**Отдел образования, опеки и попечительства администрации**

**Аннинского района Воронежской области**

**Муниципальное бюджетное учреждение**

**Аннинский центр дополнительного образования «РИТМ»**

**«УТВЕРЖДЕНА»**

Протокол педсовета № 1

от 01.09.2020г.

Приказ № 24.5 от 01.09.2020г.

по МБУ Аннинскому ЦДО «РИТМ»

Директор\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

С.В. Половица

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая**

**программа «Мультипликация + анимация»**

Вид программы: модифицированная

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 11 - 12 лет

Срок реализации:1 год

Программа разработана педагогами

дополнительного образования

МБУ Аннинского ЦДО «РИТМ»

Дмитриенко Юлией Владимировной,

Поповой Светланой Константиновной,

Шаршовой Анжеликой Викторовной в 2020 году

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

п. г. т. Анна

**Комплекс основных характеристик программы**

**Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация + анимация» технической направленности МБУ Аннинского ЦДО «РИТМ».

Нормативно-правовую основу для разработки и реализации дополнительной общеразвивающей программы составляют:

* Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
* Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4.09.2014 г. №1726-р.
* Приказ Минобрнауки России от 09.01.2014 №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
* План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 25.04.2015г. №729-р).
* Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
* Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования».
* Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
* Государственная программа Воронежской области «Развитие образования», утверждённая постановлением правительства Воронежской области от 17.12. 2013г. №1102.
* Приказ департамента образования, науки и молодежной политики Воронежской области от 14.10.2015 г. №1194 «Об утверждении модельных дополнительных общеразвивающих программ».
* Приказ департамента образования, науки и молодёжной политики Воронежской области от 26.12.2016г. №1575 «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2016-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей».
* Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Реалии нашего времени: рост цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов предъявляют новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения.

Данная программа ориентирована на вовлечение учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно компьютерной графики и анимации. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для обучающихся. Он удачно сочетается с элементами игры. В то же время, здесь кроется серьезное освоение компьютерных устройств и разнообразных прикладных программ. Полученные знания и умения помогут при изучении других школьных предметов, а компьютер станет не только инструментом для игр, но и другом и помощником в учебе.

Современной эффективной технологией, которая способствует рациональной организации воспитательно-образовательного процесса, применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей является анимационная технология.

«Анимация», или, как мы чаще называем, «мультипликация» – необычайное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества. В анимационном кино посредством слова, звука, изображения отображаются мысли и чувства творящего, которым может быть не только взрослый человек, но и школьник.

Возможности проявления детского творчества (сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения. Именно мультипликация помогает максимально воплотить интересы ребенка, потому как создание фильма - это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего творческого коллектива.

**Актуальность** данной программы обусловлена её практической значимостью. Мы живем в современном мире, где нас всюду окружают инновационные технологии. Мы постоянно сталкиваемся с мультимедийными объектами - большую часть из которых, занимает телевизионная система. Дети любого возраста ежедневно смотрят мультфильмы. И зачастую не осознают сложность создания их. Мотивировать обучающихся на создание мультфильма всегда очень просто, и на предложение попробовать создать самим мультфильм и побыть в роли «режиссера», они откликаются охотно.

Учитывая актуальность темы, использование мультипликационного кино повысит интерес к изобразительной деятельности и будет способствовать развитию творческой личности.

**Новизна** программы "Мультипликация + анимация" состоит в развитии интеллектуальных и творческих способностей обучающихся через освоение технологий обработки графической информации с помощью компьютера. Что позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности обучающихся: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную.

**Педагогическая целесообразность**

Основа курса – личностная, практическая и продуктивная направ­ленность занятий. Каждый обучающийся создает личностно значимую для него образова­тельную продукцию – сначала простейшие графические изображения, затем, грамотно организовав между ними связь и использование фактуры, создает целостные компьютерные сцены. Освоение знаний и способов создания компьютерной графики и анимации осуществляется в ходе разработки своих графических проектов на темы, которые они определяют для себя самостоятельно и индивидуальных заданий. Такой подход гарантирует повышен­ную мотивацию и результативность обучения. Изучение курса может способствовать проявлению индивидуальности, творческих способностей учащихся, их успешному участия в олимпиадах и конкурсах данной направленности.

Уже давно ни для кого не секрет, что развитие мелкой моторики (гибкости и точности движений пальцев рук) и тактильной чувствительности - мощный стимул развития у обучающихся восприятия, внимания, памяти, мышления и речи. Процесс создания мультфильма позволяет решать многие задачи, так как предполагает интеграцию таких образовательных областей, как художественное творчество, музыка, коммуникация, познание, чтение художественной литературы, социализация, труд, безопасность. Кроме того, в процессе новой деятельности школьники приобретают дополнительные умения и навыки с учетом этапов работы и в соответствии с сюжетами.

**Адресат программы:** содержание программы учитывает разносторонние интересы обучающихся в возрасте от 11 до 12 лет.

**Уровень реализации программы:** 1 год обучения - ознакомительный основной.

**Объем программы**: 1 год обучения - 144 часа.

**Формы обучения и виды занятий**

Данный курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий. Основной формой обучения является практикум.

Программа предусматривает различные группы форм обучения:

- по количеству обучающихся, участвующих в занятии - фронтальная, групповая, индивидуальная;

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и обучающихся - беседа, лекция, экскурсия, практикум, конкурс, мастерская, опрос, мастер-класс, викторина, творческое задание;

- по дидактической цели - вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по обобщению и систематизации знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий.

Фронтальная работа предусматривает сообщение темы, цели, задач занятия, предоставлении информации по новой теме в форме лекции, беседы, подведение итогов занятия, сообщение домашнего задания.

Групповая форма работы предполагает организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь для решения и выполнения конкретных задач и строится так, чтобы был виден вклад каждого обучающегося. Формы групповой работы: групповой опрос, смотр знаний, мастер класс, конкурсы, викторины, выставки, творческие задания по микрогруппам.

