

Рассмотрено
на педагогическом совете
МБОУ «Боевая СОШ»
Протокол № ____ от _____ 2024г.

Утверждаю
Директор МБОУ «Боевая СОШ»
_____ Т. Б. Сушко
Приказ № 63
от 28 августа 2024 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 64083EEE1C9AC49A5FF07EBA6C09665B
Владелец: Сушко Татьяна Борисовна
Действителен: с 15.05.2024 до 08.08.2025

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мульти-пульти»

Направленность: техническая

Целевая аудитория: 7-8 лет

Сроки реализации программы: 1 год; количество часов: 35

Автор - составитель:
Брагина Наталья Васильевна,
педагог дополнительного
образования

п. Боевой
2024 г.

1. Пояснительная записка

Актуальность программы

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация.

Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей дошкольного и младшего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей.

Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для закрепления мышления, развития творческого потенциала ребенка. Актуальность программы обусловлена многими факторами. Во-первых, занимаясь мультипликацией, практически любой ребенок может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж). Во-вторых, необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. В-третьих, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств.

Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенными детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием - видеокамерой, софитами, штативами - и учатся его правильно устанавливать и использовать.

Принцип набора в студию свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора. Язык реализации программы русский. Форма обучения очная. Программа ориентирована на детей 7-8 лет. При выборе тем занятий учитывается доступность, соответствие содержания возрасту и интересам каждого ребенка. Срок реализации программы один год. Количество детей в группе: до 10 чел.

Продолжительность одного занятия 30 минут для учащихся 1 класса и 40 минут - для учащихся 2 класса. Дополнительная общеобразовательная программа реализуется в творческом объединении в течение всего календарного года.

В период школьных каникул объединение может работать по измененному расписанию учебных занятий с основным или переменным составом, индивидуально.

В дни невозможности посещения занятий обучающимися по неблагоприятным погодным условиям, дни карантина и период эпидемиологического благополучия обучение по программе переходит в дистанционный режим.

Программа вариативна, темы занятий могут меняться или передвигаться по времени проведения, в зависимости от интересов и склонностей детей и наличия материала.

Цель программы: создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

- развивать воображение и творческие способности учащихся;
- развивать логическое мышление учащихся;
- развивать навыки самостоятельной исследовательской работы учащихся;
- развивать базовые пользовательские навыки работы на компьютере и освоение информационных технологий.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- Знакомство с видами мультфильмов (по жанру, по монтажу, по технике исполнения); этапы создания мультфильма; названия и назначение инструментов, программ и материалов, используемых при создании мультфильмов;
- применение различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации;
- формирование навыков раскадровки, озвучивания и пользования необходимыми программами.

Личностные результаты:

- формирование целостного мировоззрения, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование нравственных качеств личности;
- формирование ответственного отношения к выполняемой деятельности;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с учащимися в процессе деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения поставленных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора деятельности;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с другими участниками деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

2. Учебно- тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе	
			теория	практика
	Раздел 1. «Путешествие в мир мультипликации»	2	2	
1.1	Вводное занятие. Условия безопасной работы. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	
1.2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парад мультпрофессий: какие именно	1	1	

	специалисты трудятся над созданием мультфильмов.			
	Раздел 2. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (11 ч.)	11	0,5	10,5
2.1	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти - Пульти» (программа для создания мультфильмов). Выбор фона, работа с предметами.	1	0,5	0,5
2.2	Конструктор мультфильмов «Мульти - Пульти» (программа для создания мультфильмов). Выбор актера. Коллекция действий актера.	1		1
2.3	Конструктор мультфильмов «Мульти - Пульти». Анимация актера. Смена действия актера.	1		1
2.4	Конструктор мультфильмов «Мульти - Пульти». Одновременное действие актеров.	1		1
2.5	Конструктор мультфильмов «Мульти - Пульти». Выбор звука и музыкального сопровождения.	1		1
2.6	Конструктор мультфильмов «Мульти - Пульти». Работа с текстом. Анимация текста.	1		1
2.7	Конструктор мультфильмов «Мульти - Пульти». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	5		5
2.8				
2.9				
2.10				
2.11				
	Раздел 3. Конструктор мультфильмов «Незнайка и все, все, все»	11		11
3.1	Конструктор мультфильмов Незнайка и все, все, все» (программа для создания мультфильмов). Выбор фона, работа с предметами.	1		1
3.2	Выбор актера. Коллекция действий актера.	1		1
3.3	Анимация актера. Смена действия актера.	1		1
3.4	Одновременное действие актеров.	1		1
3.5	Выбор звука и музыкального сопровождения.	1		1
3.6	Работа с текстом. Анимация текста.	1		1
3.7	Конструктор мультфильмов «Незнайка и все, все, все».	5		5
3.8	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.			
3.9				
3.10				
3.11				
	Раздел 4. Конструктор мультфильмов «Незнайка на Луне»	3		3
4.1	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	3		3
4.2				
4.3				
	Раздел 5. Работа в онлайн – конструкторе «Мультатор»	7	1	6
5.1.	Создание аккаунта на сайте. Знакомство с программой «Мультатор», с инструментами (карандашом, ластиком, кнопками управления кадрами, кнопкой воспроизведения анимации).	1	1	

