

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 22 имени Г.Ф. Пономарева

Рассмотрена  
на методическом совете  
протокол № 4 от 12.05.2023 г.  
Руководитель  С.З. Сулейманова

Согласована  
заместитель директора  
по ВВР  
 А.Д. Соловицкая  
«30» 05 2023 г.

Утверждена  
Директор МБОУ СОШ № 22  
имени Г.Ф. Пономарева  
 Л.А. Постникова  
  
«30» 05 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
«Мультилаборатория»  
на 2023-2024 учебный год

Возраст обучающихся: 10-14 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
Количество детей в группе: 15  
Количество учебных часов в год: 72  
Педагог, реализующий программу: Темнякова Александра Григорьевна

г. Сургут  
2023

## **Аннотация**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Мультлаборатория» направлена на освоение обучающимися основных технологий создания мультипликационных фильмов, проектов, представляющих самостоятельную эстетическую ценность и социальную значимость. Уровень программы «Мультлаборатория» - базовый, и ориентирован на учащихся имеющих базовые знания в области мультимедиа, первоначальный опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка. В результате освоения программы ученики научатся создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Работать в различных программах и публиковать результаты своей работы.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения для детей 10-14 лет.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа, в год 72 учебных часов.

**Паспорт  
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы**

Наименование образовательной организации	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №22 имени Г.Ф. Пономарева
Название программы	«Мультилаборатория»
Направленность программы	техническая
Уровень программы	базовый
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Темнякова Александра Григорьевна
Год разработки	2023
Где, когда и кем рассмотрена дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа	Рекомендована методическим советом МБОУ СОШ №22 имени Г.Ф. Пономарева, протокол №4 от 12.05.2023г.
Информация о наличии рецензии	Внутренняя рецензия
Цель	освоение основных технологий создания мультипликационных фильмов, проектов, представляющих самостоятельную эстетическую ценность и социальную значимость.
Задачи	<p><i>обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-познакомить учащихся с основными видами мультипликации;</li> <li>-научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;</li> <li>-обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;</li> <li>-научить создавать собственные мультфильмы и мультпроекты, имеющие социальную значимость;</li> </ul> <p><i>развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление;</li> <li>-развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;</li> <li>-формировать опыт самостоятельного изобретения способов действия, привлекая знания из различных областей;</li> </ul> <p><i>воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-воспитывать ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.</li> <li>-самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели.</li> </ul>
Планируемые результаты освоения программы	В результате освоения программы ученики научатся создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Работать в

	различных программах и публиковать результаты своей работы.
Количество часов в неделю, в год	2 /72
Возраст обучающихся	10-14 лет
Формы занятий	беседы, практические работы, театрализация, просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов, кроссворды, ребусы, викторины, аукцион знаний, игры-путешествия, игры-соревнования, творческие мастерские, презентации проектов, конкурсы.
Методическое обеспечение	Учебно-методический комплекс «Мультлаборатория», тематическая литература.
Условия реализации программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>-учебный кабинет, оборудованный столами, стульями, шкафами;</li> <li>- компьютер (ноутбук);</li> <li>-видео-проектор;</li> <li>-доступ в интернет;</li> <li>-фотоаппарат;</li> <li>-штатив;</li> <li>-мультипликационный станок;</li> <li>-набор осветительных приборов;</li> <li>-звуковые колонки;</li> <li>-набор канцелярских и художественных расходных материалов (гуашь, акварель, пластилин, цветная бумага и т.п.)</li> </ul> <p><i>Программное обеспечение:</i> операционная система MS Windows XP, Microsoft Office Picture Manager, «Киностудия Windows Live».</p>

## Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами разработана на основе:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». Приказ министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. №186

3. Приказ департамента образования и молодежной политики ХМАО - Югры «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в ХМАО – Югре» № 1224 от 04.08.2016 года

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648-2 «Санитарные – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

5. Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО-Югры от 06.03.2014 № 229 «Концепция развития дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре до 2020 года».

Направленность программы «Мультлаборатория» - техническая.

Уровень программы - базовый, и ориентирован на учащихся имеющих базовые знания в области мультимедиа, первоначальный опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка.

В результате освоения программы ученики научатся создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Работать в различных программах и публиковать результаты своей работы.

Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Сегодня все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. Главной целью обучения является развитие творческимыслящей, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного проекта или фильма для увлекательного и одновременно обучающего просмотра.

Актуальность данной образовательной программы.

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.

Сегодня нам необходимо создать такие условия, когда ребенок, создавая мультипликационный фильм, исследует, систематизирует, классифицирует, осваивает методы теоретического мышления и способы работ с современными системами знания для подготовки материала мультфильма по окружающему миру, истории, географии, экономики своего округа, мировой и художественной культуры и т.д.

Именно мультимедийное пространство стало сегодня для ребенка одним из основных носителей и трансляторов представлений о мире, об отношениях между людьми и нормах их поведения.

**Актуальность программы** также обусловлена ее технической значимостью. Сегодня в нашем современном мире компьютерные технологии выступают основой научно-технического прогресса.

Направление программы «Мультлаборатория» включает обучающихся в современные визуально-эстетические практики и предполагает освоение кино и телевизионных технологий. Программа даёт право каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации учащихся, их ознакомлению с различными профессиями, а также найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

**Отличительные особенности программы:** постигая азы анимации и мультипликации, дети актуализируют или приобретают знания в различных областях, знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.), имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии, а самое главное, понимают значимость результата своей работы для общества.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки, определенной манере рисунка, письма, лепки; создания сценария; способы использования тех или иных материалов в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями; фотографирование, моделирование, сочинение сказок, выразительное чтение текстов и т.д.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Уровень программы: базовый.

Объем программы: 72 часа.

Сроки реализации образовательной программы: 1 год.

Формы обучения: очная, очно-дистанционная.

Режим занятий: 2 часа в неделю для одной группы, 72 часа в год.

Особенности организации образовательного процесса: 15 учащихся в группе.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность и социальную значимость.

В дни отмены занятий (в период карантина, активированных дней, дистанционном обучении и т.п.) реализация дополнительной общеобразовательной программы осуществляется в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» от 23 августа 2017 г. № 816, Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального от 20.03.2020 (письмо Министерства Просвещения РФ «О направлении рекомендаций» от 19.03.2020 №ГД-39/04), Положением об организации деятельности МБОУ СОШ № 22 имени Г.Ф. Пономарева в дни отмены учебных занятий, иными локальными нормативными актами школы.

### **Цели и задачи программы**

**Цель программы:** освоение основных технологий создания мультипликационных фильмов, проектов, представляющих самостоятельную эстетическую ценность и социальную значимость.

**Задачи:**

-познакомить учащихся с основными видами мультипликации;

- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- научить создавать собственные мультфильмы и мультпроекты, имеющие социальную значимость;
- расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- формировать опыт самостоятельного изобретения способов действия, привлекая знания из различных областей;
- воспитывать ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели.

### Учебно-тематический план программы

№	Основные разделы, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		ТО	ПО	ВСЕГО	
<b>Раздел 1. С компьютером на ТЫ – 20 часов</b>					
1.1.	Знакомство с компьютером.	1	1	2	Текущий контроль
1.2.	Техника безопасности.	2	0	2	Текущий контроль
1.3.	Вводное занятие. История создания детской анимации.	2	0	2	Текущий контроль
1.4.	Базовые программы ПК.	2	0	2	Текущий контроль
1.5.	Основы работы в POWER POINT. Общие сведения. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	1	1	2	Текущий контроль
1.6.	Назначение программы «Киностудия Windows Live». Запись видео: импорт изображений, звуков, музыки.	1	1	2	Текущий контроль
1.7.	Монтаж фильма. Вставка фотографий на монтажную ленту в программу «Киностудия Windows Live».	1	1	2	Текущий контроль
1.8.	Склеивание изображений и видео. Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеоэффектов.	1	1	2	Текущий контроль
1.9.	Монтаж фильма: создание названий и титров. Монтаж фильма: создание пробного фильма и сохранение на компьютере.	1	1	2	Текущий контроль
1.10.	Демонстрация фильма.	0	2	2	Текущий контроль
<b>Раздел 2. Возможности фотокамеры – 6 часов</b>					
2.1.	История создания фотографии. Устройство фотокамеры.	2	0	2	Текущий контроль
2.2.	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки.	1	1	2	Текущий контроль
2.3.	Основные возможности программы Microsoft Office	1	1	2	Текущий контроль

