

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Дебёсский Центр творчества»

ПРИНЯТО:  
методическим советом  
протокол от 29.04.2019 г.  
№ 3

УТВЕРЖДЕНА:  
Приказом директора  
МБОУ ДО «Дебёсский Центр творчества»  
от «29» апреля 2019 г. № 75  
Директор: Серебренникова Т.В.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Мультипликатор»  
технической направленности

Возраст детей: 10-13 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Составитель (автор):  
Седых Оксана Петровна  
педагог дополнительного образования

с. Дебёсы, 2019 г.

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликатор» **технической направленности** составлена в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дебесский Центр творчества»
- Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах МБОУ ДО «Дебесский ЦТ».

**Уровень программы:** базовый

**Актуальность:**

Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. В возрасте 10-13 лет у подростков может появиться желание самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, научиться самим делать анимацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку сценария и подготовку художественного оформления. Программа позволяет раскрыть особенности каждого обучающегося, может объединить на одном занятии такие школьные дисциплины, как рисование, музыка, математика и биология

Выполняя практические задания, обучающиеся на занятиях будут погружены в созидательный процесс создания творческих проектов, в процессе работы над которыми смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокameraми.

Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.).

**Отличительные особенности программы.**

Программа «Мультипликатор» предполагает создание короткометражных мультфильмов с помощью различных приложений (Scratch, Power Point, Macromedia Flash и Movie Maker) с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, компьютерная, бумажная, песочная и т. д.

Программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. В процессе создания творческих работ обучающиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокameraми.

**Вариативность, возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории.** В программе предусмотрена возможность обучения по индивидуальному учебному плану в пределах осваиваемой программы, а также

построение индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности в зависимости от психофизиологического состояния конкретного ребенка.

Организация учебного процесса осуществляется с учетом индивидуальных особенностей учащихся: уровня знаний и умений учащихся, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности и др. Это позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого учащегося

**Интегрированность, преемственность, взаимосвязь с другими типами образовательных программ, уровень обеспечения сетевого взаимодействия.**

На занятия объединения могут быть записаны обучающиеся, владеющие базовыми знаниями и умениями работы в программе PowerPoint и MicrosoftWord, так и не знакомые с этими программами.

Реализация программы подразумевается на базе МБОУ «Заречномедлинская СОШ».

**Адресат программы.**

Программа «Мультипликатор» предназначена для обучения детей младшего и среднего школьного возраста (10-13 лет). В объединении будет интересно заниматься детям, имеющим мотивацию к изучению новых информационных технологий.

**Состав группы.** Количество обучающихся в объединении 8-10 человек.

**Объём программы.** 108 часов

**Формы организации образовательного процесса.**

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке. С учетом развития науки, техники, технологий и социальной сферы возможно ежегодное пополнение материалов и тематики занятий.

**Срок освоения программы.** Программа реализуется на протяжении 36 недель, 9 месяцев, 1 года.

**Режим занятий.** Общее количество часов для реализации программы – 108. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 1 часу (30 минут – 1 академический час для обучающихся начальных классов, 45 минут – для обучающихся 5-х классов).

**Цель и задачи программы.**

**Цель** – сформировать интерес обучающихся к познавательной деятельности, развитие творческих способностей посредством обучения основам анимации.

**Задачи:**

1. Научить обучающихся работать с различными видами информации.
2. Научить работать с инструментальными компьютерными средами для работы с информацией разного вида, с разными программами и оборудованием.
3. Ознакомить со способами организации и поиска информации.
4. Приобщить обучающихся к проектной деятельности.
5. Развить у обучающихся воображение и фантазию, коммуникативные навыки и творческие способности, познакомить с разными видами искусства.

**Планируемые результаты:**

Предметные:

1. Обучающиеся научатся работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой. Ознакомятся со способами организации и поиска информации.

Метапредметные:

2. Освоят инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте), научатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)

3. Создадут завершённые проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), попробуют освоить такие виды деятельности, как конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.

Личностные:

4. Разовьют воображение, фантазию, коммуникативные навыки и творческие способности, познакомятся с разными видами искусства, такими как кинематограф, театр, изобразительное искусство и т.д.