Индивидуальная работа - основная форма работы на занятии. Она создает условия для грамотного выбора каждым обучающимся содержания изучаемого предмета и темпов его усвоения.

**Срок реализации программы:** 1 год, общее количество часов - 144.

Общеобразовательная общеразвивающая программа реализуется в объединении "Мультипликация + анимация". Группа первого года обучения формируется на основе предварительного собеседования и начальной диагностики индивидуальных возможностей обучающихся. Приём на обучение в учреждение (определённое объединение) проводится на принципах равных условий приёма для всех поступающих, на условиях, определяемых локальными нормативными актами учреждения в соответствии с законодательством Российской Федерации. Правила приёма в учреждение (определённое объединение) на обучение по дополнительным общеразвивающим программам устанавливаются в части, не урегулированной законодательством об образовании, учреждением самостоятельно. Организационно-педагогические основы программы опираются на «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. СанПиН 2.4.4.3172-14», утверждённые 4.07.2014 года, и приказ департамента образования, науки и молодёжной политики Воронежской области от 20.03.2015 г. №291 «Об утверждении методических рекомендаций по составлению штатных расписаний государственных (муниципальных) организаций дополнительного образования в системе образования».

Наполняемость учебной группы до 15 человек.

**Режим работы объединения**: два раза в неделю по 2 академических часа.

**Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создание короткометражных мультфильмов в разных техниках, через освоение технологии обработки графической информации, используя возможности информационно - коммуникационных технологий. **Задачи программы:**

**Обучающие:**

-познакомить обучающихся с историей возникновения и развития мультипликации;

-познакомить обучающихся с технологией создания мультипликационных фильмов;

-расширить знания обучающихся о профессиях: сценарист, режиссер, художник -

мультипликатор, оператор, звукорежиссер;

-научить навыкам работы с графическим планшетом, микрофоном, приспособлениями для съемки мультфильма;

-научить самостоятельно работать с программным обеспечением по обработке графической информации;

-научить самостоятельно работать с программным обеспечением по обработке аудиоинформации.

**Воспитательные:**

-воспитать эстетическую культуру, культуру общения и поведения;

-воспитать уважение к труду и целеустремленность;

-сформировать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.

**Развивающие:**

-развить память, мышление, фантазию;

-развить речь и дикцию;

-развить настойчивость и самостоятельность;

-содействовать развитию творчески развитой личности;

-развить познавательные процессы обучающихся;

-развить имеющиеся навыки работы с информационно - коммуникационными технологиями.

**Содержание программы**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** |  | **Количество часов** | |
|  |  | **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Вводное занятие. Вводная аттестация. | 2 | 2 | 0 |
| 2. | Рисованная мультипликация. | 36 | 4 | 32 |
| 3. | Пластилиновая мультипликация. | 32 | 4 | 28 |
| 4. | Кукольная мультипликация. | 28 | 4 | 24 |
| 5. | Компьютерная мультипликация. | 44 | 4 | 40 |
| 6. | Заключительное занятие. Итоговая аттестация. | 2 | 2 | 0 |
|  | Итого: | 144 | 20 | 124 |

**Содержание программы**

**1. Вводное занятие. Вводная аттестация.**

Теория 2ч. Знакомство обучающихся с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации, видами мультипликации. Дать представление о том, как создается движение в мультипликационных фильмах. Знакомство с видами мультипликации: рисованная, пластилиновая, кукольная, компьютерная. Вводная аттестация.

**2. Рисованная мультипликация.**

Практика 4 ч. Особенности рисованной анимации. Создание композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Знакомство с понятиями: действие, событие. Выбор сюжета мультфильма из готовых произведений или придумать свою историю.

Знакомство обучающихся с понятиями: сценарий, раскадровка, темп и ритм при передаче движения. Выделение сцены из текста и воплощение в рисунке. Особенности движения и характера различных персонажей.

*Практика:*8ч. Написание сюжета, обсуждение сценария, декораций и героев.

Знакомство с технологией изготовления рисованного мультфильма, выполненного в технике перекладки. Рисование персонажей мультфильма. Фазы движения в мультфильме. Передача в рисунках движения персонажа в пространстве (поворот или наклон головы, моргание, взмах крыльями и т.д.).

Декорации, фон и панорама (горизонтальная и вертикальная). Зарисовка пейзажей, интерьеров.

*Практика:8ч.*Изготовление из бумаги декораций, героев сказки.

Оснащение для съемочного процесса, правила техники безопасности в процессе съемки, роль оператора в съемочном процессе, понятие и значением кадра, планы (крупный, средний и общий) и их смены, наезд и отъезд. Анимационная деятельность в процессе съемки.

*Практика:*8ч. Покадровая сьёмка сюжета мультфильма.

Создать представление у обучающихся о роли звукового оформления фильма. **Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей,** умение различать характер музыкальных произведений, связывать музыку с анимационным образом. Развивать речевой и музыкальный слух.

*Практика:*8ч. Операции со звуком и музыкой.

**3. Пластилиновая мультипликация.**

Теория 4ч. Особенности пластилиновой анимации. Создание композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение, действие, событие).

*Практика:*8ч. ч.Написание сюжета, обсуждение сценария, декораций и героев.

Технология изготовления пластилинового мультфильма. Лепка кукол для определенного сюжета. Фазы движения в мультфильме. Передача куклами движение персонажа в пространстве.

Декорации, фон и панорама (горизонтальная и вертикальная).

*Практика: 8 ч.*Лепка героев сюжета и декораций.

Оснащение для съемочного процесса, правила техники безопасности в процессе съемки, роль оператора в съемочном процессе, понятие и значение кадра, плана (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда. Анимационная деятельность в процессе съемки.

*Практика:*6 ч. Покадровая сьёмка сюжета мультфильма.

Роль звукового оформления фильма. **Использование разнообразных выразительных средств, передача характера и настроение персонажей. Приёмы** различия характера музыкальных произведений.

*Практика:*6 ч.Операции со звуком и музыкой.

