

**Кировское областное государственное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Средняя школа с углубленным изучением отдельных предметов г. Омутнинска»
(КОГОБУ СШ с УИОП г. Омутнинска)**

ул. Комсомольская, 38, г. Омутнинск, Кировская область, 612740.
т. (83352) 2-22-41, 2-13-38 (факс). E-mail: sch1-omut@yandex.ru



УТВЕРЖДАЮ»
Директор КОГОБУ СШ с УИОП
г. Омутнинска

И.П. Глазырина
Приказ № 130 от «01» сентября 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МУЛЬТСТУДИЯ»
(базовый уровень)**

Возраст обучающихся 7-12 лет
сроки реализации – 1 год

Автор-составитель:
Лалетина Ирина Николаевна
педагог-организатор

Омутнинск 2021

1. Пояснительная записка

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями 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.

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия» - техническая, так как создаёт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учётом их возможностей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» **модифицированная**, разработана в соответствии с:

- Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г № 196).
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу мультстудии как наиболее интересному для детей младшего и среднего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных и технических видах творчества.

Педагогическая целесообразность. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Новизна программы заключается в том, что программа предполагает работу с компьютерными программами по созданию анимационных фильмов, развивает навыки и умения в области декоративно-прикладного творчества, способствует формированию эстетической культуры через изготовление мульт-персонажей, декораций мультфильма, создания собственного сюжета, как основы дальнейшего нравственного развития средствами анимационного

искусства. Вовлекаясь в создание мультфильма обучающиеся учатся сопереживать, оценивать и аргументировать свою точку зрения.

Цель программы: разностороннее развитие личности ребенка, его творческого потенциала, креативных способностей, реализации своих идей через создание анимационных фильмов.

Задачи

1. Образовательные:

- Ознакомление с историей мультипликации;
- Знакомство с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- Знакомство с компьютерными технологиями в области мультипликации;
- Освоение основных приемов работы с различными материалами (бумага, фетр, пластилин, гуашь и др.)
- Освоение перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- Изучение (коллективный просмотр) образцов мультипликации и кино, их анализ.

2. Развивающие:

- Развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- Развитие художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей детей;
- Систематическое и целенаправленное развитие восприятия, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;
- Развитие эмоционально-волевой сферы.

3. Воспитательные:

- Воспитание интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;
- Воспитание нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

Адресат программы: программа предназначена для работы с детьми младшего и среднего школьного возраста (8-12 лет). Группы формируются без конкурсного отбора на основании заявлений родителей (законных представителей). Форма организации деятельности *групповая*. Дополнительное зачисление в группы 2 года обучения может проводиться в соответствии с уровнем подготовки учащихся.

Объем и срок освоения программы: количество учебных часов – 34 часов.

Срок освоения программы - 1 год.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Наполняемость групп составляет 7 - 15 человек. Состав групп постоянный, разновозрастный.

Формы подведения итогов.

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

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№	Раздел/тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
I.	Вводное занятие.	2	1	1	Занимательная викторина, блиц – опрос
II.	Основы мультипликации	8	4	4	Творческое задание по карточкам
III.	Анимационные технологии	10	5	5	Презентация мультфильма
IV.	Предметная анимация	10	5	5	Конкурс фантазёров
V.	Экскурсии	2	-	2	Представление творческого отчёта
VI.	Итоговое занятие	2	-	2	Мульт-фестиваль «Волшебство из детских рук»
Всего часов:		34	15	19	

Учебно - тематический план

№	Раздел/тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
I.	Вводное занятие	2	1	1	Занимательная викторина, блиц – опрос
II.	Основы мультипликации	8	4	4	
2.1.	Основные виды и принципы мультипликации	2	2	-	Творческое задание по карточкам, устный опрос
2.2.	Основные виды и принципы анимационных технологий	6	2	4	Оценивание
III.	Анимационные технологии	10	5	5	
3.1.	Сыпучая анимация	2	1	1	Показ мультзарисовок
3.2.	Перекладка	2	1	1	Задание по карточкам, мини-выставка
3.3.	Пластилиновая анимация	3	2	1	Презентация мультфильма
3.4.	Рисованная анимация	3	1	2	Творческое задание

