

муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
городского округа Перевозский Нижегородской области
"Детско-юношеский центр г.Перевоза"

Принята
на заседании
педагогического совета
Протокол № 2
от 30.05.2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
МБОУ ДО "ДЮЦ г.Перевоза"
№ 117 - ПД от 30.05.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
"Kids кадр"**

(ознакомительный уровень)

Возраст учащихся: 7-15 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Телицина Анастасия Антоновна
педагог дополнительного
образования

г. Перевоз,
2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Теоретической базой для разработки программы стали законодательно-правовые документы Российской Федерации:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (действующая редакция);
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
5. Методические рекомендации по разработке (составлению) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы ГБОУ

ДПО НИРО.

Актуальность программы предполагает: раскрытие индивидуальных особенностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Условия реализации программы

Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательной деятельности и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); – информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению **личностно-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Новизна программы.

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

Цель программы – развитие интеллектуальных способностей, формирование у школьников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучить основам изобразительной грамоты и формированию художественных знаний, умений и навыков;
- освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Развивающие:

- развивать представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развивать образное мышление, художественно-творческие способности учащихся;
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Воспитывающие:

- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым;
- воспитывать уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях призвана данная программа.

Особенности организации программы

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 7 до 15 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 2 раза в неделю по 2 академических часа. Программа рассчитана на 144 часа в год. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Учащиеся выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.
2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.), самостоятельно учатся работать с ними.
3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съёмка.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Модуль	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие.	1	1	2	
2	Раздел 1. Парад мультпрофессий (2 часа)	0,5	1,5	2	практическая работа
3	Раздел 2. Техника и технология (12 часов)	6	6	12	практическая работа
4	Раздел 3. Кукольная анимация (32 часа)	3	29	32	практическая работа

5	Раздел 4. Лего анимация (32 часа)	5	27	32	практическая работа
6	Раздел 5. Пластилиновая анимация (32 часа)	7	25	32	практическая работа
7	Раздел 6. Пиксиляция (32 часа)	8	24	32	практическая работа
Итого:		30,5	113,5	144	

Учебно-тематический план на 1 год обучения

Название раздела	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Формы контроля
Вводное занятие	2	1	1	Беседа, опрос
Раздел 1. Парад мультпрофессий				
Тема 1.1 Профессия мультипликатор	2	0,5	1,5	Беседа
Раздел 2. Техника и технология				
Тема 2.1 Техники мультипликации	4	2	2	Беседа, опрос
Тема 2.2 Звуки в мультфильме	4	2	2	
Тема 2.3 Основы видеомонтажа	4	2	2	
Раздел 3. Кукольная анимация				
Тема 2.2 Работа над сценарием кукольного фильма	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
Тема 2.3 Создание героев	24	2	22	
Тема 2.4. Фотосъемка кукольного мультипликационного фильма	6		6	
Раздел 4. Лего анимация				
Тема 4.1 Лего фигурки в мультфильмах	2	1	1	Беседа
Тема 4.2 Профессия режиссер, профессия оператор	4	2	2	Самостоятельные работы
Тема 4.3 Озвучивание героев, готовый фильм.	26	2	24	
Раздел 5. Пластилиновая анимация				
Тема 5.1 Выбор сюжета для пластилинового мультфильма	2	1	1	Беседа, творческое задание
Тема 5.2 Подготовка героев	12	2	10	
Тема 5.3 Внимание...Мотор!	12	2	10	

Тема 5.4 Озвучивание фильма. Просмотр готового материала.	6	2	4	
Раздел 6. Пиксиляция				
Тема 6.1 «Большая коробка»	16	4	12	Совместная творческа я работа
Тема 6.2 Снято!	16	4	12	Опрос
Итого:	144	30,5	113,5	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие (2 часа)

Вводное занятие (2 часа)

Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете, ПДД.