**4. Кукольная мультипликация.**

Теория 4 ч. Особенности кукольной анимации. Создание композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Выбор сюжета мультфильма из готовых произведений.

Сценарий, раскадровка, темп и ритм при передаче движения. Методы и приёмы выделения сцены из текста, воплощение в рисунке. Методы и приёмыпередачи через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей.

*Практика:*4 ч. Написание сюжета, обсуждение сценария, декораций и героев. Технология изготовления кукольного мультфильма. Подбор предметов быта, игрушек, кукол для определенного сюжета. Фазы движения в мультфильме. Передачакуклами движение персонажа в пространстве.

Декорации, фон и панорама (горизонтальная и вертикальная). Методы и приёмы формирования изобразительных и композиционных умений при рисовании пейзажей, оформлении интерьеров из подручных средств.

*Практика: 6ч. ч.*Изготовление из подручных средстви рисование декораций, подбор героев сказки.

Оснащение для съемочного процесса, правила техники безопасности в процессе съемки, роль оператора в съемочном процессе.Кадр, план (крупный, средний и общий) и их смены, наезд и отъезд.

*Практика:*10 ч.Покадровая сьемка сюжета мультфильма.

Роль звукового оформления фильма. Приёмы **формирования навыков связной речи, передачи характера и настроения персонажей,** умения различать характер музыкальных произведений.

*Практика:*4 ч. Операции со звуком и музыкой.

**5. Компьютерная мультипликация.**

Теория 4ч.Понятие компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Форматы графических файлов. Основы работы с автофигурами в программе PowerPoint. Закраска рисунков.

Практика 40ч. Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе Paint. Инструменты рисования в растровом графическом редакторе GIMP. Поиск и загрузка изображений из сети Интернет. Создание растровых изображений с помощью сканера. Инструменты выделения в растровом графическом редакторе GIMP. Создание покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров. Создание векторных графических изображений в программе PowerPoint. Создание рисунков из кривых. Порядок расположения и группировка объектов. Эффекты.

Компьютерная анимация. Программа MicrosoftGIFAnimator. Создание простейших анимационных gif-файлов. Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в PowerPoint. Приобретение навыков вставки растровых и векторных изображений. Основные приемы обработки изображений в PowerPoint: обрезка, обесцвечивание однородного фона растрового изображения, разгруппировка и перегруппировка векторных изображений. Применение эффектов анимации, настройка их параметров. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Вставка и настройка звука в PowerPoint. Сохранение презентации в режиме демонстрации.

*Практика:* рисование героев, объектов и фактур с применением графического планшета, создание анимационных роликов в компьютере.

**6. Заключительное занятие. Итоговая аттестация. 2ч.**

Подведение итогов. Итоговая аттестация. Анализ работы объединения.

**Планируемые результаты**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Личностные** | **Метапредметные** | **Предметные** |
| **обучающиеся будут знать:** | -о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии;  -правила поведения на занятиях;  -правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению. | -знать о ценностном отношении к мультипликации;  -иметь нравственно-этический опыт взаимодействия  со сверстниками, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами. | -правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;  - виды мультипликации;  - собенности растровой и векторной графики;  - программы для создания и обработки графических изображений, анимации;  - основные форматы графических файлов;  -название и назначение инструментов для работы с бумагой и пластилином;   -способы соединения деталей из бумаги и пластилина;  -особенности материалов техники анимационной деятельности;  -название и назначение инструментов для работы с объемной анимацией;  - профессии, связанные с обработкой графической информации и созданием анимации;  -новые слова, явления, ситуации. |
| **обучающиеся будут уметь:** | -анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;  -соблюдать правила игры и дисциплину;  -правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д);  -выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных видах творческой деятельности. | -планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;  -адекватно воспринимать предложения и оценку педагога, товарища, родителя и других людей;  - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;  -выбирать вид чтения в зависимости от цели;  -договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;  - формулировать собственное мнение и позицию. | - определить порядок действий, планировать этапы своей работы;  - пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, белой и цветной бумагой);  -различать и передавать в декорациях ближние и дальние предметы;   -передавать движения фигур человека и животных;  -проявлять творчество в создании своей работы;  - передавать объем и движение через применение различных техник;  -владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом;  - изображать звуки животных и природы;  - создавать простейшие изображения в растровых графических редакторах Paint и Gimp;  - находить готовые изображения в Интернете и получать их с помощью сканера;  - редактировать готовые изображения, вырезать нужные фрагменты изображения;  - создавать простейшие анимированные gif-файлы из подготовленных изображений;  - работать в программе PowerPoint;  - работать в программе AdobePhotoshop;  - работать в программе MicrosoftGIFAnimator. |

**Комплекс организационно-педагогических условий**

**Кадровое обеспечение:**  Дмитриенко Юлия Владимировна, Попова Светлана Константиновна, Шаршова Анжелика Викторовна - педагоги дополнительного образования имеют высшую квалификационную категорию, прошли курсы повышения квалификации.

**Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение программы**

Что же требуется для создания самой простой анимации. Частая смена кадров, изображающих последовательное действие, является главным секретом всех мультфильмов.

Компьютерная рисованная анимация подразумевает наличие и использование современных информационно - коммуникационных технологий, соответствующего оборудования.

Обучающиеся знакомятся с двумя основными принципами построения изображений: растровым и векторным. Кроме графических редакторов рассматриваются программы для создания gif-анимации и мультимедийных презентаций и обработки и записи звуков, постигают технологию создания флэш-анимации.

Данный курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий. Основной формой обучения является практикум. Для нормальной работы необходим персональный компьютер с выходом в Интернет (один на каждого ученика) и соответствующее программное обеспечение: графический редактор Paint, программа создания презентаций MicrosoftPowerPoint (при отсутствии можно заменить бесплатной программой Impress из пакета OpenOffice.org), свободно распространяемый графический редактор GIMP (при наличии можно использовать AdobePhotoshop), свободно распространяемая программа MicrosoftGIFAnimator, среда Adobe Flash CS3 (тестовая версия с ограничением срока использования может быть бесплатно загружена с сайта фирмы Adobe) и другие программы.

