

Муниципальное образовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №3
г. Тутаев

Согласовано:
Методический совет
от «__» _____ 20__ г.
Протокол № _____

Утверждаю:
Директор школы
/Грачева Н.А./
«__» _____ 20__ г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа по основам анимации и мультипликации**

Мультстудия

Техническая направленность

Составитель: Гусарова Ольга Владимировна
Возраст обучающихся: 7-12 лет

Утверждена: _____
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Гусарова Ольга Владимировна,
педагог начальных классов

г. Тутаев, 2021.

Пояснительная записка

«Дети – природжденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто» на котором и строятся все наши фильмы»

Ф.С.Хитрук

Экспериментальная программа дополнительного образования по основам анимации и мультипликации (далее программа) представляет собой модель организации образовательного процесса в Муниципальном образовательном учреждении средней общеобразовательной школе №3 и разработана в рамках реализации РИП «Образовательная сеть «Детский технопарк» как ресурс формирования и развития инженерно-технических, исследовательских и изобретательских компетенций обучающихся».

Программа разработана в соответствии с:

- Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.2.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28)
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9.11.18 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями 30.09.2020).
- Уставом муниципального общеобразовательного учреждения средняя школа №3 Тутаевского муниципального района

Программа имеет техническую **направленность**.

Актуальность программы рассматривается с позиции:

- государственного заказа на разработку и предоставление дополнительных образовательных услуг в области инженерно-технического образования обучающихся;
- социального заказа родителей обучающихся на создание условий для выявления и развития инженерно-технических, исследовательских и изобретательских компетенций обучающихся;
- результатов психолого-педагогических исследований о необходимости развития инженерно-технических способностей, обучающихся как неотъемлемой составляющей их социализации, профессионализации и т.д.

Актуальность определяется нормативно-правовыми документами федерального уровня:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12. 2012 года № 273-ФЗ) под категорией образование рассматривает единый целенаправленный процесс воспитания и обучения ФЗ №273 определяет, что «Экспериментальная деятельность направлена на разработку, апробацию и внедрение новых образовательных технологий, образовательных ресурсов и осуществляется в форме экспериментов, порядок и условия проведения которых определяются Правительством Российской Федерации.»
- Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования (утв. приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 года № 1897) выдвигает требования к метапредметным результатам освоения основной программы для начальной школы:
 - 1) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

2) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.

Программа предназначена для учащихся младшего школьного возраста 7-11 лет.

Программа учитывает возрастные, психологические и индивидуальные особенности обучающихся.

Программа является **модифицированной**, так как разработана на основе рабочей программы «Мультстудия» Куркиной Т.И., дополнительной общеобразовательной программы «Мультстудия» Козюра Ю.Н., Рунга А.А. и других.

Цель и задачи программы

Развивать инженерно-технические компетенции у учащихся 7-12 лет средствами активной мультипликации.

Задачи обучения:

- познакомить с историей анимации;
- познакомить с законами развития сюжета и правилами драматургии;
- познакомить со способами «оживления» мультипликационных героев на экране;
- обучить основам анимационных техник;
- обучить навыкам сценической речи при звуковом сопровождении мультфильма;
- обучить первоначальным навыкам работы с мультимедийным оборудованием в процессе создания собственного мультфильма.

Задачи развития:

- развивать умения применять способы «оживления» при создании мультфильма
- развивать технические навыки при освоении разных анимационных техник;
- развивать разговорную речь с соблюдением норм этики и этикета;
- развивать коммуникативные навыки, способствующие успешной социализации учащихся;
- развивать речевые навыки с использованием средств ИКТ в процессе освоения работы с мультимедийным оборудованием;
- развивать разные виды детской деятельности, творчество и эмоциональную сферу учащихся.

Задачи воспитания:

- стимулировать учащихся к творческой активности и раскрепощению мышления;
- формировать личностные качества;
- формировать навыки общения и взаимодействия в коллективе.

