

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
"ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ №15"  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА



«Принята»  
на методическом совете  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

«Утверждаю»  
Директор "ДШИ №15"  
\_\_\_\_\_ С.К. Агафонова  
\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

# Программа профильной смены «МУЛЬТ - батл»

Срок реализации – 1 смена  
Возраст детей – 7-14 лет

Автор-составитель:  
Зам. директора по УВР  
Куприянова Л.В.

Самара  
2017

## Содержание программы

1.Пояснительная записка	3
2.Календарный план реализации программы	10
3.Планируемые результаты программы	12
4.Список используемой литературы	14
5.Приложения	15

## Пояснительная записка

В процессе пребывания в детском центре ребенок не только отдыхает и оздоравливается, но и получает знания, опыт, непосредственно того профиля (содержания), на котором основывается вся воспитательная и учебная работа в данном лагере. Программа профильной смены «Мульт батл» вводится по инициативе методического совета школы и предназначена для изучения различных техник анимации и съемочного процесса, создание собственного мультфильма детьми в возрасте 7-14 лет в условиях загородного образовательного центра.

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течение одной смены.

**Цель:** актуализировать значимость ИКТ компетентности обучающихся для самореализации, создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

### **Задачи:**

- расширить возможности творческой самореализации детей и подростков;
- способствовать формированию навыков общения, толерантности, самостоятельности и ответственности за свою деятельность;
- способствовать овладению умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- способствовать освоению инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями)
- способствовать развитию мелкой моторики рук;
- способствовать развитию пространственного воображения, логического и визуального мышления;

- формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности;
- развивать практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Область применения** программа может использоваться в системе дополнительного образования, в школьной внеклассной работе.

**Актуальность программы** заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

**Ядром профильной программы являются следующие разделы:**

создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей, работа с Видеоредактором Windows Movie Maker — программа для создания/редактирования видео, Paint.

**Требования к начальной подготовке:** начальный опыт работы на персональном компьютере.

**Отличительная особенность программы.** 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. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

**Объем в часах:** 30 учебных часов. Соотношение теоретической и практической частями программы: 6 часов к 24.

**Обеспечение последующих дисциплин программы:** работа с прикладными программами: Adobe Photoshop, «Мультатор» - русскоязычный онлайн-редактор мультфильмов и др.

**В процессе обучения дети:**

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель).

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

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.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникает и в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

### **Мотивация и ценность для ребёнка:**

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

**Основная деятельность:** создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

**Формы и методы обучения:** лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

### **Оборудование программное обеспечение:**

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер-ксерокс
- 3 Цифровой фотоаппарат

- 4 Операционная система Windows XP.
- 5 Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин и др.).

### ***Кадровое обеспечение***

Система подготовки педагогических кадров для работы в лагере:

Одной из основных задач организационного и методического обеспечения деятельности программы является профессиональная подготовка специалистов.

Педагогический коллектив представлен педагогами МБУ ДО «ДШИ №15» имеющими опыт работы с детьми в летних оздоровительных центрах, педагогами дополнительного образования изобразительного искусства, реализующими вариативный блок образовательной программы «Технология создания мультипликационный фильмов».

### **Схема управления программой**

Участниками данной программы являются дети в возрасте от 7 до 14 лет различных социальных групп.

Для организации работы по реализации программы смены:

- к каждой группе воспитанников прикрепляется куратор - педагог «ДШИ №15», организующий деятельность по реализации образовательной программы;
- проводятся ежедневные планерки педагогов-кураторов с целью анализа реализации образовательной программы;
- составляются планы работы отрядных воспитателей;
- проводятся контрольные срезы на различных этапах реализации программы;
- проводятся анкетирование и тестирование воспитанников на различных этапах смены («Экран настроения»);
- оказывается методическая и консультативная помощь педагогам-кураторам;
- проводятся инструктажи с педагогами по охране жизни здоровья; мероприятий по профилактике детского травматизма.

### **Социальные партнеры**



Для реализации программы требуется отлаженное взаимодействие в плане организации общих мероприятий и реализации программы МБУ ДО «ДШИ №15» с такими учреждениями как СГСПУ (федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Самарский государственный социально-педагогический университет» и ГБОУ СПО СГКСТД (государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Самарской области «Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»).