**Оборудование для реализации программы**:графический планшет, формат рабочей области А 4; графический планшет, формат рабочей области А 6; графическая станция с монитором; видеокамера (полупрофессиональная с возможностью мониторинга звука и ручными установками);микрофон;штатив; программное обеспечение; комплект мебели.

Ценность мультфильмов заключается не столько в технике их создания, сколько в идее, которую автор хочет донести до своего зрителя. Это правило не теряет своей актуальности даже в том случае, если ваш будущий «шедевр» предназначен всего лишь для семейного или дружеского просмотра. Поэтому прежде чем начать снимать мультфильм нужно продумать его сюжет:

– разработать небольшой сценарий;

– определиться со стилистической направленностью работы.

**Формы аттестации**

В программе используются следующие виды аттестации: вводная, промежуточная и итоговая.

*Вводная аттестация*  – это оценка исходного уровня знаний обучающихся перед началом образовательного процесса.

*Промежуточная аттестация* – это оценка качества усвоения обучающимися содержания образовательной программы по итогам первого полугодия.

*Итоговая аттестация* – это оценка качества усвоения обучающимися уровня достижений, заявленных в образовательных программах по завершении учебного года программы.

Формы проведения аттестации:собеседование, тестирование, творческие практические работы, выставки, конкурсы, спектакли, итоговые занятия, защита творческих работ и проектов.

**Оценочные материалы**

Оценка успешности реализации программы происходит регулярно с целью изучения умений и УУД обучающихся.Уровень освоения общеобразовательной программы демонстрируется и отслеживается на открытых занятиях в конце учебных четвертей и учебного года, выступлениях по окончании каждой темы, творческих отчётах, муниципальных выставках, участия обучающихся объединения в конкурсах разного уровня.

Оценивание результатов обучения осуществляется через организацию мониторинга личностного развития обучающихся в процессе освоения ими общеобразовательной программы. Проводится вводная аттестация (в начале учебного года), промежуточная аттестация (в конце первого полугодия), итоговая аттестация (в конце учебного года). На каждого обучающегося заполняется личная карточка учета результатов обучения и личностного развития ребенка, которая позволяет проследить достижения обучающихся в динамике в течение прохождения всего курса.

|  |  |
| --- | --- |
| Эмоциональное состояние ребенка | Методика «Эмоциональный термометр»: детям предлагается оценить свое эмоциональное состояние в различных ситуациях. Например - Как ты себя чувствуешь, когда играешь с ребятами? Как ты себя чувствуешь, когда ты идешь в детский сад? и т.п. |
| Определение индивидуальных особенностей личности ребенка | Методика «Нарисуй человека»: детям предлагается нарисовать человека. Методика позволяет определить индивидуальные особенности ребенка, уровень самооценки, интеллектуальные, творческие способности. |
| Способность контролировать собственное поведение | Методика «Рене. Жиля»: детям предлагается рассмотреть картинки и определить, где он находится и что делает. Позволяет выявить конфликтные зоны в системе межличностных взаимоотношений |
| Память | Методика Лурия «Заучивание 10 слов»: детям называют 10 слов и просят воспроизвести все, что он запомнил. |
| Внимание | Корректурная проба (Тест Бурдона): предлагается внимательно рассмотреть таблицу и вычеркнуть нужный значок. |
| Развитие мелкой моторики | Методика «Домик»: позволяет определить уровень развития мелкой моторики, концентрации внимания |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Фамилия имя ребёнка | Озвучивание  мультфильма | Кукольные мультфильмы | | | Рисованные мультфильмы | | | | Пластилиновые мультфильмы | | | Оценка |
| Оживляет куклы | Умеет импровизировать с куклой | Создаёт кукольные мультфильмы | Использует способы различного наложения цвета | Создаёт сюжет и декоративные композиции. | Создаёт иллюзию движения | | Лепит предметы, передавая их форму и пропорции | Оживляет героев | Создаёт пластилиновые мультфильмы |  |
|  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Фамилия имя ребёнка | Компьютерные мультфильмы | | | | | | | | Оценка |
| Создаёт сюжет и декоративные композиции. | Умеет работать с графическим редактором. | Умеет пользоваться фото и видеокамерой. | Использует способы различного наложения цвета. | Умеет работать с  аудиоредактором. | Создает простейших персонажей  на графическом планшете. | Оживляет героев. | Умеет сохранить мультфильм в разных форматах. |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Оценка уровня изобразительной и анимационной деятельности**

**обучающихся 11-12 летнего возраста**

Отслеживание результатов деятельности обучающихся в процессе реализации программы осуществляется на диагностических занятиях в начале (сентябрь) и в конце (май) учебного года.

*Цель:* определение уровня изобразительной и анимационной деятельности обучающихся.

*Форма проведения:* может проводиться индивидуально или по подгруппам (2-3 человека).

*Инструкция.*

*1 задание.* Обучающемуся предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

*2 задание. О*бучающемуся предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?

*-* Кто работает над созданием мультфильма?

- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

*3 задание.* Обучающемуся предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

*Материал*:

-серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);

- лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

*Оценка результатов* проводится по 3-бальной системе, по разработанным нами критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;

- навыки анимационной деятельности;

- передача образов;

- композиционное решение художественных работ;

- навыки работы художественными материалами

- композиционное решение художественных работ;

- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности обучающихся данного возраста.

*Высокий уровень: 17-21 баллов*

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

*Средний уровень: 11-16 баллов*

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

*Низкий уровень: 7-10 баллов*

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

Аттестация обучающихся строится: на принципах научности, учета индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся применительно специфике деятельности объединения дополнительного образования и периоду обучения, свободы выбора педагогом методов и форм проведения и оценки результатов, обоснованности критериев оценки результатов.