Планируемые результаты реализации программы

Результаты реализации программы на уровне обучающихся будут включать:

- знание истории анимации;
- знание законов развития сюжета и правил драматургии;
- знание способов «оживления» мультипликационных героев на экране;

- знание основ анимационных техник;
- знание и формирование основ сценической речи при звуковом сопровождении мультфильма;
- формирование первоначальных навыков работы с мультимедийным оборудованием в процессе создания собственного мультфильма;
- развитие умений применять способы «оживления» при создании мультфильма
- развитие технических навыков при освоении разных анимационных техник;
- развитие разговорной речи с соблюдением норм этики и этикета;
- развитие коммуникативных навыков, способствующие успешной социализации учащихся;
- развитие речевых навыков с использованием средств ИКТ в процессе освоения работы с мультимедийным оборудованием;
- развитие разных видов детской деятельности, творчества и эмоциональной сферы учащихся;
- сформированность у учащихся творческой активности и раскрепощение мышления;
- сформированность личностные качества;
- сформированность навыков общения и взаимодействия в коллективе.

Форма образовательного объединения:

- занятие дополнительного образования.

Образовательный процесс проходит в центре образования «Точка роста» МОУ СШ№3.

Срок реализации программы:

- при условии реализации всего содержания программа является среднесрочной и рассчитана на 3 года обучения.

Уровни реализации программы.

Программа предполагает 3 уровня освоения программы (соответственно по годам обучения):

- 1-й уровень подготовительный 7-8 лет
- 2-й уровень базовый 9-10 лет
- 3-й уровень творческий 10-12 лет.

Объем реализации программы.

Суммарный объём по всему курсу 204 часов:

- 1 год – 68 часов
- 2 год – 68 часов
- 3 год – 68 часов

Режим реализации программы.

Режим реализации программы регламентируется СанПиН и осуществляется согласно расписанию занятий в объединении на каждый год обучения, утвержденному приказом завуча по дополнительному образованию МОУ СШ№3.

Продолжительность занятия в академических часах составляет-2ч.

Количество занятий в неделю составляет-2ч.

Особенности комплектования групп обучающихся.

Набор обучающихся в группы производится по их желанию без предварительного конкурсного отбора, минимальное количество учащихся в группе 6 человек, максимальное – 15 человек.

Комплектование групп студии осуществляется по принципу возрастной и предметной дифференциации.

Количество обучающихся в группе определяется из расчетов норм площади на одного обучающегося согласно нормам СанПиН и составляет не менее 2,5 м² при фронтальной работе и не менее 3,5 м² при организации групповых форм работы и индивидуальных занятий.

Формы организации образовательного процесса.

Групповые, индивидуальные (разработка индивидуальных маршрутов), фронтальная, микрогруппа.

Формы организации занятий.

Беседа, конкурсы –с объяснением, встреча с интересными людьми, диагностическое занятие, тренировочное занятие перед конкурсом, беседа с презентацией, отчетное занятие, мастер-класс, игры.

Принципы организации образовательной деятельности.

- Наглядность: у детей формируются представления в процессе наблюдений, рассматривания картин, наглядных пособий и просмотра видеоматериала.
- Научность: в совместной деятельности с детьми используется научная литература, периодические издания.
- Последовательность: поэтапное формирование мультипликационных умений детей.
- Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.
- Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности, сотрудничество с семьей.

Анимационная деятельность отвечает социальному запросу родителей и потребностям детей, в ней интегрировано содержание различных предметных областей. Предлагаемая программа соответствует требованиям образовательных стандартов второго поколения. Тематическая направленность программы строится на принципах возрастной психологии, индивидуализации обучения, педагогики сотрудничества.

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий.

Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная образовательная программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Новизна программы заключается в том, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности. Это позволяет достичь комплексного развития детей.