	Picture Manager.				контроль
Раздел 3. Обратная сторона экрана – 12 часов					
3.1.	Наши эмоции. Мимика. Stop Motion.	1	1	2	Текущий контроль
3.2.	Рисованная анимация. Пластилиновая анимация.	1	1	2	Текущий контроль
3.3.	Персонаж – кто это? Создание героя в технике рисованной анимации.	1	1	2	Текущий контроль
3.4.	Создание героя в технике пластилиновой анимации.	0	2	2	Промежуточная аттестация
3.5.	Декорации.	0	2	2	Текущий контроль
3.6.	Мой первый персонаж.	1	1	2	Текущий контроль
Раздел 4. Авторские мультфильмы и проекты – 34 часа					
4.1.	Подбор материала к мультфильму на тему «Времена года».	0	2	2	Текущий контроль
4.2.	Составление сценария.	0	2	2	Текущий контроль
4.3.	Герои мультфильма.	0	2	2	Текущий контроль
4.4.	Декорации для мультфильма.	0	2	2	Текущий контроль
4.5.	Покадровая съемка мультфильма.	0	2	2	Текущий контроль
4.6.	Монтаж мультфильма в программе «Киностудия Windows Live».	0	2	2	Текущий контроль
4.7.	Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет . Запись звука в мультфильм.	0	2	2	Текущий контроль
4.8.	Наложение звука на ленту времени в программе видеомонтажа «Киностудия Windows Live». Редактирование музыки и звука.	0	2	2	Текущий контроль
4.9.	Подготовка к защите творческого проекта.	0	2	2	Текущий контроль
4.10.	Защита проекта мультфильма.	0	2	2	Текущий контроль
4.11.	Создание проекта «Полет в космос». Работа над созданием героев.	0	2	2	Текущий контроль
4.12.	Раскадровка. Работа над сценами мультфильма.	0	2	2	Текущий контроль
4.13.	Создание фонов и декораций.	0	2	2	Текущий контроль
4.14.	Съемка. Монтаж м/ф. Озвучивание.	0	2	2	Текущий контроль
4.15.	Просмотр, обсуждение. Защита проекта.	0	4	4	Текущий контроль
4.16.	Защита и демонстрация проекта перед родителями.	0	2	2	Текущий контроль
	Всего:	20	52	72	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. С компьютером на ТЫ – 20 часов

#### Тема 1.1. Знакомство с компьютером – 2 часа

Когнитивный компонент

Устройство ПК. Базовые программы ПК.

Практический компонент

Практическая работа на компьютере.

#### Тема 1.2. Техника безопасности – 2 часа

Когнитивный компонент

Правила пожарной безопасности при работе с электрооборудованием. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером.

#### Тема 1.3. Вводное занятие. История создания детской анимации – 2 часа

Когнитивный компонент

Цели, задачи и содержание занятий объединения. Путешествие в историю детской анимации.

Знакомство с видами мультипликационных фильмов. Мультфильм в стиле Stop Motion в разных технологиях

#### Тема 1.4. Базовые программы ПК – 2 часа

Когнитивный компонент

Базовые программы ПК

#### Тема 1.5. Основы работы в POWER POINT. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации – 2 часа

Когнитивный компонент

Понятие о презентации и слайдах. Знакомство с программой Power Point. Понятие об эффектах анимации.

Практический компонент

Самостоятельное и комментируемое изучение панелей программы. Изучение различных эффектов.

#### Тема 1.6. Назначение программы «Киностудия Windows Live». Запись видео: импорт изображений, звуков, музыки – 2 часа

Когнитивный компонент

О программе и её возможностях. Элементы управления. Знакомство с принципом импортирования необходимых элементов для работы.

Практический компонент

Изучение программы и ее свойств. Импорт необходимого видео, звука, музыки.

#### Тема 1.7. Монтаж фильма. Вставка фотографий на монтажную ленту в программу «Киностудия Windows Live» – 2 часа

Когнитивный компонент

Знакомство с принципом работы монтажной ленты.

Практический компонент

Вставка фотографии на монтажную ленту.

#### Тема 1.8. Склеивание изображений и видео. Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеоэффектов – 2 часа

Когнитивный компонент

Понятие об эффектах анимации. Знакомство с различными видео переходами. Переходы, в зависимости от фильма.

