

Управление народного образования Администрации Камбарского района
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Борковская основная общеобразовательная школа»



Утверждаю
директор МБОУ «Борковская ООШ»
Л.В. Короткова/
Приказ № 104
от «29» августа 2024г

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от 29.08.2024г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Мультстудия»
(техническая направленность)**
срок реализации: 1 год:

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Срок реализации: 1 год

Автор составитель:

Старчиков Игорь Сергеевич

Педагог дополнительного образования

Содержание

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	6
1.3 Содержание программы.....	7
1.4 Планируемые результаты реализации программы.....	9
2. Комплекс организационно - педагогических условий	
2.1 Условия реализации программы.....	11
2.2 Календарный учебный график.....	13
2.3 Методические материалы.....	17
2.4 Рабочая программа воспитания.....	18
2.5 Формы аттестации. Оценочные материалы.....	19
3. Список литературы.....	24

Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» разработана в рамках:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» от 03.09.2019.

Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".

Концепция развития дополнительного образования детей.

Постановление от 28 сентября 2020 года № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"

Уровень программы: базовая

Направленность программы: техническая

Актуальность программы. При работе с анимацией у ребенка формируются необходимые для всестороннего развития навыки: мелкая моторика, воображение, пространственное мышление, цветовое видение, аккуратность, усидчивость. В ходе работы и создания мультфильма ребенок получает возможность познакомиться с миром искусства, музыки, литературы, театра. Так же используют современные компьютерные технологии. В процессе озвучивания мультфильма появляется уверенность в себе, обогащается словарный запас, развивается речь.

Отличительной особенностью программы является применение разнообразных форм и методов обучения. Широко используются наглядные методы обучения с применением технических средств. Так же особое внимание уделяется практическому обучению, в ходе которого ребенок самостоятельно выбирает метод создания мультфильма и проявляет свою индивидуальность и творчество. Программное и техническое обеспечение рассчитано на группу не более 12 человек.

Новизна программы заключается в том, что создание мультипликации совмещает в себе как творческую (рисование, лепка, конструирование, моделирование), так и техническую деятельность (работа с мультстанком, компьютерными программами, работа с видео, аудио и фоторедакторами) учащихся.

Педагогическая целесообразность программы «Мультстудия» заключается в возможности развития у ребенка продуктивных и творческих способностей, как при индивидуальной работе, так и в коллективной работе над мультипликационными проектами.

Адресат программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» разработана для детей в возрасте от 10 до 16 лет.

Практическая значимость для целевой группы. В ходе изучения основных разделов программы «Мультстудия», обучающиеся научатся работать с мультстанком и мультимедийными технологиями. Учитывая то, что современный ребенок живет в век информационных технологий и находится в активной разнообразной среде, представленной телевидением, Интернетом, компьютерными играми и другими носителями информации, одним из главных условий успешности в современном мире становится умение получать информацию и грамотно обрабатывать ее. Различные информационные технологии и мультимедийные средства призваны облегчить и упростить этот процесс.

Преимущество программы. Программа «Мультстудия» предполагает обязательную работу с мультстанком, компьютером и специальным программным

обеспечением. Работа с компьютерными технологиями позволит обучающимся справляться со школьной программой по информатике, а так же поможет в подготовке к проектной деятельности с использованием анимированной презентации.

Объем программы: 34 часа.

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раза в неделю, 40 минут.

Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса.

Формы проведения занятий предполагают лекции, беседы, объяснение, викторины.

Методы обучения: практический, проектный, исследовательский. Предполагает сочетание теоретических и практических видов занятий.

Педагогические технологии

- Информационно – коммуникационная
- Проектная
- Личностно-ориентированная

Форма обучения – очная, с применением дистанционных технологий.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы заключается в создании условий для развития у ребенка творческих, интеллектуальных и коммуникативных способностей при разработке мультимедиа.