### **Целевая аудитория**

Программа адресована детям и подросткам в возрасте от 7 до 14 лет, с общим количеством на смене – 52 ребенка (4 отряда по 13 человек). Набор детей будет производиться на добровольной основе, по заявлению родителей. Городская профильная смена «Мульт - батл» проводится на базе МАУ Центра «Золотая рыбка» (2 смена).

### **Календарный план реализации программы**

<b>Дата</b>	<b>Время</b>	<b>Содержание деятельности</b>
1 день	10.00-13.00	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Немного об истории анимации. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма» Инструктаж по технике безопасности
2 день	10.00-13.00	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации
3 день	10.00-13.00	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками» Разработка сценария мультфильма.

4 день	10.00-13.00	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов). Выбор фона. Работа с предметами.
5 день	10.00-13.00	Анимация актёра. Смена действия актёра. Создание декораций.
6 день	10.00-13.00	Работа с цифровым фотоаппаратом. Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.
7 день	10.00-13.00	Одновременное действие актёров. Выбор звука и музыкального сопровождения.
8 день	10.00-13.00	Работа с текстом. Анимация текста.
9 день	10.00-13.00	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.
10 день	10.00-13.00	Работа в Movie Maker .Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; Формирование фильма из последовательности кадров.
11 день	17.00-19.00	Презентация мультфильмов- «Мультфестиваль- «Мульт- батл».

### **Примерная тематика мультипликационных фильмов:**

1. "Сбережем планету", посвященная Году экологии в России ("Наши соседи"-растительный и животный мир Самарской области, "Редкий вид"-уникальные виды животного и растительного мира Самарской области, "Сделаем планету чище", "Мир вокруг большой и разный", "Я выбираю жизнь", "Мир, в котором я живу", "Мир и безопасность").

2. "Футбольный мульт", посвященная Чемпионату мира по Футболу в 2018 году ("Я болею за...", "Футбол в моей жизни", "Мое первое знакомство с футбольным мячом", "Знаменитые футболисты", "Рассказ гостям Чемпионата", "Зачем нужны футбольные поля").

## План работы смены

День	Содержание деятельности
1-й	9.00 - 10.00. Операция «Уют»: распределение по отрядам. 16.00-17.00 Организационное мероприятие «Давайте знакомиться». 17.00. -18.00 Беседа по технике безопасности. 20.00.-21.30 Вечерняя игровая программа «Раз, два, три, четыре, пять – выходи играть!»
2-й	8.30-8.45. Минутка здоровья «Веселая зарядка». 16.00-18.00 Подвижные игры на воздухе. 19.00-20.00 Викторина, посвященная 90- летию со дня рождения В.М. Котеночкина (1927-2000), российского режиссера-мультипликатора
3-й	8.30.-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 16.00-17.30 Конкурс «Лучший рисунок на асфальте», посвященный Всемирному дню окружающей среды 19.00-20.00 Виртуальная экскурсия, посвященная 105 -летию открытия Государственного музея изобразительных искусств им.А.С. Пушкина (13 июня 1912 г.) 20.00-21.30 Тематическая дискотека в стиле «ретро»
4-й	8.30.-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 16.30-17.30 Спортивные соревнования «Ловкий, сильный, смелый!». 20.00-21.30 Дискотека в стиле 80-х гг.
5-й	8.30-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 16.00-17.00 Творческая мастерская «Весело рисуем» (конкурс на лучший отрядный уголок). 20.00-21.00 поэтический вечер, посвященный 85- летию со дня рождения Р.И. Рождественского (1932-1994)
6-й	8.30-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 16.00-17.30 Конкурс-караоке- «Пой лучше всех». 20.00-21.30 Дискотека в стиле «Вамп».
7-й	8.30-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 16.00-17.30 Конкурс поделок «Дары природы». 19.30-21.00 Мисс «Золотая рыбка».
8-й	8.30-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 17.00-18.30 Игра «Сокровища нации». 20.00-21.30 Дискотека в стиле «Техно».
9-й	8.30-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 16.00-17.00 Игра на свежем воздухе «Сокровища нации». 17.00-18.00 «Час рисования». 20.00-21.30 Дискотека в стиле «Рок-н-ролл»
10-й	8.30-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 18.00-20.00 Мистер «Золотая рыбка».