	Оживающий фон				
IV.	Предметная анимация	10	5	5	Конкурс фантазёров
4.1.	Знакомство с предметной анимацией Выбор сюжета для мультфильма «Моя история»	2	2	-	Презентация мультфильма
4.2.	Изготовление сказочных персонажей из подручного материала	2	1	1	Творческое задание
4.3.	Съёмка мультфильма с персонажами из подручного материала	3	2	1	Оценивание
4.4.	Анимация с применением ЛЕГО конструктора Изготовление героев мультфильма, декораций	3	2	1	Мини-выставка декораций и героев
V.	Экскурсии	2	-	-	Представление творческого отчёта
5.1.	Экскурсия в кинотеатр	1	-	-	Викторина
5.2.	Экскурсия в городской парк	1	-	-	Представление творческого отчёта
VI.	Итоговое занятие Мульт-Фестиваль	2	-	2	Мульт-фестиваль «Волшебство из детских рук»
	Всего часов:	34	15	19	

Содержание программы

I. Вводное занятие

Организационный момент: правила поведения учащихся на занятии, знакомство с режимом работы, правилами внутреннего распорядка, с характером последующих занятий (теоретические и практические). Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации; с новой терминологией: анимация, съёмка, сценарий, кадр, титры. Расширить знания учащихся о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съёмки, звукооператор, знания об организации рабочего места «анимационной студии». Ознакомить с инструментами и материалами, необходимыми в мультипликации, видами анимационных технологий.

Материалы и инструменты: бумага, картон, пластилин, карандаши, фломастеры, краски, штатив, веб камера, ноутбук, стол, стекло, фотоаппарат, настольная лампа.

Форма организации занятия: групповая.

Формы, методы и приёмы обучения: Игра, познавательная беседа-презентация «Как создаётся мультфильм»,

словесно - иллюстрированный рассказ, инструктаж по правилам ТБ, метод диалогового взаимодействия, практический.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», загадки по теме «Материалы и инструменты», видеопрезентация «Как создаётся мультфильм».

Формы и методы контроля: Дискуссия, занимательная викторина, блиц – опрос.

II. Основы мультипликации

Теория: Знакомство с организацией рабочего места, с основными видами и принципами мультипликации в стиле stopmotion (стоп моушн), видами и принципами анимационных технологий, принципами работы в программе Jelly Cam, Windows Movie Maker. Инструктаж по ТБ при работе с инструментами, наименование и назначение материалов и инструментов, оборудования.

Практическая работа:

- Творческое задание по карточкам;
- Викторина «Знаешь ли ты мультфильмы?»;

Материалы и инструменты: штатив, веб камера, ноутбук, стол, стекло, фотоаппарат, настольная лампа.

Форма организации занятия: групповая, индивидуализировано-групповая.

Формы, методы и приёмы обучения: конкурс фантазёров, познавательные беседы «Виды анимаций», «Принцип работы в программе», «словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, практическая работа.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», познавательные беседы с демонстрацией презентаций «Виды анимаций», «Принцип работы в программе Jelly Cam»;

Формы и методы контроля: творческое задание по карточкам, оценивание, дискуссия, опрос, наблюдение, обсуждение.

III. Анимационные технологии

3. 1. Сыпучая анимация

Теория: Ознакомление с анимационной техникой «сыпучий материал», видами сыпучего материала (космический песок, рванная бумага, кофе, чай, горох, гречка). Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Знакомство с понятием «пикселяция». Знакомство с первичными основами проектирования (понятие метода проектов, знакомство с понятиями: выбор идей, проблема, гипотеза, дизайн, оценка идей.), формирование навыков работы с различными источниками информации.

Практическая работа:

- Композиция «Фантазия»;
- Анимация из рваной бумаги;
- Анимация из чая.