1. Учебно-тематический план

таблица 1

№ п/п	Название раздела	Уровни освоения программы								
		подготовительный			базовый			творческий		
		1-й год обучения			2-й год обучения			3-й год обучения		
		Количество часов								
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика
1	Вводный раздел	1	1	-	1	1	-	1	1	-
2	Диагностический раздел	3	-	3	3	-	3	3	-	3
3	История анимации	9	4	5	5	2	3	5	2	3
4	Основные техники анимации	19	8	11	17	6	11	9	4	5
5	Создание сюжета	7	2	5	5	2	3	5	2	3
6	Создание героев и декораций	7	2	5	11	2	9	9	2	7

7	Съёмка	8	4	4	6	2	4	8	2	6
8	Озвучивание	4	2	2	6	2	4	10	2	8
9	Монтаж	6	2	4	10	2	8	12	2	10
10	Итоговый раздел.	4	-	4	4	-	4	6	2	4
	Итого	68	25	43	68	19	49	68	19	49

Календарно-тематический план

таблица 2

дата	Раздел	1 год обучения	Теория	Практика	2 год обучения	Теория	Практика	3 год обучения	Теория	Практика
	1. Вводный	Вводный инструктаж по технике безопасности	1	-	Вводный инструктаж по технике безопасности	1	-	Вводный инструктаж по технике безопасности	1	-
	2. Диалог	Диагностическое занятие	-	1	Диагностическое занятие	-	1	Диагностическое занятие	-	1

	Г Н О С Т И Ч Е С К И Й									
3. И С Т О Р И Я А Н И М А Ц И И	Рассказ об истории анимации и мультипликации	2	-	Первые анимационные опыты в Европе XIX века.	2	1	Известные аниматоры и режиссёры-мультипликаторы. Самые известные мультстудии мира.	2	1	
	Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	-	2	Развитие анимации в России.						
	Рассказ о профессиях мультипликатор. Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве.	2	1	Сравнение приёмов анимации в России и за рубежом в начале 20 века.	-	2	Создание логотипа собственной мультстудии.	-	2	
	Основные принципы мультипликации. Изготовление фенакстископа.	-	2							

4. О сн ов н ы е те хн ик и ан и м а ц и и	Разные виды анимации в мультфильмах.	2	-	Живопись в анимации. Живописная анимация.	2	-	Компьютерная анимация. Двухмерная анимация.	2	-
	Сыпучая анимация. Знакомство с особенностями песочной анимации. Техника порошка.	2	-	Рисованная анимация. Основные принципы рисованных фильмов. Рисование анимации в блокноте.	-	2	Трехмерная анимация. Работа на ПК.	-	2
	Работа с крупными. Подготовка фона под сыпучую анимацию.	-	2	Виды рисованных мультфильмов (отечественные мультфильмы, диснеевские мультфильмы, аниме, рисование на стекле).	2	-	Современные программы для создания компьютерных мультфильмов.	2	1
	Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов – мозаики, вышивки крестом и т.п.	2	-	Предметная анимация. Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма. Изучение свойств	-	2	Электронная анимация. Работа на ПК.	-	2

					пластилина.					
		Работа с мозаикой, конструктором. Движение предметов на плоскости.	-	2	Этапы создания кукольных мультфильмов. Этапы создания пластилиновых мультфильмов.	2	1			
		Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.	2	1	Способы работы с цветным пластилином.	-	2			
		Виды линий в природе и технике. Рисование линий с передачей характера.	-	2	Перекладка. Изготовление марионетки.	-	2			
		Понятие контур и силуэт. Игра в «театр теней».	-	2	Перекладка. Добавление марионетке более мелких деталей.		2			
		Силуэтная и коллажная анимация. Изготовление коллажа.	-	2						