## 2. Учебный план.

Таблица № 1

<b>Курс (модуль, раздел)</b>	<b>Количество часов</b>
Вводное занятие: Инструктаж по технике безопасности.	1
Понятие анимация	2
Анимируем в программе Scratch	48
Мультфильмы в Macromedia Flash	29
Съемка и озвучивание	8
Видеомонтаж в Movie Maker	15
Интернет-мультфильм	3
Итоговая аттестация	2
Всего:	108 часов

### 3. Содержание программы.

#### Учебно-тематический план.

Таблица 2

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие: Инструктаж по технике безопасности.	1	1		Опрос
	<b>Понятие анимация</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
2.	Немного об истории анимации. Что такое мультипликация, анимация?	1	1		Опрос
3.	Все об анимации: человек или компьютер?	1	1		
	<b>Анимлируем в программе Scratch</b>	<b>48</b>	<b>10</b>	<b>38</b>	
4.	Персонажи, костюмы, сцена, фон	4	1	3	Опрос
5.	Движение объектов	9	1	8	Практическая работа
6.	Звук, запись звука	1		1	Опрос, практическая работа
7.	Анимация "Погода"	3	1	2	Практическая работа
8.	Анимация "Ветер"	3	1	2	
9.	Анимация "Настроение"	2	1	1	
10.	Анимация "Костюмы"	2	1	1	
11.	Мультфильм "Ветряная мельница"	2		2	Опрос Практическая работа
12.	Мультфильм "Автодром"	2		2	
13.	Мультфильм "Вселенная"	2		2	
14.	Комикс	4	1	3	
15.	Создаем сказку	5	1	4	Практическая работа
16.	Скретч-квест	6	1	5	Викторина, квест
17.	Публикуем мультфильмы	2	1	1	Практическая работа
	<b>Мультфильмы в Macromedia Flash</b>	<b>29</b>	<b>6</b>	<b>23</b>	
18.	Сцена, слои, кадры	3	1	2	Опрос
19.	Запись звука	2		2	
20.	Создание и настройка параметров нового клипа	3	1	2	Практическая работа
21.	Анимация движения	8	2	6	
22.	Тестирование и экспорт клипа	5	2	3	
23.	Киномастерская. (самостоятельное создание мультфильма)	8		8	Соревнование
	<b>Съемка и озвучивание</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
24.	История фото и видеосъемки	1	1		Опрос
25.	Особенности фотографии, создание различных изображений.	2		2	Практическая работа
26.	Видеосъемка	2		2	
27.	Озвучивание мультфильма	3	1	2	Зачет

27	<b>Видеомонтаж в Movie Maker</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	
28.	Интерфейс программы	1	1		Практическая работа
29.	Запись видео: импорт изображений, звуков и музыки.	2	1	1	
30.	Монтаж фильма: вставка фотографий на монтажную ленту	2		2	
31.	Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеоэффектов	1		1	
32.	Монтаж фильма: создание названий и титров.	1		1	
33.	Монтаж фильма: создание пробного фильма и сохранение на компьютере.	3		3	
34.	Мультфильм "Времена года"	2		2	Практическая работа
35.	Фильм "Моя школа"	3		3	
	<b>Интернет-мультфильм</b>	<b>5</b>			
36.	Работа в среде "Мультиатор"	3		3	
37.	<i>Итоговые занятия</i>	2	1	1	Тест, практическая работа
	<b>ИТОГ</b>	<b>108</b>	<b>24</b>	<b>84</b>	

### Содержание учебно-тематического плана.

#### **Введение**

ТЕМА 1. Техника безопасности, правила поведения.

Вопросы для изучения: Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности при работе с компьютером.

Виды и формы работы: беседа о технике безопасности с иллюстративным сопровождением, видеоматериалы.

#### **Раздел 1. Понятие анимация**

ТЕМА 2. Немного об истории анимации.

Вопросы для изучения: Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Виды и формы работы: беседа, демонстрация

ТЕМА 3. Все об анимации: человек или компьютер?

Вопросы для изучения: Примеры программ для создания анимации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Виды и формы работы: беседы, видеоматериалы, виртуальная экскурсия с использованием презентации

#### **Раздел 2. Анимировем в программе Scratch**

ТЕМА 4. Персонажи, костюмы, сцена, фон

Вопросы для изучения: Персонажи. Костюмы. Фоны. Сцена. Рисунок. Объекты.