Задачи

образовательные:

- познакомить учащихся с основными методами мультимедиа;
- познакомить обучающихся с компьютерными программами по созданию анимации;
- научить учащихся работать с мультстанком, фотоаппаратом, диктофоном, микрофоном;
- познакомить учащихся с технологией и методами создания анимации своими руками с использованием современных технологий

развивающие:

- развивать внимание;
- развивать навыки работы с компьютерной техникой и соответствующим программным обеспечением;
- умение проводить физические опыты; - развивать моторику рук, устную речь;

воспитательные:

- воспитывать аккуратность при работе с компьютером;
- формировать художественный вкус;
- воспитывать самостоятельность и ответственность.

**1.3. Учебно-тематический
план**

№№ п	Название разделов	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете, ТБ при работе	1	1	0	Входной контроль
2	Что такое анимация?	2	1	1	Текущий контроль.
3	Знакомство с мультстанком	4	2	2	Практическая работа
4	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации.	10	1	9	Индивидуальная работа. Текущий контроль.
5	Озвучивание мультфильма.	2	0	2	Текущий контроль.
6	Монтаж мультфильма. Работа с программой Movavi.	13	2	11	Индивидуальная работа. Наблюдение
7	Контрольное занятие.	2	1	1	Презентация своего мультфильма.

Содержание программы

Раздел . Основы анимации. Введение в мир мультипликации, работа с мультстанком.

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с учащимися. Содержание образовательной программы. Постановка целей и задач. Правила поведения. Организация рабочего места. Инструменты и материалы, необходимые для работы. Правила безопасного труда

Практика: Тематические игры для знакомства. Вводное тестирование.

2. Что такое анимация?

Теория: История возникновения мультфильмов. Техника безопасности при работе с компьютером.

Практика: Изготовление модели анимации на бумаге.

3. Знакомство с мультстанком.

Теория: Изучение возможностей мультстанка. Рисованная, пластилиновая, кукольная, сыпучая мультипликация.

Практика: Создание простой анимации.

4. Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации.

Теория: Изучение этапов создания полноценного мультфильма. Основные способы создания компьютерной анимации. Профессия мультипликатор. Фотография и видео съемка. Покадровое фотографирование. Работа с цифровой техникой. Копирование фотографий на компьютер.

Практика: Пишем сценарий в Microsoft Word. Создание фонов, декораций и героев мультфильма. Подборка освещения.

5. Озвучивание мультфильма.

Теория: Что такое звук. Зачем нужен звук в мультфильме. Живые и искусственные звуки.

Практика: Работа с диктофоном и микрофоном. Озвучиваем мультфильм. Работа в программах по созданию звука. Поиск музыки онлайн.

6. Монтаж мультфильма. Работа с программой Movavi.

Теория: Изучение программы Movavi. Работа с интерфейсом и основными функциями программы. Изучение хромакей.

Практика: Создание мультфильма из последовательных кадров. Создание музыкального сопровождения. Создание титров. Создание спецэффектов.

7. Контрольное занятие.

Теория: Обобщение знаний.

Практика: Демонстрация мультфильмов.

1.4. Планируемые результаты реализации программы.

В результате обучения по программе будут достигнуты определенные результаты:

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Предметные результаты:

- формирование представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

2. Комплекс организационно - педагогических условий.

2.1. Условия реализации программы.

1. **Кадровое обеспечение программы** - программу реализует педагог дополнительного образования, с высшим образованием, прошедший курсы повышения квалификации.
2. **Материальное обеспечение занятий:** Ученики обеспечены стандартным набором инструментов и материалов:
 1. Компьютер, фотоаппарат, диктофон, микрофон.
 2. Программное обеспечение.
 3. Мультстудия «Элти»

Формы аттестации

Для контроля качества усвоения изученного материала проводится начальная, промежуточная и итоговая аттестация.