ЛИЧНАЯ КАРТОЧКА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Фамилия, имя,

отчество

Число, месяц, год

рождения

Школа,

класс

Домашний

адрес

Дата, № приказа зачисления в

учреждение

Наименование образовательной программы, сроки реализации

Информация о прохождении промежуточной и итоговой аттестации:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Учебный год, вид аттестации, дата аттестации | Уровень качества образовательного результата | | |
| Теоретическая  подготовка | Практическая  подготовка | Общеучебная  подготовка |
|  |  |  |  |

Дата и причина выбытия, № приказа о выбытии:

Руководитель объединения: (подпись) (расшифровка подписи)

Памятка по промежуточной и итоговой аттестации обучающихся

КРИТЕРИИ ОПРЕДЕЛЕНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ УЧЕБНОЙДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕЗУЛЬТАТА
2. Теоретическая подготовка обучающегося.
3. Теоретические знания: соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям.
4. Владение специальной терминологией: осмысленность и правильность использования специальной терминологии.
   1. Практическая подготовка обучающегося.
      1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой: соответствие практических умений и навыков программным требованиям.
      2. Владение специальным оборудованием и оснащением: отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения.
      3. Творческие навыки: креативность в выполнении всех практических заданий.
   2. Общеучебные умения и навыки обучающегося.
      1. Учебно-интеллектуальные умения:

* самостоятельность в подборе и анализе специальной литературы;

самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации;

* самостоятельность в учебно-исследовательской работе;
* адекватность восприятия информации, идущей от педагога;
* способность самостоятельно готовить своё рабочее место к деятельности и убирать его за собой;
* соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям;
* аккуратность и ответственность в работе.

1. Формы и методы диагностики уровня качества образовательного результата:

* наблюдение;
* собеседование;
* тестирование;
* анкетирование;
* контрольное задание;
* контрольный опрос;
* исследовательская работа;
* творческая работа;
* авторская работа;
* выставка;
* конкурс;
* концерт;
* творческий отчёт;
* конференция;

-соревнования и др.

1. Определение уровня качества образовательного результата.
2. Уровни качества образовательного результата.
3. Теоретическая подготовка обучающихся:

* минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1\2 объёма знаний, предусмотренных программой, как правило, избегает употреблять специальные термины);
* средний уровень (объём усвоенных знаний составляет более 1\2, обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой);
* максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренный программой за конкретный период, специальные термины употребляет осознанно, в полном соответствии с их содержанием).

1. Практическая подготовка обучающихся:

- минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1\2 предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения в работе с оборудованием);

* средний уровень (объём усвоенных умений и навыков составляет более 1\2, работает с оборудованием с помощью педагога);
* максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывая серьёзных трудностей);
* творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества).

1. Общеучебная подготовка обучающихся.

* минимальный уровень (обучающийся нуждается в помощи и контроле со стороны педагога при работе со специальной литературой, учебно­исследовательской деятельности, публичных выступлениях перед аудиторией, в соблюдении правил безопасности, предусмотренных программой);

средний уровень (обучающийся работает со специальной литературой с частичной помощью педагога, средний объём усвоенных навыков составляет более 1\2);

* максимальный уровень (обучающийся самостоятельно работает со специальной литературой, освоил практически весь объём навыков, предусмотренный программой).

Результаты аттестации обучающихся должны оцениваться таким образом, чтобы можно было определить:

* насколько достигнуты прогнозируемые результаты программы каждым ребёнком;
* полноту выполнения образовательной программы;
* обоснованность перевода воспитанника на следующий этап или год обучения;
* результативность самостоятельной деятельности ребенка в течение всего года.

Результаты проведения диагностических материалов позволяют выявить уровень усвоения образовательной программы, способность решать задания предполагающие применение определенных логических операций.

Знание теории:

Высокий уровень - ставится при выполнении 80-100% всех контрольных заданий;

Средний уровень - при выполнении 60-80% заданий;

Низкий уровень - за 40-50% правильно выполненных заданий.

Практические задания предполагают проверку усвоения умений выполнять работу самостоятельно (по схеме, чертежу, эскизу или словесному описанию технологического процесса)

При выполнении практических работ необходимо учитывать следующие критерии усвоения умений и навыков:

* применение общетрудовых умений;
* организация рабочего места;
* соблюдение последовательности технологических операций;
* норма времени;
* качество и аккуратность выполнения работы;
* соблюдение правил безопасности труда и требований гигиены.

За выполнение практических заданий:

Высокий уровень - ставится, когда все названные требования выполнены;

Средний уровень - когда 2 или 3 критерия нарушены;

Низкий уровень - работа не отвечает предъявленным требованиям, или брак, допущенный в работе, исправить невозможно

**Диагностика знаний и умений обучающихся**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Показатели (оцениваемые параметры) | Критерии | Методы  диагностики |
| 1. Теоретическая подготовка обучающихся | | |
| 1.1. Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы. | Соответствие теоретических знаний программным требованиям. | Наблюдение,  тестирование,  контрольный  опрос. |
| 1.2. Владение специальной терминологией. | Осмысленность и  правильность  использования  специальной  терминологии. | Собеседование. |
| 2. Практическая работа обучающихся | | |
| 2.1. Практические умения и навыки по основным разделам учебно-­тематического плана программы. | Соответствие практических умений и теоретических знаний программным требованиям. | Контрольное  задание. |
| 2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением. | Отсутствие затруднений при пользовании измерительными и другими приборами и инструментами. | Контрольное  задание,  наблюдение. |
| 2.3. Творческое мастерство. | Способность к  усовершенствованию,  инициатива,  самостоятельность  познания. | Наблюдение,  индивидуальные  задания. |