5.2	От замысла к сценарию ролика.	1		1
5.3	Создание коротких анимированных роликов. Рисование кадров.	3		3
5.4				
5.5				
5.6	Создание описания ролика, ключевых слов. Сохранение мультипликационного ролика. Загрузки ролика на компьютер.	1		1
5.7	Творческий отчёт. Представление проектов.	2		2
	ИТОГО	35	3,5	31,5

3. Содержание программы

Раздел 1. «Путешествие в мир мультипликации» (3 ч)

Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Дидактические формы: виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильма.

Раздел 2. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (11ч)

Цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе «Мульти – Пульти». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти». Продумывание сюжета мультфильма. Разработка сценария мультфильма. Выбор фона, работа с предметами. Выбор актера. Коллекция действий актера. Анимация актера. Смена действия актера. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Добавление титров. Анимация текста. Монтирование фильма и сохранение. Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.

Раздел 3. Конструктор мультфильмов «Незнайка и все, все, все» (11 ч)

Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Незнайка и все, все, все». Продумывание сюжета мультфильма. Разработка сценария мультфильма. Выбор фона, работа с предметами. Выбор актера. Коллекция действий актера. Анимация актера. Смена действия актера. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Добавление титров. Анимация текста. Монтирование фильма и сохранение. Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.

Раздел 4. Конструктор мультфильмов «Незнайка на Луне»

Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.

Раздел 5. Конструктор мультфильмов «Мультатор»

Создание мультфильмов с помощью онлайн - конструктора мультфильмов «Мультатор» (<http://multator.ru/draw/>)

Создание аккаунта на сайте. Знакомство с программой «Мультатор», с инструментами (карандашом, ластиком, кнопками управления кадрами, кнопкой воспроизведения анимации). От замысла к сценарию ролика. Создание коротких анимированных роликов. Рисование кадров. Создание описания ролика, ключевых слов. Сохранение мультипликационного ролика. Загрузки ролика на компьютер. Творческий отчёт. Представление проектов.

4. Контрольно- оценочные средства

Для отслеживания результативности образовательной деятельности проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль. Входной контроль проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей обучающихся и сформированности компетенций по направлению данной программы при зачислении в учебную группу либо при дополнительном наборе обучающихся. Входной контроль проводится в форме собеседования.

Основными целями диагностики являются оценка совокупности познавательных качеств ребенка, творческих способностей и умений.

Оценочные материалы по проведению входного контроля

Вопросы для собеседования:

назовите ваш любимый мультфильм

расскажите об этом мультфильме: кто главный герой, какая у него цель, почему этот мультфильм вам нравится?

- что вы любите делать больше всего: рисовать, лепить, вырезать, сочинять истории, снимать, смотреть мультфильмы

- вы когда-нибудь снимали сами мультфильмы?

- какие виды мультфильмов вы знаете (основные анимационные техники)?

- назовите, в какой технике сняты мультфильмы, фрагменты которых я вам буду показывать.

Практическая часть: по фрагментам известных мультфильмов дети говорят название и рассказывают, в какой анимационной технике он снят (рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная и т.д.). Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов Программы. Форма текущего контроля – практическая работа, конкурс раскадровок, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, анимационные проекты, презентация готовых мультфильмов. После съемки мультфильма проводится коллективное обсуждение с заполнением рефлексивного листа (Приложение 3).

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов или ключевых тем Программы, проводится в декабре (I полугодие) и мае (II полугодие) текущего учебного года. Формы промежуточной аттестации обучающихся: I полугодие: показ работ, II полугодие: фестиваль мультфильмов.

Также ведется учет творческой активности и достижений обучающихся (участие в творческих и конкурсных мероприятиях различного уровня, призовые места и иные достижения). Проводятся коллективные обсуждения готовых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ.

