

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА УЛАН-УДЭ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ТВОРЧЕСТВА ОКТЯБРЬСКОГО РАЙОНА ГОРОДА УЛАН-УДЭ»

Рассмотрена на заседании
методического совета
Протокол № 03
от «28» августа 2024 г.

Принято на Педагогическом
совете Протокол № 03
от «30» августа 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технического объединения
«Мультифрукт»**

Возраст обучающихся: 7-8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Пермякова Анастасия Сергеевна
Педагог дополнительного образования

Улан-Удэ, 2024 год

Информационная карта

Наименование: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Объединения: «Мультифрукт».

Направленность: Техническая.

Автор программы: Пермякова Анастасия Сергеевна

Место реализации: Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом творчества Октябрьского района г. Улан-Удэ».

Контактный телефон: 89021686179

Срок реализации: 1 год.

Возраст: 7 лет.

Режим занятий: 2 раза в неделю

Цель: творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи: Обучающие:

- Познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- Сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;
- Дать практические навыки работы с разнообразными компьютерными программами;
- Научить планировать свою деятельность, работать самостоятельно;

Воспитывающие:

- Привить интерес к работе с различными техниками анимации.

Развивающие:

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

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт» является неотъемлемой частью образовательной программы Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом творчества Октябрьского района города Улан-Удэ» и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей.

По своему функциональному назначению программа «Мультифрукт» является общеразвивающей. Она рассчитана на детей и подростков 9-12 лет.

Направленность программы художественная, так как в ходе ее освоения дети приобщаются к искусству мультипликации, познают культуру своей и других стран, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

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 младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Также мультипликация выполняет ряд важнейших функций по отношению к детям:

- мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.);

- особенности экранного изображения, единства формы и содержания мультфильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни;

- воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера;

- мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д.

- многие мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, как бы подталкивая к возникновению определенной творческой деятельности ребенка.

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 раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Актуальность программы «Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт» обусловлена многими факторами.

Во-первых, огромными возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка. По словам болгарского режиссера Тодора Динова, «мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусства». Действительно, техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой ребенок, в том числе и с ОВЗ, может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, 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. Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У. Диснея, Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

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. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

В-четвертых, к занятиям по программе могут привлекаться дети с особыми возможностями здоровья, так как сам технологический процесс мультипликации, лежащий в основе программы, ее содержание и применяемые методы, формы и средства создают возможность организовать образовательный процесс по программе с учетом особенностей психофизического развития детей с ОВЗ.

Авторская детская мультипликация – сегодня трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: с 7 лет.

Ценность, новизна программы «Мой друг-компьютер» выражается:

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

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

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

в-четвертых: все созданные в рамках мастерской «Мой друг-компьютер» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "В контакте». Это способствует укреплению отношений между родителями и детьми и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

Программа «Мой друг-компьютер» создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видео-студий, и поэтому в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) может считаться программой модернизационного формата.

Объем программы – 144 часа.

Основные формы проведения занятий: индивидуальные и групповые, так же используются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

Особенности организации образовательного процесса. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Работа с компьютером приводит к повышенным нагрузкам на органы зрения, развивается зрительное утомление, которое способствует возникновению близорукости, головной боли, раздражительности, нервного напряжения и стресса. Учитывая возраст детей, имеется валеологическая составляющая занятия. Программой предусмотрено соблюдение режима работы для предотвращения утомляемость зрительных рецепторов у детей.

Виды занятий:

- Практическая работа
- Самостоятельная работа
- Создание и защита проектов

Срок освоения программы составляет один год.

Режим занятий: Продолжительность занятий – 40 минут. Продолжительность непрерывных занятий на компьютере составляет не более 15 минут. После 15 мин непрерывной работы проводятся физкультурные паузы, в том числе и для глаз, в течение 3–4 минут.

Режим работы объединения - 2 раза в неделю по 2 академ. часа – 4 часа в неделю.

Ключевые понятия программы: анимация, создание пластилинового мультфильма, прикладная анимация, 2D анимация, графический редактор, видеоредактор, мультимедиа.