**Методическое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п\п** | **Тема** | **Формы,**  **приёмы,**  **методы** | **Дидактическое и**  **материально-техническое оснащение** | **Форма**  **аттестации** |
| 1. | Вводное занятие. Вводная аттестация. | Беседа, презентация. | План занятия, наглядные пособия, инструкции по технике безопасности, тесты. Компьютер, проектор. | Вводное тестирование |
| 2. | Рисованная мультипликация. | Беседа, лекция, демонстрация готовых мультфильмов, презентация. Практическое занятие. | План занятия, наглядные пособия, образцы мультфильмов. Компьютер, проектор, фотоаппарат. Материалы и инструменты для изготовления персонажей, декораций. | Тренинг,  занятие-игра,  обсуждение. |
| 3. | Пластилиновая мультипликация. | Беседа, лекция, демонстрация готовых мультфильмов, презентация. Практическое занятие. | План занятия, наглядные пособия, образцы мультфильмов. Компьютер, проектор, фотоаппарат. Материалы и инструменты для изготовления персонажей, декораций. | Составление сценария. Обсуждение. |
| 4. | Кукольная мультипликация. | Беседа, лекция, демонстрация готовых мультфильмов, презентация. Практическое занятие. | План занятия, наглядные пособия, образцы мультфильмов. Компьютер, проектор, фотоаппарат. Материалы и инструменты для изготовления персонажей, декораций. | Обсуждение. Практическое занятие. |
| 5. | Компьютерная мультипликация. | Беседа, лекция, демонстрация готовых мультфильмов, презентация. Практическое занятие. | План занятия, наглядные пособия, образцы мультфильмов. Компьютер, проектор, графический планшет, графическая станция, программное обеспечение. | Беседа. Практическое занятие. |
| 6. | Заключительное занятие. Итоговая аттестация. | Беседа, тестирование. | План занятия. Тесты. | Итоговая аттестация. |

**Особенности организации занятия**

Мультипликация (от лат. multiplicatio-умножение) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов или отдельных театральных сцен, в результате чего при показе на экране у зрителей возникает эффект одушевления персонажей, иллюзия их движения.

  В зависимости от поставленных целей, можно предложить обучающимся сделать мультфильм по авторскому произведению или сочинить рассказ самим.

Далее целесообразно сделать раскадровку - последовательность рисунков, помогающих визуально представить сюжет с помощью ключевых кадров, отображающих смену плана или действия. Совместно с детьми, педагог обсуждает сцены, персонажи и декорации, которые надо будет нарисовать.

Персонажи для будущего мультфильма делаются обучающимися как плоскостные куклы, у которых подвижные детали (головы, руки, лапы и др). Решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления. Фон для мультфильма с плоскими куклами может быть рисованный или фотографический.Чтобы в процессе съемки обучающиеся приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей. Режиссёром становится педагог или обучающийся. Он руководит всем процессом. Обучающийся, исполняющий роль оператора, осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов и рук). Обучающийся – аниматор передвигает персонажи - игрушки, наделяя их душевными качествами, перевоплощается в них, привносит элементы импровизации, спонтанно варьирует развитие событий. Важно сразу  показать отснятый материал группе. Только тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятна. Самым актуальным и современным способом создания мультфильмов, является компьютерная графика. Компьютерная анимация (или CGI анимация) является искусством создания движущихся изображений с использованием компьютера. Это подсистемы компьютерной графики и анимации. Все чаще создается с помощью 3D компьютерной графики, хотя и 2D компьютерной графики по-прежнему широко. Компьютерная анимация, являясь производной от компьютерной графики, наследует те же способы создания изображений: векторный, растровый, фрактальный, 3D. Для рисования фонов и героев используются графические планшеты. Для озвучивания и записи звуков используются микрофоны, лучше головные.

**Список литературы для педагогов**

1. Асенин С.А. "Мир мультфильма"/Асенин С.А. – М.: Искусство, 1986.-306с.
2. Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма/Воскресенская И.М. – М. Книга по требованию.1984.-133с.
3. Вовк Е.Т. Информатика: уроки по Flash/ Вовк Е.Т. – М.: КУДИЦ-ПРЕСС, 2008. Размер: 0.12 Мб. Формат: PDF.
4. Иткин В. "Что делает мультипликационный фильм интересным"/ Иткин В. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.- 54 с.
5. Информатика и ИКТ: учебник для 5 класса / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.-184с.
6. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.-184с.
7. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. – М.: Просвещение, 1990.-176с.
8. Кудрявцева - Енгалычева В. Создать атмосферу сказки/Кудрявцева - Енгалычева В - Ж. Искусство в школе №3, 2006.
9. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка)/ Левин Е.С. – М.: «Искусство», 1991.-127с.
10. Мелик – Пашаев А.А., Новянская З.Н. Ступеньки к творчеству/Мелик – Пашаев А.А., Новянская З.Н. – М.: «Искусство в школе», 1995.
11. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть/ Норштейн Ю. - Ж. Искусство в школе №4, 2007.
12. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в AdobeFlashCS3 Professional: Учебное пособие. – М.: Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.-62
13. Халатов Н. Мы снимаем мультфильм/Халатов Н. – М.: Молодая гвардия, 1986.-159с.

**Список литературы для обучающихся**

1. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина/Горичева В.С., Нагибина – :Ярославль, 2008.-192с.
2. Информатика и ИКТ: учебник для 5 класса / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.-184с.
3. 6. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010 -213с.

4.Проект   пластилиновый мультфильм <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul._tfil._m>

5.«Пластилиновый мультфильм" <http://uchitel39.ru/tvorchectvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

6. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве».

**Список литературы для родителей**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.

2.Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина/Горичева В.С., Нагибина – : Ярославль, 2008.

3.Заглада Л. Дети и мультипликация/Заглада Л : Мир семьи. – 2005. - №11.

4. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок»

5. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве».

<http://festival.1september.ru/articles/643088>

6.Проект   пластилиновый мультфильм <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul._tfil._m>

7.«Пластилиновый мультфильм" <http://uchitel39.ru/tvorchectvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

**Приложение**

**Методические разработки для проведения занятий по программе**

**Рисование карандашами «Мой любимый сказочный герой».**

***Задачи.***Учить детей передавать в рисунке образы сказок, характерные черты полюбившегося персонажа. Закреплять умение рисовать карандашами. Развивать образные представления, память. Воспитывать интерес к героям разных сказок.