3. Методическое обеспечение программы

Дидактический материал:

- Пластилин
- Песок
- Бумага
- Принадлежности для рисования
- Картон, цветная бумага
- Ножницы, линейка

Информационные ресурсы:

№ п/п	Раздел	Ссылка на Web страницу	Ссылка на видеоурок
Раздел 1. Введение - 2 часа			
1.1	Вводное занятие.	https://fgoskomplekt.ru/catalog/oborudovanie_kabineto_v/kabinet_nachalnoy_shkoly/mul-tstudii/obucheniye-i-posobiya-po-multiplikacii/obuchayushhiy-kurs-po-animacii-pedagog-mul-	
1.2	Что такое анимация?	https://fgoskomplekt.ru/catalog/oborudovanie_kabineto_v/kabinet_nachalnoy_shkoly/mul-tstudii/obucheniye-i-posobiya-po-multiplikacii/obuchayushhiy-kurs-po-animacii-pedagog-mul-	
1.3	Знакомство с мультстанком	https://vk.com/wall-726232_124593	
1.4	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	http://toondra.ru/sozdanie-animacii.htm	
1.5	Озвучивание мультфильма	https://vk.com/wall-193258751_226469	
1.6	Монтаж мультфильма. Работа с программой Movavi	https://www.youtube.com/watch?v=-wR_h7akkL0	
1.7	Контрольное занятие. Презентация мультфильма		

2.2. Календарный учебный график

№ п / п	Месяц	Неделя	Дата	Форма занятия	Кол. часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	1 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Вводное занятие	Входной контроль
		2-3 недели		Теоретическое занятие, практическое занятие.	2	Что такое анимация?	Фронтальный опрос
	Октябрь	4-7 недели		Теоретическое занятие, практическое занятие.	4	Знакомство с мультстанком.	Фронтальный опрос
		8-я неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Наблюдение
	Ноябрь	9 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Наблюдение
		10 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Практическая работа в конструкторе мультфильмов
		11 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Практическая работа в конструкторе мультфильмов
		12 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Практическая работа в конструкторе мультфильмов
	Декабрь	13 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Практическая работа в конструкторе мультфильмов
		14 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Беседа.

	Январь	15 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Беседа.
		16 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации	Беседа.
		17 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Этапы создания мультфильма. Работа с программой для создания анимации.	Практическая работа в конструкторе мультфильмов
		18 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Озвучивание мультфильма	Беседа.
		19 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Озвучивание мультфильма	Беседа. Наблюдение
	Февраль	20 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Фронтальный
		21 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Фронтальный
		22 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Наблюдение
		23 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Наблюдение
		24 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Фронтальный
	Март	25 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Фронтальный
		26 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Фронтальный

	Апрель	27 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма.	Фронтальный
		28 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма Работа с программой Movavi..	Фронтальный
		29 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма Работа с программой Movavi..	Фронтальный
		30 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма Работа с программой Movavi..	Фронтальный
		31 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма Работа с программой Movavi..	Фронтальный
		32 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Монтаж мультфильма Работа с программой Movavi..	Фронтальный
	Май	33 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Контрольное занятие	Тестирование · Демонстрация мультфильмо в и разработок.
		34 неделя		Теоретическое занятие, практическое занятие.	1	Контрольное занятие	Тестирование · Демонстрация мультфильмо в и разработок.
				Итого:	34ч.		

2.3 Методические материалы

Методы обучения

При организации учебно-воспитательного процесса используются различные методы и приемы обучения:

- объяснительно-иллюстративные
- репродуктивные;
- частично-поисковые (выполнение вариативных заданий, использование дидактических и развивающих игр);
- творческие

Формы организации образовательного процесса

Программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой форм учебной работы.

Фронтальная форма предусматривает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся.

Индивидуальная форма предполагает самостоятельную работу обучающимися.

Групповая форма работы. В ходе групповой работы обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости.

Формы проведения учебного занятия

Беседа, мастер-класс, наблюдение, открытое занятие, практическое занятие, творческая мастерская.