Цель программы: творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи: Обучающие:

- Познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике

мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

- Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- Сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;
- Дать практические навыки работы с разнообразными компьютерными программами;
- Научить планировать свою деятельность, работать самостоятельно;

Воспитывающие:

- Привить интерес к работе с различными техниками анимации.

Развивающие:

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

Учебно-тематический план

	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов	Формы контроля
		Теория	Практика		
1.	Вводное занятие.	1	1	2	Викторина «Правила безопасности»
2.	Введение в мир Мультипликации	6	38	44	Устный опрос, Выполнение практической работы Викторина № 2 Памятка для оценивания экранизаций
2.1	Знакомство с видами и жанрами мультипликации.	1	0	1	
2.2	Пиксиляция	0	1	1	
2.3	Пластилиновая анимация.	1	9	10	
2.4	Перекладка	1	9	10	
2.5	Лего анимация	1	9	10	
2.6	Компьютерная анимация. Электронная анимация.	1	9	10	
2.7	Просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных разными способами.	1	1	2	
3	Профессии в мультипликации.	3	7	10	Викторина № 3 Опрос
3.1	Основные принципы производства мультипликационных фильмов	2	2	4	
3.2	Общее знакомство с профессиями: режиссёр, писатель, сценарист, художник, актер и т.д.	1	5	6	
4	Фотография – как всё начиналось	3	9	12	Тест № 1
4.1	Устройство фотокамеры	1	1	2	
4.2	Начальные навыки фотографирования.	1	7	8	
4.3	Рекомендации по технике фотосъемки	1	1	2	
5	Озвучивание мультфильма	3	5	8	Выполнение практической работы Тест № 2
5.1	Звуковые и музыкальные файлы	2	2	4	
5.2	Создание звуковых эффектов	1	3	4	
6	Программа видеомонтажа Windows Movie Maker	9	17	26	Практическая работа Кроссворд
6.1	Знакомство и работа в программе Windows Movie Maker	2	2	4	
6.2	Что такое титры, как их вставить, как отредактировать	2	2	4	
6.3	Монтаж фильма: вставка фотографий на монтажную ленту	4	8	12	
6.4	Подбор и вставка звуковых файлов	1	5	6	
7	Творческий проект «Создание коллективного мультфильма»	8	36	44	

7.1	Разработка сюжета мультфильма.	1	3	4	Тест № 3 Практическая работа
7.2	Подбор и изготовление героев мультфильма	1	9	10	
7.3	Создание декораций.	1	9	10	
7.4	Съёмки мультфильма.	1	13	14	
7.5	Подбор музыкального оформления.	1	5	6	
7.6	Озвучивание.	1	1	2	
7.7	Эффекты перехода и анимации. Монтаж мультфильма.	1	6	7	
7.8	Итоговая аттестация. Просмотр созданного мультфильма и его обсуждение.	1	1	2	
Итого:		32	112	144	

Содержание учебно-тематического плана

1. Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях (2 часа)

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

Практика: Викторина №1

2. Введение в мир мультипликации (32 часа)

2.1. Знакомство с видами и жанрами мультипликации.

Теория: Виды и жанры в киноискусстве. Знакомство с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе 19 века. Развитие анимации в России.

Фенакистископ.

Практика: Просмотр фильма «История анимации. Фенакистископ». Изготовление простейшей модели фенакистископа с помощью готовых шаблонов. Вводная диагностика. Викторина № 2.

2.2 Пластилиновая анимация.

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

Общее настроение фильма, смена эмоциональных состояний в процессе просмотра.

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

2.3 Картонная анимация.

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

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Дальнее плавание», «Новогодняя история».

Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике картонной анимации:

«оживление» героев.

2.4 Рисованная мультипликация.

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

Выяснение эмоциональной отзывчивости детей и их умение осмыслить чувства в процессе просмотра фильма.

Практика: Просмотр мультипликационных работ детских студий в Интернете. Индивидуальные работы с превращением цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

2.5 Силуэтная и коллажная анимация.

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

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма «Cinderella».

2.6 Компьютерная анимация и электронная анимация

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

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

2.7 Просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных разными способами.

Теория: Просмотр и обсуждение первых мультфильмов: «Динозавр Герти», «Пароходик Вилли» и др.