Виды и формы работы: демонстрация, объяснение, практикум

**Практическая работа №1. Персонажи, костюмы.**

**Практическая работа №2. Сцена**

**Практическая работа №3. Рисуем объекты, фон**

ТЕМА 5. Движение объектов

Вопросы для изучения: Команды движения. Блоки: контроль, внешность, сенсоры,

звук, операторы, перо, переменные; их применение.

Виды и формы работы: демонстрация, раздаточный материал, видеоматериалы.

***Практическая работа №4. Движение***

***Практическая работа №5. Контроль***

***Практическая работа №6. Внешность***

***Практическая работа №7. Сенсоры***

***Практическая работа №8. Звук***

***Практическая работа №9. Операторы***

***Практическая работа №10. Перо***

***Практическая работа №11. Переменные***

ТЕМА 6. Звук, запись звука

Вопросы для изучения: Звук. Базовые настройки. Запись звука.

Виды и формы работы: беседа, игра "Пародия", демонстрация

***Практическая работа №12. Запись звука***

ТЕМА 7. Анимация "Погода"

Вопросы для изучения: Режимы. Работа с блоками движения.

Виды и формы работы: объяснение, демонстрация.

***Практическая работа №13. Анимация "Погода"***

ТЕМА 8. Анимация "Ветер"

Вопросы для изучения: Режимы. Работа с блоками движения.

Виды и формы работы: объяснение, демонстрация.

***Практическая работа №14. Анимация "Ветер"***

ТЕМА 9. Анимация "Настроение"

Вопросы для изучения: Лица - Костюмы.

Виды и формы работы: объяснение, демонстрация, создание объектов

***Практическая работа №15. Анимация "Настроение"***

ТЕМА 10. Анимация "Костюмы"

Вопросы для изучения: Динамические изображения. "Танец" объектов. Рисование костюмов.

Виды и формы работы: объяснение, демонстрация

***Практическая работа №16. Анимация "Костюмы"***

ТЕМА 11. Мультфильм "Ветряная мельница"

Вопросы для изучения: самостоятельная работа с блоками

Виды и формы работы: практикум

***Практическая работа №17. Анимация "Ветряная мельница"***

ТЕМА 12. Мультфильм "Автодром"

Вопросы для изучения: самостоятельная работа с блоками, движение нескольких объектов

Виды и формы работы: практикум

***Практическая работа №18. Анимация "Автодром"***

ТЕМА 13. Мультфильм "Вселенная"

Вопросы для изучения: самостоятельная работа с блоками, движение нескольких объектов

Виды и формы работы: практикум

***Практическая работа №19. Анимация "Вселенная"***



#### ТЕМА 14. Комикс

Вопросы для изучения: Что такое "комикс". Смена сцен, персонажей.

Виды и формы работы: объяснение, демонстрация, работа с интернет-ресурсами

***Практическая работа №20. Комикс с одной сценой.***

***Практическая работа №21. Динамические комиксы.***

#### ТЕМА 15. Создаем сказку

Вопросы для изучения: Сказка. Идея сказки.

Виды и формы работы: объяснение, работа с интернет-ресурсами

***Практическая работа №22. Герои сказки***

***Практическая работа №23. Сцены***

***Практическая работа №24. Создаем сказку***

#### ТЕМА 16. Скретч-квест

Вопросы для изучения: Понятие квеста. Квест в программе Scratch - игра.

Виды и формы работы: объяснение, работа с интернет-ресурсами

***Практическая работа №25. Этапы квеста***

***Практическая работа №26. Объекты и сцены квеста***

***Практическая работа №27. Квест - игра***

#### ТЕМА 17. Публикуем мультфильмы

Вопросы для изучения: Публикация. Авторское право.

Виды и формы работы: Беседа, практикум

***Практическая работа №28. Публикация скретч-проектов***

***Мультфильмы в Macromedia Flash***

#### ТЕМА 18. Сцена, слои, кадры

Вопросы для изучения: Рабочее поле. Элементы. Работа со слоями. Шкала кадров.