Материалы и инструменты: космопесок, формочки животных, стекло, бумага, чай.

Форма организации занятия: групповая, индивидуализировано-групповая, игровой тренинг, работа в парах, работа в мини группах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательная беседа «Знакомство с сыпучими материалами»;», игровой - тренинг, словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

Формы и методы контроля: творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос.

3.2. Рисованная анимация

Теория: Ознакомление с анимационной техникой «рисованная анимация», анимационными схемами по рисованию животных, человечков (способы рисования человека в движении). Знакомство с понятием « шарнирная перекладка». Ознакомление с графическими редакторами, покадровое рисование в программе «карандаш», рисованной анимацией «Оживающий фон», нетрадиционными способами рисования, технологией покадровой съёмки в программе Jelly Cam.

Практическая работа:

- Рисование человечков в движении;
- Шарнирная перекладка;
- Оживающий фон.

Материалы и инструменты: картон, бумага, карандаши, краски, кисточки, ластик, ножницы, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия: групповая, индивидуализировано-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательные беседы «Оживающий фон», игровой - тренинг, словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила работы в программе Jelly Cam, видео-презентация мультфильма «Шла Саша по шоссе», образцы композиций.

Формы и методы контроля: мини-выставка, зачёт по теме, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка

3.3. Пластилиновая анимация

Теория: Ознакомление с принципами и секретами пластилиновой анимации. Плоская и объёмная анимации. Пластилиновая перекладка. Искусство создания объёмных пластилиновых персонажей. Виды декораций. Способы изготовления декораций. Пластилиновый фон. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Познавательная беседа и просмотр видеоролика «Искусство создания пластилиновых мультфильмов». Понятие «Пластилиновая перелепка». Знакомство с первичными основами проектирования (понятие метода проектов, знакомство с понятиями: выбор идей, проблема, гипотеза, дизайн, оценка идей.), формирование навыков работы с различными источниками информации.

Практическая работа:

- Пластилиновая перекладка;
- Пластилиновый фон, 3D декорации;
- Пластилиновая перелепка «Смешарики»;
- Творческий мульт - проект из пластилина «Весёлая улитка», свободный выбор

Материалы и инструменты: картон, пластиковая салфетка для пластилина, стеки, пластилин, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия: групповая, индивидуализировано-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательные беседы «Искусство создания пластилиновых мультфильмов», «Пластилиновая перелепка», показ мультфильма «Падал прошлогодний снег»; игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

Формы и методы контроля: мини-выставка, зачёт по теме, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка

3.4. Плоская, 3D бумажная анимация

Теория: Знакомство с техникой бумажной анимации. Шарнирная перекладка.

Практическая работа:

- поделки «Северянка»;

Материалы и инструменты: картон, самоклеющаяся бумага, ножницы, гербарий, клей ПВА.

Форма организации занятия: групповая, индивидуализировано - групповая, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательная беседа: «Понятие шарнирная перекладка», метод «Займи позицию» (правильно-неправильно), словесно- иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, анализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами» и «Правила работы с природным материалом», образцы композиций.

Формы и методы контроля: мини-выставка, самостоятельное творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, самооценка, собеседование.

IV. Проект «Мульти-пульти»

Теория: Знакомство с основами проектирования (понятие метода проектов, знакомство с понятиями: выбор идей, проблема, гипотеза, дизайн, оценка идей.), формирование навыков работы с различными источниками информации. Ознакомление с этапами аниме-проекта. Создание пластилиновых персонажей, декораций. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Презентация мультфильма.

Практическая работа:

Мультипликационный проект «Мульти-пульти».

Материалы и инструменты: картон, пластиковая салфетка для пластилина, стеки, пластилин, ноутбук, штатив, лампа, веб - камера.