Практика. Видеовикторина «Угадай мультфильм по жанру». Фильмы-«Гора самоцветов», «Крепость огнём и мечом», «Солдатская сказка», «Жить».

3. Профессии в мультипликации(10 часов).

3.1 Основные принципы производства мультипликационных фильмов.

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

Практика: Просмотр, анализ мультфильмов киностудии «Союзмультфильм», студии Уолта Диснея, кинокомпания PixarAnimation. Викторина № 3.

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

Теория: Режиссёр руководит всеми, кто задействован в съёмках фильма. Мастерство режиссёра. Режиссёр – постановщик. Режиссёр по работе с актёрами. Помощник режиссёра. Консультант. Известные режиссёры прошлого века и нашего времени: Эзейнштейн, Кулешов, Роу, Птушко, Бондарчук, Шукшин, Чухрай, Довженко, Спилберг, Джексон, Коламбус, Дьяченко, Гайдай, Кошеверова. Режиссёры – мультипликаторы прошлого и современные: Рено,

Дисней, Назаров, Норштейн, Хитрук, Котёночкин, Качанов, Степанцев, Татарский, Ковалевская и др.

Практика: Просмотр и обсуждение десяти российских мультфильмов, покоривших мир. Просмотр, анализ мультфильма: «Фильм, фильм, фильм...». Опрос.

4. Фотография – как всё начиналось (12 часов).

4.1 Устройство фотокамеры

Теория: Видеопрезентация по истории фотографии и фотоаппарата. Правила обращения с аппаратурой, уход, хранение и техника безопасности. Камера Обскура. Первая в мире фотография. Современные фотокамеры.

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

4.2 Начальные навыки фотографирования.

Теория: Общая характеристика бытовой фотоаппаратуры. Рекомендации по технике фотосъемки.

Фотокамера, элементы управления. Краткая история фотографии. Работа с фоторамками.

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

4.3 Рекомендации по технике фотосъемки.

Теория: Жанры фотографии: портрет, пейзаж, натюрморт, жанровые картинки. Архитектурная

съемка. Просмотр учебного фильма о съемке портрета.

Практика: Видеовикторина «Интересные факты из истории фотографии».

5. Озвучивание мультфильма (8 часов)

5.1 Звуковые и музыкальные файлы

Теория: Звуки и музыка в мультфильме. Музыка в кадре и за кадром. Создание при помощи

звуков образа реального мира в кадре.

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

5.2 Создание звуковых эффектов

Теория: Поиск музыкального файла для соответствующего предания образа мультфильма в сети

интернет. Запись звукового файла, голоса персонажа, фоновой темы.

Практика: Озвучивание персонажей мультфильма, запись звуковой дорожки. Редактирование музыки и звука.

6. Программа видеомонтажа WindowsMovieMaker (27 часов).

6.1 Знакомство и работа в программе WindowsMovieMaker

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

Практика: Знакомство и работа в программе WindowsMovieMaker (вставить фотографии, предложенные педагогом, на монтажную ленту). Решение кроссворда. Практическая работа

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

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

Практика: Работа на компьютере: создание кадров с названием и титрами.

Практическая работа

6.3 Монтаж мультфильма: вставка фотографий на монтажную ленту

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

Практика: Работа на компьютере: сведение монтажа сцен, титров, «шапки» в программе.

Практическая работа.

6.4 Подбор и вставка звуковых файлов

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

Практика: Запись звука. Озвучивание мультфильма: через чтение передать характеры героев, их настроение. Импорт и наложение звука на ленту времени. Редактирование звука.

7. Творческий проект «Создание коллективного мультфильма» (55 часа).

7.1 Разработка сюжета мультфильма.

Теория: Последовательность работы над созданием мультфильма. Продумывание и обсуждение сюжета своих мультфильмов. Определение техники анимации, необходимых материалов и инструментов.

Практика: Подготовительная работа. Построение короткого сюжета из целого. Написание сценариев. Деление сценария по кадрам (раскадровка). Тест № 4.

Практическая работа

7.2 Подбор и изготовление героев мультфильма.

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

и рисования недостающих героев.

Практика: Разработка образов мультфильма по собственному сценарию.

Практическая работа.

7.3 Создание декораций.

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

Практика: Рисование фонов для мультфильма, изготовление декораций. Практическая работа

7.4 Съёмки мультфильма.