	5. Д иа гн ос ти че ск и й	Диагностическое занятие	-	1	Диагностическое занятие	-	1	Диагностическое занятие	-	1
	6. С оз да н ие с ю ж ет а	Режиссёрский сценарий мультфильма.	2	1	Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка, спецэффекты.	2	1	Особенности литературных и режиссерских сценариев.	2	1
		Сюжет. Разработка своего сюжета.	-	2	Рисование раскадровки по готовому сценарию.	-	2	Написание своего сценария и раскадровка.	-	2
		Игра «Как и где можно найти идею.»	-	2						
	7. С оз да н ие ге ро ев и де	Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения).	2	1	Художественны й замысел — решение способа создания объемных, рисованных персонажей и плоской перекладки.	2	1	Прорисовка героя в компьютерной графике.	2	1-

	ко ра ц и й	Виды декораций. Изготовление декораций.	-	2	Этапы создания рисованных мультфильмов (прорисовка, фазовка).	-	2	Прорисовка своего героя.	-	2
		Декорации (фоны и панорамы). Работа с декорациями.	-	2	Изготовление мультипликационных кукол.	-	2	Как создать фон с помощью компьютерных программ.	-	2
					Плоская марионетка. Кукловождение. Лепка пластилиновых героев (на каркасе) и декораций.	-	2	Схема сцен.	-	2
					Способы создания фонов и панорам.	-	2			
	8. Съёмка	История создания фотографии.	2	-	Рекомендации по технике фотосъёмки.	2	-	Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager.	2	-

		Устройство фотокамеры.	2	-	Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета. Покадровая съемка сюжета мультфильма.	-	2	Изучение инструментов программы Microsoft Office Picture Manager.	-	2
		Приемы работы с фотоаппаратом.	-	2	Работа с освещением.	-	2	Управление изображениями в программе Microsoft Office Picture Manager.	-	2
		Начальные навыки фотографирования.	-	2				Изменение изображений Microsoft Office Picture Manager.	-	2
	9. О звуковом анализе	Музыка в мультфильмах. Речь в мультфильмах	2	-	Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет.	2	-	Особенности программ Realtek HD.	2	-
		Озвучивание своих ролей.	-	2	Запись звука, голоса в мультфильм.	-	2	Как исправить звук с помощью Nero Wave Editor.	-	2
					Наложение звука, музыки.	-	2	Формат записи (avi, DVD). Программы для записи готового фильма (Pinnacle Studio, Windows Movie Maker, Nero).	-	2

								Редактирование музыки и звука.	-	2
								Наложение музыкальных спецэффектов.	-	2
	10. Монтаж	Знакомство с программами для монтажа.	2	-	Возможности программы Windows Movie Maker, NeroVision, Pinnacle Studio.	2	-	Особенности программы Windows Movie Maker, NeroVision, Pinnacle Studio.	2	-
		Приемы монтажа.	-	2	Импорт аудио и видеофайлов.	-	2	Настройка длины кадра и перехода.	-	2
		Работа с фотографиями	-	2	Обрезка аудио и видеофайлов.	-	2	Повтор и отражение действий.	-	2
					Особенности написания титров для мультипликационных фильмов (титры в начале и конце фильма).	-	2	Растяжение кадра.	-	2
					Сохранение мультфильма.	-	2	Создание субтитров.	-	2
							Создание спецэффектов.	-	2	

	11. Д иа гн ос ти че ск и й	Диагностическое занятие	-	1	Диагностическое занятие	-	1	Диагностическое занятие	-	1
	12. П уб ли ка ц ия	Демонстрация.	-	2	Демонстрация	-	2	Как разместить ролик в сети интернет.	2	-
Рефлексия		-	2	Рефлексия	-	2	Публикация.	-	2	
							Рефлексия.	-	2	

3.Содержание

таблица 3

№ п/п	Содержание занятий	Уровни освоения программы								
		подготовительный			базовый			творческий		
		1-й год обучения			2-й год обучения			3-й год обучения		
		Количество часов								
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика
1.	Вводный раздел									
	Вводный инструктаж по технике безопасности.	1	1	-	1	1	-	1	1	-
2.	Диагностический раздел									