**П*редварительная работа.***Чтение и рассказывание сказок, беседы о героях разных сказок, об отношение к ним детей. Беседа: «Чему учат сказки?».

***Материалы.***Иллюстрации к сказкам. Бумага, простой карандаш, ластик, цветные карандаши.

**Ход занятия**

***1. Беседа.***Педагог показывает героя из сказки Буратино.

- Из какой сказки этот герой? (Ответы обучающихся). Беседа с обучающимися о том, какие сказки они любят, какие персонажи нравятся им больше всего. Рассматривание иллюстраций в сказках.

***2. Загадки о главных героях в сказках.*** Педагог после каждой отгадки показывает иллюстрацию к сказке.

-На сметане мешен,

На окошке стужен,

Круглый бок, румяный бок

Покатился (Колобок).

- Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя её. (Красная Шапочка)

- Лечит маленьких детей,

Лечит птичек и зверей,

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор… (Айболит).

- Толстячок живет на крыше,

Летает он всех выше. (Карлсон).

***3. Физкультминутка***

- А сейчас Буратино приглашает вас на физминутку.

Буратино потянулся, (Руки вверх)

Раз – нагнулся, два - нагнулся, (Наклоны вперед)

Руки в стороны развел, (Руки в стороны)

Видно, ключик, не нашел,

Чтоб ключик нам достать,

Нужно на носочки встать.

***4. Практическая деятельность.***

- Я вам предлагаю нарисовать любимого героя сказки. Кто не может сразу рисовать карандашами, наметьте сначала простым карандашом контур.

- Давайте вместе с Буратино рассмотрим готовые работы и выберем наиболее выразительные.

- Молодцы! У всех получились замечательные рисунки!

***5. Рефлексия.***

-Что мы сегодня рисовали?

-Что вам больше понравилось?

-Что было трудным?

***6. Выставка детских работ.***

**Кроссворд «Мультфильмы»**

 По горизонтали:

1. Маленький человечек – коротышка, который побывал и на Луне, и в Солнечном городе.

2. Самый длинный мультсериал в истории американского телевидения.

3. Лучший друг Спанч Боба.

4. Девушка с очень длинными золотистыми волосами.

5. Зеленый великан, который живет на болоте.

6. Забавные круглые существа.

7. Братья Чип и Дейл – это …

8. У нее были хрустальные туфельки.

9. Лев Алекс, зебра Марти, жираф Мелман и гиппопотамиха Глория случайно попали на этот остров.

10. Главный герой мультфильма «РИО».

11. У него рос нос, когда он говорил неправду.

12. Имя знаменитой Русалочки.

13. Страна принцессы Мериды, которая храбрая сердцем.

По вертикали:

1. Он вырос в джунглях, его друзья – Балу и Багира.

2. Эр-Джей  - предводитель «Лесной братвы».

3. Девушки-феи, которые  борются с темными силами.

4. Очаровательное создание, которое появилось на свет на Луне и свалилось на Землю.

5. Ему  помогает волшебная лампа.

6. Деревянный мальчик, который искал золотой ключик.

7. Друг Крокодила Гены.

8. Маленькие человечки, которые чинят технику.

9. Милое и доброе привидение.

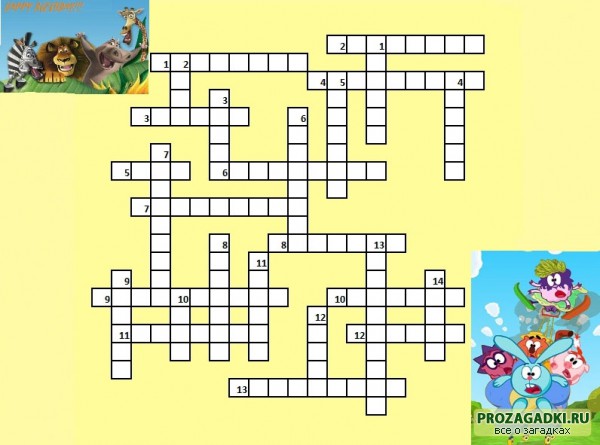
10. Любопытный рыжий кот в заколдованном доме.

11. Храброй девушке Мулан помогал  маленький …

12. Мамонт Манфред, ленивец Сид, саблезубый тигр Диего и  … с желудем.

13.  «… монстров».

14. Робот, убирающий планету от мусора.



 Ответы:

 По горизонтали:

1. Маленький человечек – коротышка, который побывал и на Луне, и в Солнечном городе (Незнайка).

2. Самый длинный мультсериал в истории американского телевидения (Симпсоны) .

3. Лучший друг Спанч Боба (Патрик).

4. Девушка с очень длинными золотистыми волосами (Рапунцель).

5. Зеленый великан, который живет на болоте (Шрек).

6. Забавные круглые существа (Смешарики).

7. Братья Чип и Дейл – это …(бурундуки).

8. У нее были хрустальные туфельки (Золушка).

9. Лев Алекс, зебра Марти, жираф Мелман и гиппопотамиха Глория случайно попали на этот остров (Мадагаскар).

10. Главный герой мультфильма «РИО» (попугай).

11. У него рос нос, когда он говорил неправду (Пиноккио).

12. Имя знаменитой Русалочки (Ариэль).

13. Страна принцессы Мериды, которая храбрая сердцем (Шотландия).

 По вертикали:

 1. Он вырос в джунглях, его друзья – Балу и Багира (Маугли).

2. Эр-Джей  - предводитель «Лесной братвы»  (енот).

3. Девушки-феи, которые  борются с темными силами (Винкс).

4. Очаровательное создание, которое появилось на свет на Луне и свалилось на Землю (Лунтик).

5. Ему  помогает волшебная лампа (Аладдин).

6. Деревянный мальчик, который искал золотой ключик (Буратино).

7. Друг Крокодила Гены  (Чебурашка).

8. Маленькие человечки, которые чинят технику (Фиксики).

9. Милое и доброе привидение (Каспер).

10. Любопытный рыжий кот в заколдованном доме (Гром).

11. Храброй девушке Мулан помогал  маленький …  (дракон).