Покадровая анимация.

Виды и формы работы: объяснение, демонстрация, видео "Мультфильмы во Flash".

***Практическая работа №29. Создание рисунка с несколькими слоями.***

***Практическая работа №30. Покадровая анимация***

#### ТЕМА 19. Запись звука

Вопросы для изучения: Запись звука. Вставка.

Виды и формы работы: практикум

***Практическая работа №31. Запись звука.***

***Практическая работа №32. Озвучиваем героев.***

#### ТЕМА 20. Создание и настройка параметров нового клипа

Вопросы для изучения: Расширения. Окно "Структура". Установки параметров.

Виды и формы работы: объяснение, демонстрация, практикум

***Практическая работа №33. Задаем параметры клипа***

#### ТЕМА 21. Анимация движения

Вопросы для изучения: Анимация. Покадровое движение. Копирование элементов.

Виды и формы работы: объяснение, практикум.

***Практическая работа №34. Кадры***

***Практическая работа №35. Покадровое движение.***

***Практическая работа №36. Создаем сказку.***

#### ТЕМА 22. Тестирование и экспорт клипа

Вопросы для изучения: Оптимизация. Тестирование клипа. Публикация в различных форматах.

Виды и формы работы: демонстрация, объяснение, раздаточный материал "Форматы публикации"

***Практическая работа №37. Тестирование и оптимизация клипа***

***Практическая работа №38. Публикация***

#### ТЕМА 23. Киномастерская. (самостоятельное создание мультфильма)

Вопросы для изучения: Сюжет мультфильма.

Виды и формы работы: практикум

***Практическая работа №39. Киномастерская***

***Съемка и озвучивание***

#### ТЕМА 24. История фото и видеосъемки

Вопросы для изучения: Фотосъемка. Видеосъемка. Первые фото- и видеокамеры.

Виды и формы работы: беседа, слайд-шоу "История фото и видеосъемки"

#### ТЕМА 25. Особенности фотографии, создание различных изображений.

Вопросы для изучения: Технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Копирование фотографий на ПК.

Виды и формы работы: демонстрация, практикум

***Практическая работа №40. Фотосъемка***

#### ТЕМА 26. Видеосъемка

Вопросы для изучения: Особенности фотографии и видеосъемки, создание различных изображений, видеосъемка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК

Виды и формы работы: практикум

***Практическая работа №41. Снимаем видео***

#### ТЕМА 27. Озвучивание мультфильма

Вопросы для изучения: Озвучивание героев. Микрофон. Запись звука. Оцифровка.

Виды и формы работы: демонстрация, объяснение

***Практическая работа №42. Озвучиваем готовый мультфильм***

#### **Видеомонтаж в Movie Maker**

#### ТЕМА 28. Интерфейс программы

Вопросы для изучения: Вкладки программы. Режимы. Рабочее поле.

Виды и формы работы: демонстрация

#### ТЕМА 29. Запись видео: импорт изображений, звуков и музыки.

Вопросы для изучения: Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.

Виды и формы работы: демонстрация, объяснение

***Практическая работа №43. Импорт мультимедиа***

ТЕМА 30. Монтаж фильма: Вставка фотографий на монтажную ленту  
Вопросы для изучения: Установление временных рамок воспроизведения.  
Виды и формы работы: практикум  
***Практическая работа №44. Настройка фотоматериалов***

ТЕМА 31. Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеоэффектов  
Вопросы для изучения: Видеопереходы. Смена слайдов. Видеоэффекты.  
Виды и формы работы: практикум  
***Практическая работа №45. Дизайн видео.***

ТЕМА 32. Монтаж фильма: создание названий и титров.  
Вопросы для изучения: Типы титров.  
Виды и формы работы: практикум  
***Практическая работа №46. Оформление клипа***

ТЕМА 33. Монтаж фильма: создание пробного фильма и сохранение на компьютере.  
Вопросы для изучения: Запись и сохранение клипа.  
Виды и формы работы: практикум  
***Практическая работа №47. Автофильм***  
***Практическая работа №48. Настройки фильма***

ТЕМА 34. Мультфильм "Времена года"  
Вопросы для изучения: Сюжет. Кадры.  
Виды и формы работы: практикум  
***Практическая работа №49. Мультфильм "Времена года"***