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№ п/п	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	3
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество)	3
6.	Законченность темы	3
	Итого	20

Оценочная шкала

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальным нормативным актом - Положением о промежуточной аттестации обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам различной направленности в ОУ. При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев: – предметные знания и умения; – метапредметные (общеучебные) умения и навыки; – личностные результаты. В рамках каждого критерия педагог самостоятельно определяет максимальное количество возможных баллов по каждому показателю (по 5 в каждом критерии). Для оценивания показателей критерия используется трехуровневая система: 0 – низкий уровень, 1- средний уровень, 2 – высокий уровень.

Показатель	низкий уровень (0 баллов)	средний уровень (1 балл)	высокий уровень (2 балла)
1. Предметные знания и умения			
Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	Обучающийся владеет менее чем объемом знаний, предусмотренных ОП	Объем усвоенных знаний составляет более 1/2	Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период
Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины	Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Обучающийся овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков	Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2	Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП
Креативность, самостоятельность в разработке продукта творческой деятельности,	Обучающийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания	Обучающийся выполняет задания на основе образца	Обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества

оригинальность замысла выполнения задания			
Умение осуществлять проектную или учебно - исследовательскую работу, оформлять результаты	Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками	Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки	Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность
2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки			
Инициативность, социальная активность, самостоятельность	Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога	Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен.	Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания
Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию	Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией	Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией
Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы	Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога	Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе
Умение подбирать и работать с источниками информации	Не работает с источниками информации	Подбирает и работает с источниками информации.	Подбирает и использует различные источники информации
Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены	Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога	Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции
3. Личностные результаты			
Ориентация на выполнение моральнонравственных норм	Нарушает моральнонравственные нормы	Соблюдает моральнонравственные нормы	Пропагандирует моральнонравственные нормы
Прилежание и трудолюбие	Избегает труда	Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание	Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе

Оценка своих поступков	Не оценивает свои поступки	Оценивает свои поступки с подсказкой педагога	Оценивает свои поступки, понимает причинно-следственные связи
Культура поведения, дисциплинированность	Не соблюдает дисциплину	Дисциплинирован, положительное поведение на занятиях	Проявляет высокую культуру поведения и дисциплинированность
Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	Отсутствует заинтересованность в получении новых знаний	Открыт новым знаниям, участвует в социальной деятельности	Имеет высокую мотивацию на получение новых знаний, социально ориентирован

По результатам промежуточной аттестации педагог заполняет Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 1)

5. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение	Информационно-образовательные ресурсы	Учебно-методическое обеспечение	Кадровое обеспечение
Кабинет цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», оборудованный 10 персональными компьютерами с доступом к сети Интернет; интерактивный комплекс; Программы для создания мультфильмов «Конструктор мультфильмов «Мультимпульти»», «Незнайка и все, все, все», «Незнайка на Луне», «Мультатор».	Уроки по созданию мультфильмов https://www.youtube.com/watch?v=FujxyyfJaCM Официальная группа в контакте https://vk.com/public136339273 В кругу друзей http://5308601.vkrugudruzei.ru/group7... Сайт об анимации в России и не только Animator.ru Московский музей анимации http://animamuseum.ru/ Уроки анимации для детей http://studio-molino.ru/p0046.htm Полезное и интересное http://mult.tvorigora.ru/book	Мультимедийные презентации; контрольно-оценочные средства; инструкции	Педагог дополнительного образования; курсовая переподготовка (ежегодно)

6. Список литературы

1. Нормативно- правовые документы:

1. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
2. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).
3. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ №613н Мин труда России от 08.09.2015)
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
5. Федеральная целевая программа развития образования на 2016 - 2020 годы, утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 г. № 497.
6. Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г.
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка».

2. Список литературы для педагогов:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.;
3. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
4. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;
5. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.- 144с.;
6. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15 с.

3. Список литературы для обучающихся и родителей:

1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
5. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
8. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
9. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
10. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.;

11. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; (пер.с англ. Е.Энгельс).- Москва: Эксмо,2020. – 392 с.:ил.;
12. Энциклопедия отечественной мультипликации.- М.: Алгоритм, 2006.-816с.

4. Электронно- образовательные ресурсы:

1. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru
2. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
3. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
4. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/book>

Всего аттестовано ____ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации*:

Предметные знания и умения: высокий уровень __ чел., ____%; средний уровень _ чел., ____%; низкий уровень __ чел., __ %;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки: высокий уровень __ чел., __%; средний уровень __ чел., __%; низкий уровень _ чел., __%; Личностные результаты: высокий уровень __ чел, __%; средний уровень __ чел., __%; низкий уровень _ чел., __ %;

Примечания: зачет прохождения промежуточной аттестации (Фамилия Имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений

* высокий уровень – от 8 до 10 баллов; средний уровень – от 5 до 7 баллов: низкий уровень – от 1 до 4 баллов

** зачет прохождения промежуточной аттестации (указывается фамилия имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений (наличие призовых мест в муниципальных, региональных, межрегиональных, федеральных и международных конкурсах (соревнованиях, олимпиадах и т.п.), соответствующих изучаемой ДОП). В Протоколе напротив соответствующей фамилии обучающегося по критерию «Предметные знания и умения» ставится высший балл.