12. Мамонт Манфред, ленивец Сид, саблезубый тигр Диего и  … с желудем (белка).

13.  «… монстров» (Корпорация).

14. Робот, убирающий планету от мусора (Валли).

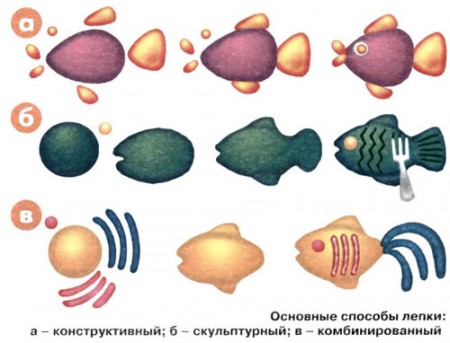
**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРИЕМЫ РАБОТЫ С ПЛАСТИЛИНОМ**

Виды пластилина.

* Пластилин обыкновенный. Стоит погреть и покатать его в руках – и он становится более мягким и податливым. Самый простой пластилин тоже бывает разным, например, перламутровым и даже флуоресцентным, то есть светящимся в темноте.
* Мягкий пластилин. Его не нужно предварительно греть и разминать, а можно сразу взять и слепить много красочных фигурок.
* Плавающий пластилин. Настолько легкий, что слепленные из него фигурки не тонут в воде.
* Шариковый пластилин. Благодаря особому составу и специальному связующему клею отдельные шарики не теряют форму и в то же время хорошо слипаются.

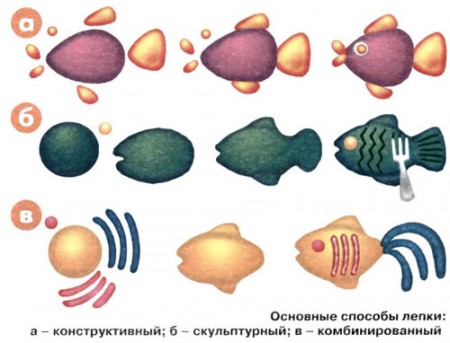
Приёмы лепки

* Один из способов лепки – ***конструктивный***. Фигурка лепится из отдельных частей, будто из деталей конструктора – отсюда и такое название. Сначала задумывается образ, который состоит из разных деталей, а потом его нужно слепить.

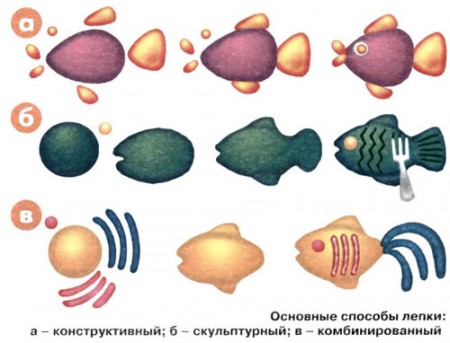


***Скульптурный*.**

* Еще иногда метод называют пластическим или лепкой из одного куска. Ребенок задумывает образ. После этого он берет пластилин необходимого цвета и размера, и разминает его. И старается придать кусочку пластилина форму задуманной фигурки. Ребенок старается передать характерные особенности – длинную шею, щупальца, гриву, уши и др. То есть ребенок разными способами моделирует форму.



***Комбинированный* способ.**

* Он объединяет два предыдущих способа. То есть лепку из одного куска и отдельных частей. Лучше при таком способе лепить большие детали скульптурным способом, а маленькие — отдельными деталями. 
* ***Модульная*** *лепка*, которая напоминает составление мозаики или же конструирование из отдельных деталей. Так создается образ из модулей.
* Еще используют **лепку на форме**. Основой для лепки могут служить баночки, пластиковые бутылки и формы. Использование этих форм позволяет избежать лишней работы. При этом способе пластилин раскатывают и обворачивают вокруг формы и разглаживают шов. Так можно лепить, например, вазу, кашпо.



Как создать цилиндрическую форму и как её можно изменить

* Колбаска» или валик - первая форма, которую ребёнок может вылепить самостоятельно.

**Как получить цилиндрическую форму**

* раскатать кусочек пластилина (глины, теста) в ладонях продольными движениями туда-обратно;
* раскатать кусочек пластилина одной ладонью на твёрдой поверхности прямыми движениями;
* раскатать кусочек пластилина кончиками двух пальцев (большим и указательным); при таком способе получаются очень маленькие цилиндрики и тоненькие жгутики.

**Как преобразовать форму цилиндра**

\* свернуть в кольцо (бублик, баранка, кольца для пирамидки, колесики, обруч);

\* скрутить в спираль (клубочки, улитка, цветок, змея);

\* сплющить в ленту (листок, шарфик);

\* раскатать в конус (морковка, колпачок);

\* свить или сплести 2-3 «колбаски» (коса, растение, колонна).





Как создать шарообразную форму и как её можно изменить

***Шар*** - ещё одна форма, которую ребёнок осваивает в раннем детстве. Техника получения шара сложнее, чем создание цилиндрической формы, так как требует более точной и согласованной координации движений обеих рук.

**Как получить шарообразную форму**

\* раскатать кусочек пластилина (глины, теста) круговыми движениями;

\*раскатать кусочек пластилина одной ладонью на твёрдой поверхности;

\* раскатать кусочек пластилина кончиками двух пальцев; при таком способе получаются очень маленькие шарики («глазки», «носик» и т.д.).



**Как преобразовать форму шара**

\* слегка вытянуть с обеих сторон и раскатать овал или эллипс (киндер-сюрприз, воздушный шарик, дыня);

\* оттянуть с одной стороны (груша, матрёшка);

\* раскатать и по необходимости согнуть (банан, огурец); сплющить между ладонями в диск (колесо, лепёшка);

\* раскатать в конус (мороженое, пирамида);

\* некоторые формы, например, конус, можно создать как из цилиндра, так и из шара;

\* сплющить с одной стороны в полусферу (пряники, жуки);   
\* сделать углубление пальцами или карандашом (шляпка гриба, чашка, ваза).