ТЕМА 35. Фильм "Моя школа"  
Виды и формы работы: практикум  
***Практическая работа №50. Фильм "Моя школа"***  
**Интернет-мультфильм**

ТЕМА 36. Работа в среде "Мультатор"  
Вопросы для изучения: Онлайн-конструктор. Кадры. Создание сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов.  
Виды и формы работы: работа с интернет-ресурсом.  
***Практическая работа №51. Мультфильмы в "Мультаторе"***

ТЕМА 37. Итоговая аттестация.  
Виды и формы работы: тестирование, защита проекта.  
***Практическая работа №52. Фильм-защита***

**4. Комплекс организационно-педагогических условий.**  
**Календарный учебный график.**

Таблица 3

Месяц	Недели обучения	Занятия / из них контрольные / каникулярный период
		1 год обучения
1 – е полугодие. Начало учебного года – первый учебный день.		
Сентябрь – декабрь	1	у
	2	у
	3	у
	4	у
	5	у
	6	у
	7	у
	8	у
	9	у
	10	у
	11	у
	12	у
	13	у
	14	у
	15	у
	16	у
2 – е полугодие		
Январь – май	17	п
	18	п
	19	у
	20	у
	21	у
	22	у
	23	у
	24	у
	25	у
	26	у
	27	у
	28	у
	29	у
	30	у
	31	у
	32	у
	33	у
	34	у
	35	у
	36	у
	37	у
	38	А <sub>и</sub>
Июнь - август	39 - 52	к
Кол - во учебных недель		36
Кол – во занятий в неделю		3
Кол – во ак. часов в неделю		3

**Условия реализации программы.****Материально-техническое обеспечение.**

Для реализации программы занятия объединения необходимо проводить в классе с возможностью подключения к сети Интернет, оборудованном 8-10 компьютерами или ноутбуками с полным пакетом офисных приложений Microsoft Office и мультимедиа проектором.

Необходимое программное обеспечение на одного обучающегося: графический редактор Flash,

Необходимое аппаратное обеспечение на одного обучающегося: компьютер с операционной системой

**Оборудование, программное обеспечение:**

- Компьютер
- Принтер-сканер-ксерокс
- Цифровой фотоаппарат
- Цифровая видеокамера
- Видеопроектор
- Графический редактор Paint.

Видеоредактор Movie Maker

**Информационное обеспечение:** На занятиях объединения целесообразно использовать презентации о работе в среде программирования Scratch, о графическом редакторе Flash, Movie Maker.

**Кадровое обеспечение:**

Реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования, имеющим навыки работы в среде программирования Scratch, с графическим редактором Flash, имеющим навыки работы по созданию мультфильмов.

**Формы аттестации/контроля**

Контроль проводится по окончании каждого раздела. Так же контроль может быть проведен в течении изучения раздела, на усмотрение педагога, если в этом имеется необходимость.

В качестве основной *формы организации учебных занятий* используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения обучающимися практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме теста и защиты итоговых проектов.

Формы и методы контроля: тестирование, викторины, игры, соревнования, выставки.

**Оценочные материалы.**

Занятия строятся соответственно особенностями детей: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики.

Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Оценка практических работ обучающихся проводится по 5 бальной шкале. Оценивается сложность технического исполнения – до 5 баллов; художественные и содержательные достоинства – до 5 баллов; защита работ – до 5 баллов. Максимальное количество баллов, которые могут получить обучающиеся при выполнении практических работы – 15 баллов.

Оценка тестового задания оценивается по уровню выполнения. 100-80 % заданий – высокий уровень; 70-50 % - средний; 40% и ниже – низкий.

**Методические материалы.**

Для выполнения задач программы «ИнфоМир» в ней сочетаются такие формы проведения занятий, как беседы (теоретический материал), практические работы с разными заданиями по изученным темам и разделам.

На занятиях объединения используются следующие методы работы:

- Словесные – вербальные (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж). Эти методы используются при знакомстве обучающихся с новой темой.

- Демонстрационные или наглядные методы.

- Практические методы (создание рисунков, презентаций).

- Методы мотивации и стимулирования (творческие задания, поощрения).