Практический компонент

Изучение различных эффектов. Применение при создании мультфильма. Применение видео переходов к фильму.

*Тема 1.9. Монтаж фильма: создание названий и титров, создание пробного фильма и сохранение на компьютере – 2 часа*

Когнитивный компонент

Ознакомление с титрами, как вставить, как отредактировать.

Практический компонент

Выбор и вставка титра для своего фильма. Создание пробного фильма и сохранение на компьютере

*Тема 1.10. Демонстрация фильма – 2 часа*

Практический компонент

Демонстрация фильма. Закрепление пройденного материала.

## Раздел 2. Возможности фотокамеры – 6 часов

*Тема 2.1. История создания фотографии. Устройство фотокамеры – 2 часа*

Когнитивный компонент

История фотографии и фотоаппарата. Общая характеристика бытовой фотоаппаратуры.

Правила обращения с аппаратурой, уход, хранение и техника безопасности.

*Тема 2.2. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки. – 2 часа*

Когнитивный компонент

Основы работы с фотокамерой. Работа с папкой «Панель управления». Понятие о разрешении экрана, точках, теме.

Практический компонент

Фото простейших объектов.

*Тема 2.3. Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager. – 2 часа*

Когнитивный компонент

Знакомство с возможностями программы и её рабочей областью.

Практический компонент

Работа в программе.

## Раздел 3. Обратная сторона экрана – 12 часов

*Тема 3.1. Наши эмоции. Мимика. Stop Motion. – 2 часа*

Когнитивный компонент

Мимика, эмоции. Движения и жесты

Практический компонент

Автопортрет.

*Тема 3.2. Рисованная анимация. Пластилиновая анимация – 2 часа*

Когнитивный компонент

Понятие о технике Stop Motion. Рисованная анимация. Пластилиновая анимация

Практический компонент

Освоение техники.

*Тема 3.3. Персонаж – кто это? Создание героя в технике рисованной анимации – 2 часа*

Когнитивный компонент

Понятие о персонажах, их характере в мультипликации.

Практический компонент

Подбор персонажа похожего на себя. Создание героя в технике рисованной анимации

*Тема 3.4. Создание героя в технике пластилиновой анимации – 2 часа*

Практический компонент

Создание героя в технике пластилиновой анимации.

*Тема 3.5 Декорации – 2 часа*

Когнитивный компонент

Понятие о декорации. Виды декорации. Материалы, используемые для создания декорации.

Практический компонент

Создание элементов декорации.

*Тема 3.6. Мой первый персонаж – 2 часа*

Практический компонент

Создание собственного персонажа

#### Раздел 4. Авторские мультфильмы и проекты – 34 часа

*Тема 4.1. Подбор материала к мультфильму на тему «Времена года» – 2 часа*

Практический компонент

Поиск информации в сети Интернет и других источниках по заданной теме.

*Тема 4.2. Составление сценария – 2 часа*

Практический компонент

Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Разработка сценария мультфильма по заданной теме.

*Тема 4.3. Герои мультфильма – 2 часа*

Практический компонент

Подбор материала для изготовления героев мультфильма. Создание героев мультфильма. Распределение ролей.

*Тема 4.4. Декорации для мультфильма – 2 часа*

Практический компонент

Продумывание декораций для мультфильма. Подбор материала. Создание декораций к мультфильму.

*Тема 4.5. Покадровая съемка мультфильма – 2 часа*

Практический компонент

Покадровая съемка мультфильма. Распределение обязанностей участников.

*Тема 4.6. Монтаж мультфильма в программе «Киностудия Windows Live» – 2 часа*

Практический компонент

Импортирование фотографий в программу и его монтаж.

*Тема 4.7. Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет. Запись звука в мультфильм – 2 часа*

Практический компонент

Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет. Запись звука в мультфильм

*Тема 4.8. Наложение звука на ленту времени в программе видеомонтажа «Киностудия Windows Live». Редактирование музыки и звука – 2 часа*

Практический компонент

Наложение звука на ленту времени в программе видеомонтажа «Киностудия Windows Live». Редактирование музыки и звука

*Тема 4.9. Подготовка к защите творческого проекта – 2 часа*

Когнитивный компонент

Обсуждение проекта. Выявление ошибок.

