материал: два хорошо знакомых детям (чтобы не привлекать их внимание) предмета, например, монета и карандаш.

Инструкция:

1. «Покажи мне свою правую руку. Левую. Покажи мне правую ногу. Левую».
2. «Покажи мне мою левую руку. Правую. Покажи мне мою левую ногу. Правую. [Эти вопросы ставятся взрослым, сидящим или стоящим лицом к лицу с ребенком.]»
Вариант: два ребенка ставятся спиной друг к другу. «Не оборачиваясь, покажи левую руку одноклассника. Правую. Дотронься до его (ее) левой ноги. Правой.
3. «[На столе перед ребенком монета и карандаш: монета с левой стороны от карандаша по отношению к ребенку.] Карандаш слева или справа? А монета?»
4. «[Ребенок сидит напротив взрослого, у которого в правой руке монета, а в левой руке карандаш.] Ты видишь эту монету? Где она у меня, в левой или в правой руке? А карандаш?»

Критерии оценивания: понимание возможности различных позиций и точек зрения, ориентация на позицию других людей, отличную от собственной, соотнесение характеристик или признаков предметов с особенностями точки зрения наблюдателя, координация разных пространственных позиций.

Показатели уровня выполнения задания:

Низкий уровень: ребенок отвечает неправильно во всех четырех пробах.

Средний уровень: правильные ответы только в 1-й и 3-й пробах; ребенок правильно определяет стороны относительно своей позиции, но не учитывает позиции, отличной от своей.

Высокий уровень: на все вопросы во всех четырех пробах ребенок отвечает правильно, т.е. учитывает отличия позиции другого человека.

Критерии оценивания творческих работ учащихся:

- Оригинальность замысла и сюжета;
- Общее восприятие мультфильма
- Сложность техники съемки;
- Использование разнообразных техник при съемке;
- Плавность движения объектов мультипликации (аккуратность);
- Окончательная обработка: использование компьютерных средств, сложность используемых программ, наличие звуковых эффектов;
- Самостоятельность при работе над мультфильмом.

2.5. Список литературы

Список литературы:

- для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994

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

Список литературы для детей:

1. Кристофер Харт. Мультки 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»

Список литературы для родителей:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ВелинскийД.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г

12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. ХоакимЧаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

Интернет-ресурсы:

1. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
2. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
3. Фестиваль педагогических идей «открытый урок»
<http://festival.1september.ru/articles/643088/>
4. Проект пластилиновый мультфильм
http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinoj-mul._tfil._m
5. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей)
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinoj-multfilm>
6. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»
7. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
8. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
9. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
10. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.
11. <http://www.toondra.ru/>
12. <http://www.progimp.ru/>
13. http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
14. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
15. Mufilm.ru. Animashky.ru

Список отечественных мультипликационных фильмов для просмотра:

1. «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В.Данилевич;
2. «Весёлый художник», реж. Н.Василенко, 1963;
3. «Возвращение блудного попугая», реж. В.Караваев,1988;
4. «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
5. «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969;
6. «Винни-Пух идет Хитрук, 1971;
7. «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаова, 1983;
8. «Волшебное кольцо», реж. Л.Носырев,1979;
9. «Впервые на арене», реж.В.Пекарь, В Попов,
10. «День чудесный», реж. А. Хржановский,1975;
11. «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
12. «Ежик в тумане», реж. Ю.Норштейн,1976;
13. «И мама меня простит», реж. А. Петров,1975;
14. «История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева,1987;
15. «Капитошка», реж. Б.Храневич,1980;
16. «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
17. «Клубок», реж. Н. Серебряков,1968;
18. «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
19. «Кошкин дом» реж.Л.Амальрик,1958;
20. «Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
21. «Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаова, 1984;
22. «Мороз Иванович», реж. И.Аксенчук,1981;
23. «Ну, погоди!», реж. В.Котеночкин,1969-1981;
24. «Падал прошлогодний снег», реж. А.Татарский, 1983;
25. «Пластилиновая ворона», реж. А.Татарский;
26. «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин,1986;

27. «Петух и краски», реж. Б. Степенцев, 20
28. «Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;
29. «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979;
30. «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;
31. «Пуговоца», реж. В. Тарасов, 1982;
32. «Путешествие Солнышкина», реж. А. Петров, 1980;
33. «Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн, 1980;
34. «Снежная королева», реж. Л. Атаманов, 1957;
35. «Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
36. «Стеклопанная гармоника», реж. А. Хржановский, 1968;
37. «Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
38. «Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
39. «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
40. «Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;
41. «Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
42. «Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;
43. «Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;
44. «Чиполино», реж. Б. Дежкин, 1960;
45. «Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;
46. «Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974.

Приложение 1

Образцы диагностических материалов

1) Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»
 Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

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

а) Ежик в тумане:

- 1) смотрел
- 2) слышал только название
- 3) не смотрел

б) Ну, погоди!:

- 1) смотрел
- 2) слышал только название
- 3) не смотрел

в) Симпсоны:

- 1) смотрел
- 2) слышал только название
- 3) не смотрел

г) Гора самоцветов (серия мультфильмов)

- 1) смотрел
- 2) слышал только название
- 3) не смотрел

д) Кот Леопольд

- 1) смотрел
 - 2) слышал только название
 - 3) не смотрел
- е) Холодное сердце
- 1) смотрел
 - 2) слышал только название
 - 3) не смотрел
- ж) Варежка
- 1) смотрел
 - 2) слышал только название
 - 3) не смотрел
- з) ВАЛЛ-И
- 1) смотрел
 - 2) слышал только название
 - 3) не смотрел
- и) Тайна третьей планеты
- 1) смотрел
 - 2) слышал только название
 - 3) не смотрел
- к) Том и Джерри
- 1) смотрел
 - 2) слышал только название
 - 3) не смотрел
3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:
3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

Мультфильм рисунок-эпизод из мультфильма:

Мультфильм:

Мультфильм:

Мультфильм:

Мультфильм:

4. Укажи фразы, из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) Спокойствие, только спокойствие! _____
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
- В) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____
- Г) Ребята, давайте жить дружно! _____
- Д) Ну, заяц, погоди! _____
- Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

- Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____
- З) — А где моя котлета?!
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____
- И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____
- К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

2) Рефлексивный лист участника проекта

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

Фамилия, имя _____

Название мультфильма	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	