- Методы контроля и коррекции.

№ п/п	Название раздела, темы	Методы обучения	Формы организации учебного	Педагогические теологии	Дидактические материалы
1	Введение. ТБ. Правила поведения.	Словесный; Наглядный;	Беседа;	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Презентации по ТБ
2	Понятие анимации	Словесный; Наглядный;	Беседа;	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, сравнение	Видеоматериалы
3	Анимируем в программе Scratch	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Мультфильм, Презентации, слайды, видеоматериалы
4	Мультфильмы в Macromedia Flash	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Мультфильм Презентации, слайды, видеоматериалы
5	Съемка и озвучивание	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Презентации, слайды, видеоматериалы, раздаточный материал
6	Видеомонтаж в Movie Maker	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Защита фильма Видеоматериалы
7	Интернет-мультфильм	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Интернет-ресурсы
8	Итоговые занятия	Практический	Защита проекта	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Тест, готовые презентации обучающихся

## 5. Список литературы.

### *Для педагога:*

1. *Баловсяк Н. В.* Реферат, курсовая, диплом на компьютере. Популярный самоучитель / Н.В. Баловсяк. – СПб.: Питер, 2007. – 176 с. Учебное пособие
2. *Бурмистрова Т. А.* Программы общеобразовательных учреждений: информатика / Т. А. Бурмистрова. – М.: Просвещение, 2009. – 159 с.
3. *Егорова А. В.* Программы лауреатов V всероссийского конкурса авторских программ дополнительного образования детей / А. В. Егорова, В. В. Белова, М. Н. Поволяева. – М.: ГОУ ЦРСДОД, 2003. – 336 с.

### *Для обучающихся:*

1. *Баловсяк Н. В.* Реферат, курсовая, диплом на компьютере. Популярный самоучитель / Н.В. Баловсяк. – СПб.: Питер, 2007. – 176 с. Учебное пособие
2. *Семакин И. Г.* Информатика и ИКТ: учебник для 8 класса / И. Г. Семакин, Л. А. Залогова, С. В. Русаков, Л. В. Шестакова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 165 с. Учебник

### *Интернет-ресурсы:*

1. Macromedia Flash Professional 8. Создайте свой мир Flash-анимации! [Электронный ресурс] – М., 2009. – Режим доступа: [www.mac-flash.ru/video4.php](http://www.mac-flash.ru/video4.php). – Загл. с экрана.
2. Scratch [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://scratch.mit.edu>
3. Информатика и информационно-коммуникативные технологии в школе [Электронный ресурс] / Бацлаков А. С. – М., 2004. – Режим доступа: [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net). – Загл. с экрана.
4. Мультиатор - онлайн - конструктор мультфильмов.[Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://multator.ru/draw/>
5. МультиЧ. Нарисуй свой мультик сам! - онлайн-конструктор мультфильмов. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://multa.ch/>



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного  
образования  
«Дебесский Центр творчества»

Контрольно-измерительные, оценочные, методические, дидактические  
и другие материалы  
по краткосрочной дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей программе  
**«Мультипликатор»**

Подготовила: Седых Оксана Петровна,  
педагог дополнительного образования

с. Дебесы, 2019г.

1.	Вводное занятие: Инструктаж по технике безопасности.	Опрос
<p><b><i>Опрос по технике безопасности и правилам поведения в кабинете информатики</i></b></p> <p><i>Выберите один вариант ответа:</i></p> <p><b><u>Задание № 1</u></b> Нужно ли выключать компьютер по окончании работы? да, при необходимости; да; нет.</p> <p><b><u>Задание № 2</u></b> Что <b>разрешается</b> ученику в кабинете информатики <b>только с позволения учителя?</b> сдвигать с места монитор и системный блок; передвигаться по кабинету во время урока; отключать и подключать устройства к компьютеру; класть что-либо на клавиатуру.</p> <p><b><u>Задание № 3</u></b> Где вам разрешается ставить сумки, пакеты, вещи? возле входа в кабинет на специально отведённый для этого стол; возле своего рабочего места; на подоконник.</p> <p><b><u>Задание № 4</u></b> Что необходимо сделать перед началом работы? переобуться, пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя; оставить сумки, вещи на специально отведенное место, снять обувь или надеть бахилы, пройти на своё рабочее место, выключить сотовый, проверить комплектность ПК, расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером.</p> <p><b><u>Задание № 5</u></b> Какие компьютерные программы можно запускать во время урока? любые; только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока; только те, которые изучали раньше.</p> <p><b><u>Задание № 6</u></b> Можно ли ученикам разговаривать в кабинете информатики во время урока? Да; можно, но очень тихо, чтобы не отвлекать других учеников; нет.</p> <p><b><u>Задание № 7</u></b> При появлении запаха гари или странного звука необходимо продолжить работу за компьютером; сообщить об этом учителю; немедленно покинуть класс.</p> <p><b><u>Задание № 8</u></b> Как следует нажимать на клавиши? с усилием и ударом; плавно.</p> <p><b><u>Задание № 9</u></b> Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки? да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить</p>		