Рефлексивный лист
Опиши и оцени свою работу

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	

Список терминов

Аниматик	Анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.
Анимация	(от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.
Компоновка	ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.
Лимитированная анимация	анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.
Мультипликат	ключевые компоновки, которые создает художник- мультипликатор (аниматор).
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
Мультстанок	специальным образом оборудованная кинокамера и съемочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
Перекладка	технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.
Пиксилляция	собранные заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.
Раскадровка	последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.
Статика	наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.
Тайминг	английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.
Фаза	промежуточное положение между компоновками.

Фазовка	промежуточное положение между компоновками.
Черновой мультипликат	– мультипликат до прорисовки.
Экспозиционный лист	(ExposureList) – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закрашке, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультстудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру киноплёнки.

Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.

Создание сценария.

На данном этапе сочиняется сценарий, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержано
 - второе испытание выдержано
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)

6. Развязка (с той поры или с тех пор)

7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

Раскадровка

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

12 принципов анимации

Аниматоры Фрэнк Томас (Frank Thomas) и Олли Джонстон (Ollie Johnston) в книге «Иллюзия жизни» 1981 года выделили «Двенадцать принципов анимации»:

1. Сжатие и растяжение. Персонажи и объекты деформируются, когда они в движении.
2. Подготовка к действию. Прежде чем мы начнем движение в определенном направлении, действие обычно подготавливается движением в противоположную сторону.
3. Сценичность. Расположение персонажа и камеры, освещение сцены. Центр композиции показывает, что важно. План: крупный, средний, общий.
4. «Прямо к действию»/ «от позы к позе». Два анимационных метода "прямо к действию" и "от позы к позе". Фазы движения.
5. Инерция/захлест действия. Если какая-то часть тела двигается в одну сторону, как правило, другие части тела при этом двигаются в сторону противоположную. Это позволяет персонажу сохранять равновесие.
6. Смягчение начала и завершения действия. Движениям человеческого тела и большинству других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться.
7. Движение по дугам. Объекты двигаются по изогнутым линиям, если только они двигаются не с очень высокой скоростью или по направлению прямо в камеру.
8. Вторичная анимация. Персонажи обычно совершают первостепенное действие. Их волосы и одежда двигаются следом.
9. Тайминг. Темп и ритм при передаче движения. Схемы движения: появления-исчезновение, линейное движение, сворачивание-разворачивание, приближение-удаление и т.д.
10. Преувеличение. Позы и выражения лица в анимации более утрированные, чем в реальной жизни. Даже сильная поза или выражение лица обычно могут быть преувеличены еще немного.
11. Хороший дизайн. Влияние цвета на восприятие. Композиция фона.

12. Привлекательность. Во внешности героев должен быть шарм или визуальный интерес. Персонажи строятся из простых форм, таких как сферы, цилиндры и «коробочки».

Комплекс упражнений для глаз

Упражнения выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз.

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перенести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Краткая характеристика конструктора мультфильмов:

Конструктор мультфильмов "Студия Мульти-Пульти" («Незнайка и все, все, все», «Незнайка на Луне»). С помощью конструктора любой ребенок на своем домашнем компьютере сможет самостоятельно сделать настоящий мультфильм! В его распоряжении - замечательные герои, чудесная музыка, смешные звуки, яркие краски. А уж придумать абсолютно закрученный сюжет и озвучить героев на разные голоса - только взрослые могут испугаться такой простой задачи! Для детей, для их друзей, для родителей - развивает фантазию, творческое мышление и режиссерские способности! Количество мультфильмов, которые можно создать с помощью этой программы, ограничено лишь вашей фантазией. Сделайте хоть 1000 мультиков! Простой и понятный интерфейс. Рисовать мультики легко и просто могут даже дошколята! 10 замечательных персонажей (просто очаровашки), 18 великолепных съемочных площадок, 99 разнообразных декоративных объектов, 300 уморительных звуков и 30 выразительнейших мелодий! Есть возможность сохранить сделанный мультфильм в видеофайл, чтобы потом смотреть без использования программы.