Педагогические технологии

Личностно-ориентированное обучение

Отношения «учитель – ученик» строятся на принципах сотрудничества и свободы выбора.

Здоровьесберегающая технология

Формирование необходимых знаний, умений, навыков по здоровому образу жизни.

Технология проектной деятельности

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный момент

2. Основная часть

Теоретическая часть

Практическая часть

3. Заключительная часть

Рефлексия деятельности:

Рефлексия содержания учебного материала:

Дидактические материалы:

Карточки, иллюстративные материалы, тематические беседы, таблицы, ноутбуки,

Интернет-программы

2.4 Рабочая программа воспитания

- Направленность объединения: техническая.
- Возраст обучающихся: 10-16 лет
- Количество обучающихся – минимум -10 человек, максимум - 12 человек.
- Цель воспитательной работы:

формирование норм поведения и ценностных ориентаций обучающихся и организации их досуга.

- Направления воспитательной работы:
 - техническая .
- Основные формы воспитательной работы по направлениям:
 - родительские собрания,
 - индивидуальные консультации с обучающимися и родителями,
 - тематические занятия, акции,
 - беседы-дискуссии,
 - просмотр обучающих видеофильмов и др.

Ожидаемые результаты воспитательной деятельности:

В системе воспитания школьников важное место занимает трудовое, нравственное, эстетическое, экологическое воспитание подрастающего поколения.

Методы воспитания	Приёмы
Убеждение	Рассказ, беседа, диалог, игра, ассоциация
Упражнение	Проблемное задание, поручение
Стимулирование	Похвала, одобрение, благодарность
Мотивация	Совет, доброжелательная критика, настрой, практическая помощь
Коррекция поведения	Самооценка, взаимооценка, самоконтроль, самоанализ, тренинг, взаимообучение, игра
Метод воспитывающих ситуаций (ситуаций свободного выбора)	Дежурство, поручение, самостоятельная работа творческая работа, игра

Календарный план воспитательной работы объединения

№ п / п	Мероприятие	Воспитательные задачи, решаемые в ходе мероприятия	Сроки проведения	Примечание
1	День знаний	Воспитание интереса детей к образовательной деятельности,	1 сентября	
	День солидарности в борьбе с терроризмом	Акцентировать внимание детей на необходимости проявления бдительности с целью профилактики совершения террористических актов	3 сентября	
2	День пожилых людей	Воспитание у обучающихся чувства уважения и внимания к пожилым людям	1 октября	Поздравление всех пожилых людей посёлка
	День Учителя	<ul style="list-style-type: none"> • Воспитание уважительного отношения к труду учителя; улучшение качества взаимопонимания и общения между педагогом и учащимися; • Развитие творческих способностей школьников посредством участия их в праздничной программе 	5 октября	Праздничная программа ко Дню учителя
	День отца	Воспитание чувства благодарности и	Третье воскресенье	

		уважительного отношения к родителям	октябрь	
3	День матери	Воспитание чувства благодарности и уважительного отношения к родителям	Последнее воскресенье ноября	
4	Подготовка и проведение благотворительной рождественской ярмарки «Добро»	Воспитание у обучающихся чувства внимания и чуткости к больным детям	декабрь, январь	Вырученные средства уже несколько лет перечисляются в «Русфонд» для помощи в лечении тяжелобольных детей
5	День защитника Отечества и Создание поздравительных открыток и сувениров.	Воспитание чувства патриотизма, сплоченности и ответственности.	февраль,	
	Международный женский день 8 марта	Воспитание уважительного отношения ко всем женщинам	март	
6	сероссийский экологический субботник «Зеленая весна». Участие в акции «Живите, сосны!»	Воспитание защитников природы	апрель, май	Уборка территории детского парка посёлка

2.5 Формы аттестации. Оценочные материалы.

Предварительный контроль (проверка знаний учащихся на начальном этапе освоения программы).

Текущий контроль (отслеживание активности учащихся в создании серии картин для мультфильма).