нет;

да.

#### **Задание № 10**

Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?

нет;

да.

#### **Задание № 11**

Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать

учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер;

расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером;

покинуть кабинет;

выключить компьютер.

#### **Задание № 12**

Обязательно ли нужно расписываться в журнале учета работы пользователей за компьютером перед началом работы?

нет;

да.

#### **Задание № 13**

Разрешается ли что-либо трогать на столе учителя без разрешения?

нет;

да.

#### **Задание № 14**

Ваши действия при пожаре

прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;

немедленно покинуть компьютерный класс;

выключить компьютер и покинуть здание;

вызвать пожарную охрану.

#### **Задание № 15**

Разрешается ли касаться экрана монитора?

нет;

да.

#### **Задание № 16**

Что **не запрещается** в кабинете информатики?

работать двум ученикам за одним компьютером;

вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;

громко разговаривать, отвлекать других учеников;

отключать и подключать устройства к компьютеру.

#### **Задание № 17**

Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

1) двум;

2) трём;

3) одному;

4) четырём.

#### **Задание № 18**

Что **не запрещено** делать в кабинете?

1) пройти в кабинет без обуви;

2) работать с влажными или грязными руками;

- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов;  
4) бегать, прыгать.

**Задание № 19**

Разрешено ли входить в класс в грязной обуви и верхней одежде?

- 1) да;  
2) нет.

**Задание № 20**

Разрешается ли вам отвлекать других учеников, громко разговаривать в классе?

- 1) нет;  
2) да.

**Ответы:**

1) 2; 2) 2; 3) 2; 4) 2; 5) 2; 6) 2; 7) 2; 8) 2; 9) 2; 10) 1; 11) 1; 12) 2; 13) 1; 14) 1; 15) 1; 16) 1; 17) 1; 18) 1; 19) 2; 20) 1.

2.	Немного об истории анимации. Что такое мультипликация, анимация?	Опрос
3.	Все об анимации: человек или компьютер?	
Опрос: 1. Что такое анимация? 2. Что такое мультипликация? 3. Какие виды мультипликации бывают? 4. Как создать мультфильм из подручных средств? 5. Назовите ваши любимые мультфильмы.		
4.	Персонажи, костюмы, сцена, фон	Опрос
Опрос: 1. Какие персонажи можно использовать в среде Scratch? 2. Что такое костюмы? 3. Что такое сцена? 4. Сколько команд можно задать объекту программирования?		
5.	Движение объектов	Практическая работа
Приведите в движение костюм «Кошка», «Мышь».		
6.	Звук, запись звука	Опрос, практическая работа
1. Для чего может пригодиться запись звука? 2. Как качественно записать звук? С помощью каких инструментов? Практическая работа. Сделайте звукозапись по ролям для сказки «Колобок».		
7.	Анимация "Погода" Создайте анимацию движения облаков. Замените солнечную погоду на дождливую.	Практическая работа
8.	Анимация "Ветер" Создайте анимацию используя созданные костюмы, в которой дерево качается от ветра.	
9.	Анимация "Настроение" Создайте костюм смайлика. В результате нажатия на него, его настроение должно меняться на грустное, веселое.	
10.	Анимация "Костюмы"	