2. Техника и технология (12 часов)

Техники мультипликации (4 часа)

Теория: Виды мультипликации: рисованная, объемная, перекладная, пересыпная. Техники мультипликации: прямая и обратная съемка, живое рисование.

Практика: лепка, рисование, работа на съемочной площадке.

Звуки в мультфильме (4 часа)

Теория: Речь персонажей. Звуковые эффекты. Музыкальное сопровождение.

Практика: Просмотр и анализ мультфильмов, звукозапись.

Основы видеомонтажа (4 часа)

Теория: Основы работы в программе для видеомонтажа. Скорость кадра, длительность фотографии. Видеопереходы. Титры.

Практика: Работа в видеоредакторе.

3. Кукольная анимация (32 часа)

Работа над сценарием кукольного фильма (2 часа)

Теория: Сценарий -это?

Практика: Пишем сценарий к кукольному мультфильму.

Создание героев. (26 часов)

Практика: Создаем героев кукольного мультфильма.

Фотосъемка кукольного мультипликационного фильма. (6 часов)

Практика: Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.

4. Лего анимация (32 часа)

Лего фигурки в мультфильмах. (2 часа)**Теория:** Какие бывают фигурки.

Практика: Просмотр лего мультфильмов.

Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего-мультфильма. (4 часа.)

Теория: Рассказ о профессиях режиссера и оператора.

Практика: Съемка лего-мультфильма.

Озвучивание героев, просмотр готового фильма. (26 часов)

Практика: Озвучиваем героев. Просмотр фильма.

5. Пластилиновая анимация (32 часа)

Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. (2 часа)

Теория: Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

Подготовка героев (12 часов)

Практика: Лепка героев из пластилина.

Съемка анимации. (12 часов)

Практика: Съемка мультфильма.

Озвучивание фильма. Просмотр готового материала. (6 часов)

Практика: Озвучивание анимации.

Теория: Просмотр.

6. Пиксиляция (32 часа)

Игра-съемка «Большая коробка» (16 часов)

Теория: Что такое пиксиляция?

Практика: Игра «Большая коробка»

Монтаж, просмотр. (16 часов)

Практика: Монтаж, просмотр.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ

- знать различные виды творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- знать правила и подходы создания сценария;
- знать профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.)

уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилин, бумага и т.п.);

- уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный кабинет с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- канцелярия;
- звуковая аппаратура, микрофоны;
- аудио-видео фонд.

Формы аттестации

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности учащихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо (приложение 1)

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы учащимися. Формы проведения: опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (приложение

2)

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью учащихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

Методические условия реализации программы

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание, методы и формы работы

Мультстудия – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность развить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и

склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;
- практические занятия;
- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;
- технология группового обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- информационно-коммуникативные технологии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Учебно–методическая литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.

7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М. 1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
14. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
16. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
17. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
18. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
19. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
20. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
21. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г.

Ресурсы Интернет:

<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для родителей и учащихся

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. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва. 1990 г. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М. 1980г.
5. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
6. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
7. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
8. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.

9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г
11. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
12. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
13. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
15. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

Контрольно-диагностический материал по дополнительной
общеразвивающей программе
Тестирование

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____

Возраст _____

Группа № _____

1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?

- Чебурашка и крокодил Гена
- Винни-Пух
- Приключения Домовёнка

2. Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?

- Ребята, хватит шалить!
- Ребята, давайте жить дружно!
- Ну погодите!

3. Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?

- Скуби - Ду
- Незнайка
- Питер Пен

4. Том и ...?

- Мерри
- Джерри
- Гэрри

5. Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?

- Рапунцель
- Золушка

Снежная королева

6. Как называется мультфильм про сильных молодцев?

Шрэк

Три богатыря

Вверх!

7. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, чумадан, погоди!»

Зайцу

Волку

Бегемоту

8. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?

Крокодилом

сторожем

дворником

9. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?

С мандаринами

С апельсинами

С бананами

10. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?

Голубой вагон

Пусть бегут неуклюже

Улыбка

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация. Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?