*Тема 4.10. Защита проекта мультфильма – 2 часа*

Практический компонент

Защита проекта мультфильма.

*Тема 4.11. Создание проекта «Полет в космос». Работа над созданием героев – 2 часа*

Практический компонент

Работа над темой проекта, цели и задачи. Создание сценария. Создание героев мультфильма.

*Тема 4.12. Раскадровка. Работа над сценами мультфильма – 2 часа*

Практический компонент

Раскадровка. Работа над сценами мультфильма

*Тема 4.13. Создание фонов и декораций – 2 часа*

Практический компонент

Создание фонов и декораций

*Тема 4.14. Съёмка. Монтаж м/ф. Озвучивание – 2 часа*

Практический компонент

Съёмка. Монтаж м/ф. Озвучивание

*Тема 4.15. Просмотр, обсуждение. Защита проекта – 4 часа*

Практический компонент

Просмотр, обсуждение. Защита проекта

*Тема 4.16. Защита и демонстрация проекта перед родителями. – 2 часа*

Практический компонент

Защита и демонстрация проекта перед родителями.

## **Планируемые результаты**

### **Предметные:**

Обучающийся:

- знает правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- знает историю создания мультипликации, творчество великих мультипликаторов;
- умеет работать в программе «POWER POINT»;
- умеет работать в программе «Киностудия Windows Live»;
- умеет работать в программе «Microsoft Office Picture Manager»;
- знает основные понятия, виды и выразительные средства анимационного кино;
- знает основные техники анимации и ее виды;
- знает основные приемы создания анимационного фильма.

- умеет работать с фотокамерой;
- умеет создавать своих персонажей в различных техниках;
- умеет создавать декорации и фоны для своих мультфильмов;
- умеет применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, аппликация и др.).

### **Личностные:**

Обучающийся:

- владеет способами взаимодействия с окружающими и удаленными людьми и событиями; выступать с устным сообщением, уметь задать вопрос, корректно вести учебный диалог;
- умеет продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты.
- имеет навыки самостоятельной работы;
- уважительно относится к результатам творческой деятельности, как к собственным, так и других людей.

### **Метапредметные:**

Обучающийся:

- делает предварительный отбор источников информации;
- преобразовывает информацию из одной формы в другую;
- самостоятельно выполняют творческие задания.
- определяет порядок действий, планирует этапы съемки мультфильма;
- работает по предложенному плану, алгоритму;
- совместно договаривается о правилах общения и поведения и следовать им;
- эффективно распределяет работу между участниками проекта;
- владеет навыками использования информационных устройств, таких как компьютер, мобильный телефон, принтер, сканер, копировальный аппарат

### **Материально-техническое обеспечение:**

- учебный кабинет, оборудованный столами, стульями, шкафами;
- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- штатив;
- мультипликационный станок;
- набор осветительных приборов;
- 3 звуковые колонки;
- набор канцелярских и художественных расходных материалов (гуашь, акварель, пластилин)
- Программное обеспечение: операционная система MS Windows XP, Microsoft Office Picture Manager, «Киностудия Windows Live».

Кадровые ресурсы: педагог дополнительного образования

### **Формы промежуточной и итоговой аттестации**

Система оценки результативности образовательного процесса

Процедуры оценки направлены на проверку:

- уровня теоретической подготовки обучающихся в соответствии с требованиями дополнительной общеобразовательной программы для детей;
- степень сформированности практических умений и навыков, компетенций детей в выбранном ими виде деятельности;

- соотнесение прогнозируемых и реальных результатов обучающихся;
- полнота выполнения дополнительной общеобразовательной программы для детей;
- выявление причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации дополнительной общеобразовательной программы;
- необходимость внесения корректив в содержание и методику образовательной деятельности.