Создайте анимацию с любым животным, а рядом с ним нарисуйте шкафчик с одеждой. Герой вашей анимации должен сменить несколько костюмов, когда вы будете кликать по шкафчику.		
11.	Мультфильм "Ветряная мельница"	Опрос Практическая работа
Нарисуйте мельницу. Задание: дует ветер, лопасти вращаются.		
12.	Мультфильм "Автодром"	
Создайте анимацию гонки двух автомобилей.		
13.	Мультфильм "Вселенная"	
Создайте анимацию движения планет вокруг солнца.		
14.	Комикс	Практическая работа
Создайте комикс из четырех кадров на любую тему.		
15.	Создаем сказку	
Создайте сказку «Колобок», используя созданную ранее звукозапись. Создайте сказку «Репка»		
16.	Скретч-квест	Викторина, квест
Квест предполагает перемещение героя из одного пространства в другое. Создать мир из 5 связанных между собой комнат. Усложнение: Герой в каждой комнате встречает различных персонажей.		
17.	Публикуем мультфильмы	Практическая работа
Опубликовать любой понравившийся из созданных мультфильмов в формате видео.		
18.	Сцена, слои, кадры	Опрос
19.	Запись звука	
Опрос: 1. Можно ли рисовать в Macromedia Flash? 2. Как создавать новые сцены? 3. Можно ли прикрепить к изображению звуковое сопровождение? 4. Для чего нужны слои? 5. Для чего необходимы кадры?		
20.	Создание и настройка параметров нового клипа	Практическая работа
21.	Анимация движения	
22.	Тестирование и экспорт клипа	
Нарисовать баскетбольное кольцо, баскетболиста с мячом. Мяч летит в корзину. Мяч вращается.		
23.	Киномастерская. (самостоятельное создание мультфильма)	Соревнование
Создать самостоятельно мультфильм на любую интересующую тему.		
24.	История фото и видеосъемки	Опрос
1. Всегда ли фото и видеосъемка была такой, как в современные дни? 2. Как раньше велась фотосъемка? Какими способами получали фото? 3. Какого размера были первые видеокамеры? Эволюция видеокамеры.		
25.	Особенности фотографии, создание различных изображений.	Практическая работа
26.	Видеосъемка	
Сделать фото и видео местности, меняя настройки камеры, используя приближение и удаление, панорамную съемку.		

27.	Озвучивание мультфильма	Зачет
Озвучить готовый мультфильм, создав новый сценарий, соответствующий происходящему.		
28.	Интерфейс программы	Практическая работа
29.	Запись видео: импорт изображений, звуков и музыки.	
30.	Монтаж фильма: вставка фотографий на монтажную ленту	
31.	Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеоэффектов	
32.	Монтаж фильма: создание названий и титров.	
33.	Монтаж фильма: создание пробного фильма и сохранение на компьютере.	
Смонтировать фильм «Мой день»		
34.	Мультфильм "Времена года"	Практическая работа
Создать мультфильм со сменой времен года.		
35.	Фильм "Моя школа"	
Создать фильм «Моя школа»		
36.	<i>Итоговые занятия</i>	Тест, практическая работа

**Итоговый тест**  
**Объединение «Мультипликатор»**

1. Что такое анимация?
  - 1) картинка
  - 2) движущееся изображение
  - 3) видеоряд
2. Для чего предназначена программа Scratch?
  - 1) рисование
  - 2) программирование
  - 3) запись звука
3. Как в Scratch называется один объект для которого можно создать программу?
  - 1) спрайт
  - 2) сцена
  - 3) объект
4. Какими из перечисленных средств можно создать мультфильм?
  - 1) Scratch
  - 2) фото-/видеокамера
  - 3) paint
5. Сколько кадров видео воспринимает глаз человека?
  - 1) 24
  - 2) 36
  - 3) 8
6. Каково название обновленной версии программы Microsoft Movie Maker?
  - 1) Видеомастер
  - 2) Киностудия
  - 3) Анимация
7. Из чего состоит мультфильм в различных программах?
  - 1) кадры
  - 2) единицы изображения
  - 3) герои
8. *Практическая часть.* Создайте собственный мини-мультфильм на тему «Экология» в любой из программ: Scratch, интернет-сайт Мультиатор, Киностудия, Macromedia Flash.