Теория: Повторить правила фотографирования.

Практика: Работа с фотоаппаратом. Фотографирование этапов своих мультфильмов.

Практическая работа.

7.5 Подбор музыкального оформления.

Теория: Продумывание и обсуждение музыкального оформления мультфильма.

Практика: Подбор музыкальных записей. Практическая работа № 2.

7.6 Озвучивание.

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

Практика: Работа на компьютере: запись звука. Озвучивание мультфильма.

Практическая работа

7.7 Эффекты перехода и анимации. Монтаж мультфильма.

Теория: Инструктаж по Т.Б. при работе с компьютером, клавиатурой, мышкой.

Продумывание и обсуждение эффектов перехода и анимации мультфильма.

Практика: Монтирование фильма. Запись мультфильма на компьютер. Практическая работа.

7.8 Представление и обсуждение работ.

Теория: Выставка персонажей, фотовыставка, обсуждение полученных мультфильмов.

Практика: Просмотр и анализ мультфильмов, созданных обучающимися.

Планируемые результаты:

Личностные результаты обучения:

- ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «родина», «семья», «желание понимать друг друга», «понимать позицию другого»;
- проявлять понимание личностного смысла учения;
- представлять выбор дальнейшего образовательного маршрута;

Метапредметные результаты обучения:

- знать основные этапы создания документов (текстовых, графических, презентаций, видео);
- разработка проектов и выполнение творческих работ;

Предметные результаты обучения:

- работать за компьютером и в Интернете, соблюдая правила техники безопасности;
- различать виды информации и типы информационных процессов;
- распознавать различные устройства компьютера;
- копировать и вставлять объекты;
- создавать базовые изображения в графических редакторах; базовые текстовые документы в текстовом редакторе MS Word; видеоролики в программах монтажа видео; презентаций в MS PowerPoint.

получит возможность научиться:

- сравнивать, обобщать, анализировать, классифицировать, делать выводы.

Изучив курс, обучающиеся получают базовые знания пользования персональным компьютером, а также значительно повысят свои знания в области информатики. Они активизируют свою интеллектуальную и познавательную деятельность, логическое мышление, научатся ценить персональный компьютер и его устройства.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Занятия объединения проводятся в хорошо освещённом кабинете, оборудованном мебелью, соответствующей возрасту детей. При работе над созданием технических моделей необходимы следующие материалы в расчете на каждого обучающегося:

- Компьютеры,
- Мультимедийный проектор,
- Экран,
- Колонки,
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, картон, краски, кисточки, цветные мелки, цветные карандаши).

Формы аттестации:

Практическая работа

Творческая работа

Выполнение и защита проекта

Участие в конкурсах различного уровня (интернет конкурсы)

Оценочные материалы:

1. Диагностика развития внимания «Шифровка»
2. Диагностика уровня развития памяти Рассолимо.
3. Тест методика определения умственного развития.
4. Методика определения интеллектуальной лабильности Козловой.
5. Методика определения уровня развития самооценки Лонга.

5.Список литературы.

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие.
[Текст] — Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008. 43 с.;
2. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. «Смотрим и рисуем мультфильмы» методическое пособие
[Текст] — Москва 2013 г. – 25с.
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей [Текст] — Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2007. – 176с.
4. Разлогов К. Э. Мировое кино. История искусства экрана. – М.: Эксмо, 2011. – 688 с.
5. Смирнова Е.О. Детская психология: Учебник для вузов. 3-е изд., перераб.[Текст] — СанктПетербург: Питер, 2009. — 304 с: ил. — (Серия «Учебник для вузов»)
6. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. – М.: Гаятри, 2007. – 304 с.

Информационные источники

- Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы WindowsMovie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
- Gif-анимация - как это делается? <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-26678/>
- Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
- Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
- Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
- <http://ru.wikipedia.org>
- Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
- Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
- Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
- К.С.Станиславский «Работа актёра над собой. Работа актёра над ролью», <http://delfineja.narod.ru/teatr/stanislavskij.html>
- С.В. Гиппиус «Гимнастика чувств. Актёрский тренинг.» <https://mybook.ru/author/sergejgippius/akterskij-trening-gimnastika-chuvstv/>