Итоговый контроль (Создание мультфильма и его презентация. Участие в конкурсах *Формы и содержание итоговой аттестации:*

1. опрос;
2. презентация

Оценочные материалы

Оценка знаний, умений, навыков теоретической части учащихся, осуществляется в соответствии с поставленными задачами, и предполагают степень их достижения.

Оценка знаний позволяет выявить уровень овладения учащимися теоретического материала по годам и модулям обучения в соответствии с Программой

Для проверки и оценки теоретических знаний по Программе используются: тестирование, которое включает 6 вопросов и 1 практическое задание. (**Приложение 1**).

Оценка уровня практических умений, навыков проводится в форме самостоятельной работы по практической части. Для фиксации результатов используются диагностические карты (Приложение 2), на основе которых выявляется уровень физического развития ребёнка..

Для оценки умения работать в команде, выполнения творческих заданий, проявления самостоятельности в практической и теоретической части используется метод наблюдения, на основе которого выделяются уровни низкий, средний, высокий.

1. Низкий уровень.

Ребенок не заинтересован в предстоящей творческой работе, не стремится участвовать в её коллективных видах, не проявляет инициативу, не делится своими творческими замыслами с товарищами. Ребенок избегает заданий повышенной сложности. Он испытывает трудности с организацией самостоятельной работы, поэтому практически всегда нуждается в помощи педагога или товарищей. Освоение им способов творческой деятельности идет крайне медленно, поэтому он предпочитает действовать по шаблону, испытывает трудности с общением.

2. Средний уровень.

Ребенок справляется с заданиями, но не стремится к большему. За выполнение творческих работ берется с удовольствием, однако продуктивность недостаточно высокая. Ищет возможности выразить себя в творчестве, но интерес к нему непостоянен. Успешно взаимодействует с коллективом, но не всегда высказывает свою точку зрения. Ребенок предпочитает легким заданиям сложные, но в их решении не всегда настойчив. Ребенок умеет работать самостоятельно, однако это проявляется не всегда. Освоение способов творческой деятельности идет в среднем темпе, успех в освоении не постоянен. Восприятие художественных произведений отличается живостью и эмоциональностью. Ребенок отзывчив, внимателен, но бывает нетерпелив и резок в общении.

3. Высокий уровень.

Ребенку легко даются задания, поиск различных вариантов получения результата, обнаружение и постановку проблем, генерирование большого количества идей. Его творчество самобытно, оригинально, несет отпечаток личности. В работе придерживается индивидуального темпа и стиля, умея подчинить эмоциональные, интеллектуальные и волевые усилия определенной цели. Ребенок находится в постоянном поиске любых возможностей для выхода своей творческой энергии и получает удовлетворение скорее от самого процесса, чем от результата. Эффективно взаимодействует с коллективом. Ребенок

независим, не боится критики, инициативен, настойчив. Восприятие им художественных произведений отличается активностью, живостью и эмоциональностью. Ребенок применяет разнообразные виды самостоятельной работы с наибольшей их эффективностью в конкретной ситуации. Освоение способов творческой деятельности идет быстро и легко. У ребенка регулярная адекватная самооценка. Он глубоко сопереживает, чувствителен к проблемам и нуждам окружающих, больше доверяет своим чувствам и интуиции, раскован.

Методические материалы

- игровой;
- демонстрационный (метод показа);
- метод творческого взаимодействия;
- метод наблюдения и подражания;

Метод показа. Показ серии картин и их взаимосвязь на компьютере.

Метод наглядности. Серии картин для создания мультфильма

Оценочные материалы

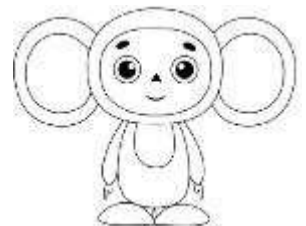
Входное тестирование «Анимация»

ФИО _____

1. Что такое мультипликация?
А. приёмы получения движущихся изображений
Б. приёмы оживления изображения
2. Кто такой мультипликатор?
А. человек, занимающийся искусством мультипликации
Б. человек озвучивающий героев мультфильма
3. Какие студии мультипликации ты знаешь?