	Диагностика в начале, середине и в конце года	3	-	3	3	-	3	3	-	3
3.	История анимации									
	<p>Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Рассказ о профессиях мультипликатор. Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Основные принципы мультипликации. Известные аниматоры и режиссёры-мультипликаторы. Самые известные мультстудии мира.</p>	9	4	5	5	2	3	5	2	3
4.	Основные техники анимации									

<p>Разные виды анимации в мультфильмах. Сыпучая анимация. Знакомство с особенностями песочной анимации. Техника порошка. Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов –мозаики, вышивки крестом и т.п. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Понятие контур и силуэт Техника «театр теней». Силуэтная и коллажная анимация. Живопись в анимации. Живописная анимация. Рисованная анимация. Основные принципы рисованных фильмов. Виды рисованных мультфильмов (отечественные мультфильмы, диснеевские мультфильмы, аниме, рисование на стекле). Предметная анимация: Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма. Этапы создания кукольных мультфильмов. Этапы создания пластилиновых мультфильмов. Способы работы с цветным пластилином. Перекладка. Компьютерная анимация. Двухмерная анимация. Трехмерная анимация. Современные программы для создания компьютерных мультфильмов. Электронная анимация</p>	19	8	11	17	6	11	9	4	5
--	----	---	----	----	---	----	---	---	---

5.	Создание сюжета									
	Режиссёрский сценарий мультфильма. Сюжет. Как и где можно найти идею. Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка, спецэффекты. Особенности литературных и режиссерских сценариев.	7	2	5	5	2	3	5	2	3
6.	Создание героев и декораций									

	<p>Художественный замысел — решение способа создания объемных, рисованных персонажей и плоской перекладки. Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения). Этапы создания рисованных мультфильмов (прорисовка, фазовка). Прорисовка героев. Изготовление мультипликационных кукол. Плоская марионетка. Кукловождение. Лепка пластилиновых героев (на каркасе) и декораций. Виды декораций. Декорации (фоны и панорамы). Способы создания фонов и панорам. Как создать фон с помощью компьютерных программ. Схема сцен.</p>	7	2	5	11	2	9	9	2	7
7.	Съёмка									

	История создания фотографии. Устройство фотокамеры. Приемы работы с фотоаппаратом. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки. Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета. Покадровая съемка сюжета мультфильма. Работа с освещением. Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager.	8	4	4	6	2	4	8	2	6
8.	Озвучивание									
	Музыка в мультфильмах. Речь в мультфильмах. Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет. Запись звука, голоса в мультфильм. Наложение звука, музыки. Особенности программ Realtek HD. Как исправить звук с помощью Nero Wave Editor. Формат записи (avi, DVD). Программы для записи готового фильма (Pinnacle Studio, Windows Movie Maker, Nero). Редактирование музыки и звука.	4	2	2	6	2	4	10	2	8
9.	Монтаж									

	Приемы монтажа. Работа с фотографиями. Программы Windows Movie Maker, NeroVision, Pinnacle Studio (возможности, особенности). Импорт аудио и видеофайлов. Настройка длины кадра и перехода. Повтор и отражение действий. Растяжение кадра. Особенности написания титров для мультипликационных фильмов (титры в начале и конце фильма). Создание субтитров.	6	2	4	10	2	8	12	2	10
10.	Итоговый раздел.									
	Демонстрация. Публикация. Рефлексия.	4	-	4	4	-	4	6	2	4

Входной тест (20 мин, 1 год обучения)

Вопрос № 1

Компьютер это:

1. программируемое электронное устройство
2. устройство для работы с текстами
3. не программируемое электронное устройство

Вопрос № 2

Что из ниже перечисленного, присутствует в системном блоке?

1. принтер
2. клавиатура
3. материнская плата

Вопрос № 3

Оперативная память служит:

1. устройством, осуществляющим обработку информации
2. устройством для вывода информации на экран
3. для хранения выполняемой программы и основной части обрабатываемой информации

Вопрос № 4

Материнская плата - это:

1. основная электронная плата в компьютере
2. адаптер для винчестера
3. запоминающее устройство

Вопрос № 5

Самой важной характеристикой процессора является:

1. объём памяти
2. быстродействие
3. размер

Вопрос № 6

На каких электронных носителях могут храниться файлы?