Форма организации занятия: групповая, индивидуализировано-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательные беседы «Пластилиновые 3D декорации», показ мультфильма из пластилина «Кукушка»; игровой - тренинг, словесно - иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

Формы и методы контроля: мини-выставка, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, дискуссия, защита проекта, самооценка

V. Предметная анимация

Теория: Знакомство с предметной анимацией. Анимация с применением лего-конструктора, готовых игрушек, декораций. Выбор сюжета для мультфильма «Моя история». Съёмка и монтаж мультфильма. Способы изготовления декораций. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Познавательная беседа «Предметная анимация».

Практическая работа:

Мультфильм «Моя история».

Материалы и инструменты: картон, пластиковая салфетка для пластилина, стеки, пластилин, ноутбук, штатив, лампа, веб камера.

Форма организации занятия: групповая, индивидуализировано-групповая, игровой тренинг, работа в парах.

Формы, методы и приёмы обучения: познавательная беседа «Предметная анимация», конкурс фантазёров «Моя история», игровой - тренинг, словесно-иллюстрированный, объяснение, инструктаж, самостоятельная, практическая работа, самооценка, анализ, самоанализ.

Дидактическое обеспечение: инструкции «Правила ТБ работы с инструментами», образцы композиций.

Формы и методы контроля: мини-выставка, конкурс фантазёров, творческое задание, оценивание, опрос, наблюдение, взаимоконтроль, тест – опрос, обсуждение, самооценка

7. Экскурсии

Экскурсии в парк на тему «Что наблюдать и делать весной», в кинотеатр .

Теория: Формирование умений наблюдать, подмечать природные явления, расширить знания экологической культуры. Ознакомление с культурой, традициями, обычаями народов.

Форма организации занятия: групповая

Форма, методы и приёмы обучения: Познавательная беседа «Правила дорожного движения и поведения во время экскурсий», занятие-экскурсия, перцептивные, логические, репродуктивные (инструктаж, иллюстрирование, объяснение), рефлексия деятельности.

Формы и методы контроля: представление творческого отчёта, викторина, обсуждение, наблюдение, собеседование, самоанализ.

8.Итоговое занятие. У нас в гостях родители. Подведение итогов работы за год.

Формы, методы и приёмы обучения: обсуждение, поощрение учащихся, рефлексия деятельности.

Формы подведения итогов: мульт-фестиваль, итоговая выставка работ учащихся, оценивание, награждение

Планируемый результат

В результате обучения по программе обучающийся

должен знать

- историю мультипликации
- основные термины в анимации
- виды анимационных технологий (перекладка, сыпучая, пластилиновая, рисованная анимация)
- технологию изготовления персонажей
- основы построения сюжета
- основы проектирования

должен уметь

- применять анимационные технологии
- составлять сценарий сюжета
- работать в программе Jelly Cam, Windows Movie Maker
- работать с раскадровкой
- работать с различными источниками информации и материалами
- передавать движения фигур человека и животных

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

**к дополнительной общеразвивающей программе «Мультстудия»
(базовый уровень)**

Год обучения	Кол-во учебных недель	Кол-во часов в неделю	Кол-во учебных дней	Дата начала и окончания периодов
1 год	34	1	34	1.09. – 31.05

Условия реализации программы

Программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения:

1. Учебное помещение, соответствующее санитарным нормам и правилам, утвержденным Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

2. Материально-техническое обеспечение:

- Компьютер
- Ноутбук

- Доска
- Мультипликационный станок
- Вебкамера
- Настольная лампа
- Штатив для фотоаппарата
- Фотоаппарат

Программное обеспечение (открытое):

- MS Windows 7,8 – операционная система;
- Pencil – бесплатная программа для рисования мультфильмов;
- Программа для монтажа фильмов Windows Movie Maker;
- Программа для создания анимации - Pivot, Gelly Cam
- Программа просмотра изображений – входит в комплект поставки Windows;
- Windows Media– бесплатный видеопроигрыватель

Методическое и дидактическое обеспечение программы:

- методические разработки и планы - конспекты занятий;
- развивающие и диагностические материалы: тестовые задания, инструкционные карты-задания, игры, викторины, кроссворды, ребусы;
- дидактические материалы: наглядно-демонстрационный материал, модели – схемы.