-
4. Компьютерная анимация это ...?
А. создание компьютера с помощью анимации
Б. создании анимации с помощью анимации

5. Соотнеси героя с названием мультфильма
А. Микки Маус
Б. Чебурашка
В. Время приключений
Г. Покемон
Д. Дамбо



Промежуточная аттестация. Тест.

1. Что такое хромакей?
А) техника кино видео съемки, позволяющая заменить фон объекта.
Б) техника кино видео съемки, позволяющая удалить фон объекта.
2. Какие цвета используются для хромакея?
А) синий и черный
Б) зеленый и синий
3. Что можно использовать в роли фона хромакей? (варианты)

-
4. Что такое раскадровка?

- А) рассказ о мультфильме в серии рисунков.
- Б) рассказ о мультфильме в словах.

5. Что такое кадр?

- А) Кадр – это запечатлённый на бумаге момент жизни.
- Б) Кадр – это изменение отношений между персонажами в рамках их действий и реакций.

6. Что такое сцена (при рисовании раскадровки) ?

- А) отдельная часть действия, происходящая более или менее продолжительный период.
- Б) это полный сюжет мультфильма.

Письменный опрос.

1. Что можно делать с помощью значка лупы на панели инструментов графических редакторов?
2. В каких форматах можно сохранять растровое изображение?
3. Опиши метод копирования изображения из одного кадра, в другой.
4. Перечисли программы для создания онлайн анимации.
5. Перечисли программы для создания компьютерной графики.

Промежуточная аттестация. Тест на тему «Основные понятия Scratch»

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

- А) 20
- Б) 15
- В) 10
- Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 260 точек
- Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

- А) 1
- Б) 2
- В) Любое количество

Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

А) 320 точек

Б) 480 точек

В) 360 точек

Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

А) Скрипт

Б) Спрайт

В) Сцена

Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

А) Да

Б) Нет

В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

А) .sb2

Б) .exe

В) .psd

Г) .bmp

10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

А) СКИ

Б) Алгоритм

В) Скрипт

Г) Программа

Итоговое тестирование.

1. Выберите верное изображение иконки ярлыка для запуска программы Movavi.



а



б



в

2. Как добавить в новый проект Movavi файлы из вашей папки?

а. мои файлы – добавить файлы

б. файл – открыть

в. файл – добавить файл

3. Что такое титры?

а. поясняющие надписи, использующиеся на театральной сцене, в кинофильмах и на телевидении

б. поясняющие картинки

в. название фильма или мультфильма

4. Что такое электронная почта?

А. виртуальная почта

Б. нейронная почта

5. Из чего состоит электронный адрес?

А. состоит из логина и названия сервера

Б. из логина и пароля

6. Что такое хромакей?

А) техника кино видео съемки, позволяющая заменить фон объекта.

Б) техника кино видео съемки, позволяющая удалить фон объекта.

Практическое задание

7. Создать гиф-изображение в онлайн редакторе wick editor и сохранить в своей папке.

Список используемой литературы

Литература для педагога:

1. Фостер Уолтер «Основы анимации», 2003 г.
2. Дэвид Прайс «Магия Pixar», 2012г.
3. Ю. Иванова «Мультфильмы. Секреты анимации» , 2007г.
4. Ричард Уильямс - Набор Для Выживания Аниматора / Richard Williams - The Animators Survival Kit
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
6. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская.—М.: Баласс, 2007.

Литература для учащихся:

1. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М,2007;
3. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
4. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. -М.: Бином, 2002.
5. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев.—М.: НТ-Пресс, 2006
6. Кристофер Харт: Как нарисовать инопланетян, мутантов и других таинственных существ