1. жёсткий диск
2. гибкий диск
3. мягкий диск
4. флеш-накопитель
5. банкомат

Вопрос № 7

Кто даёт имя файлу?

1. компьютер
2. пользователь

3. продавец

Вопрос № 8

Для чего создают папки?

1. для красоты
2. для удобства
3. от безделья
4. чтобы спрятать информацию

Вопрос № 9

Как открыть папку?

1. щёлкнуть по ней 2 раза левой кнопкой
2. щёлкнуть по ней 1 раза левой кнопкой
3. щёлкнуть по ней 2 раза правой кнопкой

Вопрос № 11

С помощью графического редактора Paint можно...

1. создавать и редактировать простые графические изображения
2. редактировать вид и начертание текстовой информации
3. настраивать анимацию графических объектов
4. создавать диаграммы и графики

Вопрос № 12

У какого инструмента нельзя менять толщину линии?

1. линия
2. кисть
3. распылитель
4. пипетка

Вопрос № 13

Для чего предназначен инструмент ластик?

1. для удаления фрагментов рисунка
2. для рисования линий произвольной формы
3. для введения текста
4. для изменения масштаба просмотра рисунка

Вопрос № 14

Каково значение инструмента Надпись?

1. для рисования буквы
2. для ввода текста
3. для рисования прямоугольника
4. для заливки замкнутой области

Вопрос № 15

Какой инструмент позволяет нарисовать произвольную фигуру?

1. овал (эллипс)
2. прямоугольник
3. треугольник
4. многоугольник

Вопрос № 17

Какой инструмент имеет разные формы?

1. кисть
2. карандаш
3. заливка
4. пипетка

Вопрос № 18

Отметьте пункты, которые запрещены в компьютерном классе

1. подносить к устройствам компьютера металлические и намагниченные предметы
2. нажимать на клавиши чистыми руками.
3. подсоединять и отсоединять различные устройства компьютера

Вопрос № 19

Можно ли находиться в компьютерном классе во время перемены?

1. если очень хочется, то можно
2. нет
3. да

Вопрос № 20

Можно ли находиться в компьютерном классе в верхней одежде?

1. да
2. нет
3. если в классе нет вешалки, то можно

Приложение 2

Критерии оценки итоговой работы 1 года обучения «Мультпрокат»

(от 1 до 3 баллов)

- ✓ не соответствует - 1 балл
- ✓ частично соответствует- 2 балла
- ✓ соответствует - 3 балла

№	Название критерия	Баллы
1	Соответствие выбранному жанру	
2	Наличие четкой сюжетной линии	
3	Завершенность сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий	
4	Авторские рисунки	
5	Музыкальное и звуковое оформление	
6	Идея, оригинальность	
7	Соблюдены авторские права	
8	Имеется информация о команде	
9	Эмоциональное восприятие от просмотра	
10	Грамотное композиционное решение экрана (расположение декораций, персонажей, свет и др)	
11	Техническое исполнение, операторская работа (0-5 баллов);	
12	Завершенность работы (0-5 баллов);	