Формы аттестации:

Промежуточная аттестация учащихся проводится в конце 1 года обучения в форме контрольного занятия, практикума, зачёта, защиты творческой работы.

Используемые методы: тестирование, практическое задание, устный опрос, оценивание, собеседование.

Итоговая аттестация проводится по окончании полного курса обучения по образовательной программе в следующих формах: творческий экзамен, зачёт, защита творческих проектов, мульт-фестиваль. Программа итоговой аттестации содержит методику проверки теоретических знаний учащихся и их практических умений и навыков. Содержание программы итоговой аттестации определяется на основании содержания дополнительной образовательной программы и в соответствии с ее прогнозируемыми результатами. Выпускникам учебных групп по результатам итоговой аттестации выдаются удостоверения о прохождении полного курса обучения по образовательной программе.

Оценочные материалы

Оценочные материалы представлены в приложении

Методические материалы

При составлении образовательной программы в основу положены следующие принципы:

- единства обучения, развития и воспитания;
- последовательности: от простого к сложному;

- систематичности;
- активности;
- наглядности;
- интеграции;
- связи теории с практикой

Методической основой форм, методов и технологий образовательной деятельности является идея личностно-ориентированного, развивающего, проблемного обучения.

Применение современных технологий способствует повышению мотивации учащихся к обучению различным видам декоративно-прикладного творчества.

Организация образовательной деятельности основана на применении таких технологий как:

- *личностно-ориентированные педагогические технологии* (изучение психических особенностей, возможностей и интересов учащихся, педагогическая поддержка, создание ситуации успеха и т.д.);
- *игровые технологии;*
- *информационно-коммуникационные технологии* - использование интернет-ресурсов, программного обеспечения расширяет возможности обучающихся в разработке и проведении мероприятий;
- *арт-терапии включает: сказко-терапию, кукло-терапию, мульт-терапию, песочная терапию и т.д.*

Организация образовательной деятельности основана на применении разнообразных **методов обучения:**

1. *Репродуктивные* (усвоение и воспроизведение понятий).
2. *Наглядные* (экскурсии, схемы, таблицы, иллюстрации).
3. *Словесные* (беседа, рассказ, объяснение, дискуссия).
4. *Практические* (упражнения, тренинги).
5. *Частично-поисковые, проектно - исследовательские.*
6. *Творческие* (стихотворений, рисунков, презентаций).
7. *Проектные методы* (создание и защита проектов).
8. *Методы стимулирования и мотивации* (познавательные игры, поощрение).
9. *Активные и интерактивные методы обучения* (дискуссия, викторина и др.).

12. *Мульт-терапия*

13. *Песочная терапия* (форма активного воображения, предполагающая игру с песком и миниатюрными фигурками, что, в свою очередь, позволяет активизировать фантазию и выразить возникающие при этом образы средствами художественной экспрессии). Во время использования методов сказко-терапии происходит "погружение в сказку". Дети готовят декорации, лепят, рисуют героев выдуманного сюжета, знакомятся со способами передвижения в процессе съёмки мультфильма. Далее идет сам процесс

съемки, где дети учатся работать с фотоаппаратом, веб-камерой, изучают покадровое перемещение персонажей внутри декорации.

Методика занятий предусматривает проведение консультаций, собеседования, практикумов, самостоятельной работы, тестирования, тренингов.

Основными формами организации образовательной деятельности являются: групповая, работа в парах, индивидуальная.

Основные формы организации учебного занятия – занятие-игра, творческий отчёт, обобщение, ролевые игры, разгадывание кроссвордов, ребусов, защита проекта, викторины, мульт-фестивали, выставки и др.

В программе предусмотрены и внеаудиторные формы занятий.