#### Формы текущего контроля и промежуточной аттестации

Текущий контроль – это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной образовательной программы в течение изучения и по итогам учебного раздела. Данный вид контроля представляет собой устный опрос, который проводится в начале занятия и выполнение, предоставление результата практической или творческой работы (оцениваются наблюдением)

Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной образовательной программы. Создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма по самостоятельно выбранной теме в

**Контрольная работа по дополнительной общеобразовательной программе  
«Мультлаборатория»**

**1. Выберите правильный ответ:**

**Объект, точка зрения на него в пространстве, а также получаемая проекция (изображение) объекта в данной точке**

- А. ракурс
- Б. фото
- В. объектив

**2. Вид монтажа кадров, образы которых вызовут у зрителя определенную связь, и у него возникнет понимание принципиально нового смысла основного действия или характера персонажей**

- А. тематический монтаж
- Б. параллельный монтаж
- В. ассоциативный монтаж

**3. Параллельным монтажом называется способ изложения содержания, при котором действие фильма или передачи продолжается без видимых для зрителя разрывов во времени**

- А. верно
- Б. неверно

**4. Кино- или видеосъемка с частотой от 200 до 10 000 кадров в секунду**

- А. ускоренная съемка
- Б. высокоскоростная съемка
- В. скоростная съемка

**5. Завершающий этап работы в Windows Movie Maker -**

- А. запись звука
- Б. сохранение слайд – шоу
- В. просмотр видеоэффектов

**6. Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильма**

- А. раскадровка
- Б. монтаж
- В. композиция

**7. Параллельным монтажом называется способ изложения содержания, при котором действие фильма или передачи продолжается без видимых для зрителя разрывов во времени**

- А. верно
- Б. неверно

**8. Целью данного принципа анимации является придание объектам ощущения веса и гибкости. Он может быть применен к простым объектам, таким как прыгающий мяч, или более сложным конструкциям, например мускулатуре человеческого лица -**

- А. подготовка, или упреждение
- Б. сжатие и растяжение
- В. использование компонок и прямого фазованного движения

**9. Презентацией в программе PowerPoint называется группа логически взаимосвязанных слайдов, решающих задачу наглядного представления требуемого рекламного, демонстрационного или учебного материала:**

- А. верно
- Б. неверно

**10. Перечислите виды мультфильмов по продолжительности**

**2. Практическое задание:** объединившись в группу (3-4 человека) разработать свой сценарий будущего мультфильма

Индивидуальный оценочный лист результативности занятий обучающегося \_\_\_\_\_

Ф.И. обучающегося	сентябрь		октябрь		Ноябрь		Декабрь		Январь		февраль		Март		Апрель		май		ИТОГ	
	Текущий контроль		Текущий контроль		Текущий контроль		Текущий контроль		Текущий контроль		Текущий контроль		Текущий контроль		Текущий контроль		Текущий контроль			

Индивидуальный оценочный лист результативности занятий обучающегося позволяет ребенку увидеть и оценить собственные результаты обучения по программе и определить точки роста.

Педагог фиксирует достижения (уровни) ученика согласно критериям.

**Критерии оценки результативности текущего контроля**

**Критерии оценки уровня теоретической подготовки:**

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

**средний уровень** - у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

**низкий уровень** – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины.

**Критерии оценки уровня практической подготовки:**

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

**средний уровень** - у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

**низкий уровень** - обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

### Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Раздел 1. С компьютером на ТЫ</b>								
1	сентябрь			Викторина Практическая работа	2	Знакомство с компьютером.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
2				Беседа	2	Техника безопасности.	учебный кабинет	Устный опрос
3				Аукцион знаний Путешествие	2	Вводное занятие. История создания детской анимации.	учебный кабинет	Устный опрос
4				Беседа	2	Базовые программы ПК.	учебный кабинет	Устный опрос
5	октябрь			Беседа Практикум	2	Основы работы в POWER POINT. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	учебный кабинет	Индивидуальное собеседование Самостоятельная работа Наблюдение
6				Объяснение Практическая работа	2	Назначение программы «Киностудия Windows Live». Запись видео: импорт изображений, звуков, музыки.	учебный кабинет	Самостоятельная работа Наблюдение
7				Беседа Практическая работа	2	Монтаж фильма. Вставка фотографий на монтажную ленту в программу «Киностудия Windows Live»	учебный кабинет	Самостоятельная работа Наблюдение
8				Беседа Демонстрация Практическая работа	2	Склеивание изображений и видео. Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеоэффектов.	учебный кабинет	Наблюдение Самостоятельная работа
9				Беседа Демонстрация Практическая работа	2	Монтаж фильма: создание названий и титров. Монтаж фильма: создание пробного	учебный кабинет	Опрос Самостоятельная работа