Приложение 3

Критерии оценки итоговых работ 2 и 3 годов обучения

№	Название критерия	Баллы (1- 10)
1	Соответствие предложенной теме	

2	Режиссёрское мастерство	Уникальность творческой подачи	
		Стиль подачи понятен для большинства зрителей	
3	Сценарная работа	Авторская идея произведения	
		Завершенность сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий	
		Соответствие заявленному жанру	
		Характеры (яркость, цельность) героев	
		Культура письменной речи (отсутствие орфографических и пунктуационных ошибок)	
		Образовательная ценность	
4	Операторская работа	Качество съемки (четкая картинка кадра, отсутствие дрожания и пр.)	
		Соответствие техническим требованиям (контрастность, цветопередача)	
		Грамотное композиционное решение экрана (расположение декораций, персонажей, свет, цвет, ракурс и др)	
5	Монтажная работа	Монтаж (титры, видеопереходы)	
		Подчинена сценарию	
		Логическая завершённость	
		Ссылки на используемые источники	
6	Качество звука	Выразительное, эмоциональное звучание голосов актеров	
		Качество звука (нет шумов, оптимальный уровень громкости)	
		Музыкальное и звуковое оформление	
7	Зрелищность	Декорации	
		Идея, оригинальность образов	
		Авторские рисунки, изобразительное мастерство кадра	
		Использование flash-анимации	

Список литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11 1989г.
2. Конституция РФ.
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
4. Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Концепцией развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.20014№41 «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-14»
7. Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки Минобрнауки России от 11.12.2006г.№06-1844//Примерные требования к программам дополнительного образования детей.

Рекомендации по оснащению образовательного процесса

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
2. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год.
3. Е.Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио.2004г.
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
5. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
6. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.
7. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

Интернет-ресурсы

1. <http://vsobolev.com/kinostudiya-windows-live-windows-7/>
2. <http://www.hv1.su/node/273>
3. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm> Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса Авторы: Е. Г. Кабаков, Н. В. Дмитриева
4. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация_\(искусство\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация_(искусство))
5. <http://risfilm.narod.ru/> - Иванов Вано «Рисованный фильм»
6. <https://multator.ru/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов
7. Как делают мультфильмы - технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

8. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
9. Марк Саймон, Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс, 2006
10. Гэри Голдман, «Этапы производства традиционного мультфильма».

Список литературы для педагога

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – 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. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978
6. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
7. ДЮЦ «Рифей» как ресурсный центр предъявления нового качества образования через апробацию моделей сотрудничества с образовательными учреждениями Индустриального района по внедрению ФГОС в начальной школе (управленческий проект). Информационно-методический сборник. Книга 1 .МАОУ ДОД «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми. – Пермь: изд-во МАОУ ДПО «Центр развития системы образования» г. Перми, 2012;
8. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012. –т.2. – № 3, с.208-213;
9. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
10. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
11. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
13. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
14. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
15. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
16. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
17. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
18. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
19. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
20. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
21. Модель 5 «Классы полного дня». Реализация комплексной интегрированной программы «Образ». Информационно-методический сборник. Книга 6. МАОУ ДОД «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми. – Пермь: изд-во МАОУ ДПО «Центр развития системы образования» г. Перми, 2013;

22. Мониторинг эффективности качества образовательного процесса в дополнительном образовании. Сборник методических материалов. МАОУ ДОД «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми. – Пермь: изд-во МАОУ ДПО «Центр развития системы образования» г. Перми, 2010;
23. Образовательная программа дополнительного образования детей «Образ» МАОУ ДОД «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми. – Пермь: изд-во МАОУ ДПО «Центр развития системы образования». Пермь, 2013;
24. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки РФ-М: Просвещение, 2010;
25. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
26. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
27. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
28. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
29. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000;
30. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 средств передвижения. – Минск, 2000.
31. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
32. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
33. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
34. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
35. <http://www.multikov.net/>

Список литературы для детей и родителей

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
12. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики.

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

1. Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
2. Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
3. Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
4. Назаров Э. – «Жил был Пес»;
5. Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;

6. Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр»;
7. Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
8. Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Описание материально-технического обеспечения программы

1. Компьютер с ОС Windows 7
2. Цифровой фотоаппарат, видеокамера
3. Интерактивная система для просмотра проектов
4. Графические редакторы Paint, Gimp, Microsoft Office Picture Manager
5. Видеоредактор Movie Maker ,NeroVision, Pinnacle Studio
6. Музыкальный редактор Realtek HD., Nero Wave Editor.
7. Программы-конструкторы мультфильмов
8. Микрофон
9. Сканер
10. Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети
11. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, карандаши, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты для создания декораций, конструктор LEGO и др.)