Алгоритм учебного занятия: Организационный этап; Проверочный этап; Этап актуализации имеющихся у детей знаний. Этап работы по новому материалу. Этап первичного закрепления полученных знаний, умений и навыков. Этап повторения изученного материала. Этап обобщения пройденного материала. Этап закрепления новых знаний, умений и навыков. Физкультминутка или этап релаксации. Итоговый этап. Этап рефлексии.

Дидактические материалы

Учебные и методические пособия:

1. Раздаточный материал по изучаемым темам;
2. Компонент результативности: для осуществления текущего, промежуточного контроля ЗУН используются контрольно-измерительные материалы: творческие задания, тестовые задания, опросники. Программа итоговой аттестации;
3. Инструкционные, технологические карты, задания, упражнения, образцы изделий;
4. Кроссворды, викторины, тесты

Список литературы

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. «Принципы работы детской студии мультипликации». Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск, 2011 г.
2. Велинский Д.В. «Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки» методическое пособие г. Новосибирск, 2010 г.
3. Иткин В. «Карманная книга мультжурюриста» Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск, 2006 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г
5. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
6. Тихонова Е.Р. «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск, 2011 г.

Список литературы для детей

1. Грей П. Рисуем животных: Базовый и продвинутый методы. - М.: Эксмо, 2012, 48 с.
2. Майорова Ю.А. Поделки из солёного теста и пластилина. – Нижний Новгород, Доброе слово, 2010, 123 с.
3. Жукова И. Забавные самоделки в технике модульного оригами. -М.: Эксмо, 2013.-64с.
4. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.

Список литературы для родителей

1. Ванина Т. Золотая коллекция для родителей и детей. Солёное тесто.-М.: АСТ-ПРЕСС, 2014.-64с.
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
3. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
4. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
5. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

Интернет - ресурсы

1. Animator.ru
2. Myltik.ru
3. <http://animamuseum.ru/>
4. <http://ensiklopedia.ru/wiki/Мультфильм>
5. <http://rutracker.org/forum/>
6. <http://risfilm.narod>
7. <http://www.drawmanga> .
8. <http://www.lbz.ru/>
9. <http://www.college.ru/>
10. <http://www.klyaksa.net.ru>
11. <http://www.rusedu.info>
12. <http://multtherapy.ru>.
13. <http://multterapy.livejournal.com>.
14. http://imapress.spb.ru/family/family_7118.ht

Словарь терминов и понятий

- *Анимация* (от фр. *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (анимационный фильм и, в частности, мультфильм).
- *Алгоритм* – последовательность команд (инструкций) для решения поставленной задачи.
- *Арт-терапия* – это метод воздействия на ребенка с помощью рисования.
- *Графика* – вид изобразительного искусства, включающий рисунки и печатные художественные изображения.

- *Мультипликация* (от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — 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.
- *Мульт-терапия* является синтезом педагогического подхода, психологических методик групповой работы, *арт-терапии* и анимационных технологий.
- *Пластилиновая анимация* — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.
- *Песочная анимация* — в ней лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, но также соль, кофе, или что-то подобное) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получаемое изображение можно передавать на экран.
- *Рисованная анимация* — технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.
- *Кукольная мультипликация* — метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы).
- *Персонаж* (фр. *personnage*, от лат. *persona* — личность, лицо) — действующее лицо спектакля, кинофильма, книги, игры, мультфильма.
- *Обрывная аппликация* — техника, где материал (бумага, салфетки, листы цветной бумаги, фантики, бархатная бумага ит.д) разрывается на кусочки и приклеивается на фон.
- *Поза* — положение, принимаемое человеком, животным (положение тела, головы и конечностей по отношению друг к другу).
- *Эмоции* — психические процессы, отражающие оценку ситуации для человека в плане удовлетворения его актуальных потребностей, и протекающие в форме субъективных переживаний и физиологических реакций.
- *Мимика* — выразительные движения мышц лица, являющиеся одной из форм проявления тех или иных чувств человека или движения мускулатуры, отражающие разнообразные психические состояния человека

**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** 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:

		
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! _____

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	