	ноябрь					фильма и сохранение на компьютере.		Наблюдение	
10				Творческая мастерская	2	Демонстрация фильма.	учебный кабинет	Презентация фильма	
<b>Раздел 2. Возможности фотокамеры</b>									
11				Путешествие Объяснение Практическая работа	2	История создания фотографии. Устройство фотокамеры.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение	
12			Объяснение Практическая работа	2	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки.	учебный кабинет	Наблюдение		
13	декабрь			Беседа Практическая работа	2	Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager.	учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Раздел 3. Обратная сторона экрана</b>									
15				Беседа Практическая работа	2	Наши эмоции. Мимика. Stop Motion.	учебный кабинет	Устный опрос	
16				Объяснение Практическая работа	2	Рисованная анимация. Пластилиновая анимация.	учебный кабинет	Промежуточная аттестация	
17			Путешествие-игра Практическая работа	2	Персонаж – кто это? Создание героя в технике рисованной анимации.	учебный кабинет	Устный опрос Самостоятельная работа		
18	январь			Объяснение Практическая работа	2	Создание героя в технике пластилиновой анимации.	учебный кабинет	Наблюдение	
19				Объяснение Практическая работа	2	Декорации.	учебный кабинет	Наблюдение	
20				Объяснение Практическая работа	2	Мой первый персонаж.	учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Раздел 4. Авторские мультфильмы и проекты</b>									
21	февраль			Практическая работа	2	Подбор материала к мультфильму на тему	учебный кабинет	Наблюдение	

						«Времена года».			
22	март			Практическая работа	2	Составление сценария	учебный кабинет	Наблюдение	
23				Практическая работа	2	Герои мультфильма.	учебный кабинет	Наблюдение	
24				Творческая мастерская	2	Декорации для мультфильма.	учебный кабинет	Наблюдение	
25				Практическая работа	2	Покадровая съемка мультфильма.	учебный кабинет	Наблюдение	
26				Практическая работа	2	Монтаж мультфильма в программе «Киностудия Windows Live» .	учебный кабинет	Наблюдение	
27				Практическая работа	2	Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет. Запись звука в мультфильм.	учебный кабинет	Наблюдение	
28				Практическая работа	2	Наложение звука на ленту времени в программе видеомонтажа «Киностудия Windows Live». Редактирование музыки и звука.	учебный кабинет	Наблюдение	
29				Беседа Демонстрация Практическая работа	2	Подготовка к защите творческого проекта.	учебный кабинет	Самостоятельная работа Наблюдение	
30		апрель			Выступление	2	Защита проекта мультфильма.	учебный кабинет	Презентация проекта
31				Практическая работа	2	Создание проекта «Полет в космос». Работа над созданием героев.	учебный кабинет	Наблюдение	
32				Практическая работа	2	Раскадровка. Работа над сценами мультфильма	учебный кабинет	Наблюдение	
33					Практическая работа	2	Создание фонов и декораций.	учебный кабинет	Наблюдение

34	май			Практическая работа	2	Съемка. Монтаж м/ф. Озвучивание	учебный кабинет	Наблюдение
35				Выступление	2	Просмотр, обсуждение. Защита проекта.	учебный кабинет	Наблюдение
36				Практическая работа	2	Защита и демонстрация проекта перед родителями	учебный кабинет	Промежуточная аттестация

***Рекомендуемая литература для педагога:***

1. Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. М.: ВГИК, 2006.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. Горохова О.Б. Программа развития и обучения дошкольника. Школа рисования. Рисуем мультики. Сказки. Для детей 6-8 лет. СПб. Издательский дом "Нева" М. "ОЛМА-ПРЕСС" 2002г.
6. Иткин В.В. «Жизнь за кадром» (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
7. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
8. Мелик-Пашаев А.А. , З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012 г.
9. С. Симонович «Компьютер в вашей школе». М., АСТпресс, 2002г.
10. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
11. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
12. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
13. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
14. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

***Рекомендуемая литература для обучающихся  
для внеаудиторной самостоятельной работы:***

1. Больгерг Н., Больгерг С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластилин»  
Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
2. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
4. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
6. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
7. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.

***Рекомендуемые интернет ресурсы:***

1. <http://ensiklopedia.ru/wiki/Мультфильм>
2. <http://risfilm.narod>
3. <http://www.drawmanga> .
4. <http://www.lbz.ru>.