	20.00-21.30 Дискотека в стиле «Хип-хоп»
11-й	8.30-8.45 Минутка здоровья «Веселая зарядка». 19.00-20.00 Торжественная линейка, посвященная закрытию профильной смены. 20.00-22.00 Заключительная дискотека «Королевская».
12-й	День отъезда «До новых встреч, друзья!» 9.00-11.00 - Отъезд.

## **Этапы реализации программы**

### **Подготовительный этап**

Деятельностью этого этапа является:

- проведение семинаров и совещаний по организации профильной смены для педагогов и руководителей лагеря;
- подготовка методического и дидактического материала для реализации программы.

### **Организационный этап**

Этот период короткий по количеству дней, всего лишь 2-3 дня. Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря;
- начало реализации программы лагеря дневного пребывания.

### **Основной этап**

- Реализация программы профильной смены;

### **Заключительный этап**

- Подведение итогов смены, проведение фестиваля «Мульт батл»;
- анализ предложений, внесённых детьми, родителями, педагогами по деятельности профильной смены пребывания в будущем.

## **Условия реализации программы**

### **Нормативно-правовая база**

- Конвенция о правах ребенка.

- Постановление Администрации городского округа Самара от 05.04.2012 года №278 «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей городского округа Самара».
- СанПиН 2.4.4.2599-10. «Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул».
- Инструкции по охране жизнедеятельности детей.
- Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в детском оздоровительном лагере.
- Заявления от родителей.
- Табель посещаемости.
- Приказ об организации профильной смены.
- Программа профильной смены.

## **Диагностика**

### **Первичная диагностика**

- Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в коллективе.
- Анкетирование.
- Беседы.

### **Текущая диагностика**

- Наблюдение.
- Беседы.

### **Итоговая диагностика**

- Анкетирование детей и родителей.
- Творческий отзыв.
- Беседы.

## **Планируемые результаты:**

- ***Личностные:*** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.*
- ***Метапредметные:***
- ***Регулятивные:*** обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; *получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.*
- ***Коммуникативные:*** обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; *получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.*
- ***Познавательные:*** обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; *получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.*

- **Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; *получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

### **Список используемой литературы**

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват.

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



## **Валеопауза**

### ***Комплекс упражнений для глаз***

Упражнения выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз.

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4--5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перенести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

## **Приложение 2**

### **Краткая характеристика программы:**

1. Видеоредактор Windows Movie Maker — программа для создания/редактирования видео. Возможности:
  - Получение видео с цифровой видеокамеры
  - Создание слайд-шоу из изображений
  - Обрезание или склеивание видео
  - Наложение звуковой дорожки
  - Добавление заголовков и титров
  - Создание переходов между фрагментами видео
  - Добавление простых эффектов
  - Вывод проекта в формат WMV или AVI с настраиваемым качеством

## **Приложение 3**

## Памятка «Восемь простых шагов для создания мультфильма»

### 1. Мы начнем с чистого экрана.

Прежде, чем приступить к созданию мультфильма, давайте придумаем сюжет. Наверное, у нас получится сказка? Или приключенческий фильм? Или, может быть, детектив? Будут ли все актеры играть добрых персонажей? Или мы дадим кому-нибудь роль вредного злодея, а хорошие герои должны будут его победить?

### 2. Выбираем место съемок.

Теперь мы должны решить, где будет происходить действие мультфильма. Выбирайте — лес, дорога, пещера, городская площадь, берег моря, мост, квартира или где-то еще? По ходу мультфильма действие может переходить с одной съемочной площадки на другую.

### 3. Расставляем декорации.

Хороший мультипликатор перед съемкой проведет немало времени, расставляя декорации на съемочной площадке. Мультик будет выглядеть гораздо привлекательнее и веселее!

### 4. Назначаем актеров на главные роли.

Ну что же, теперь займемся актерами. Вы, конечно, уже решили, кто из них будет играть главные роли в вашем мультфильме? Если нет, то пора это сделать! Выбирайте из десяти талантливейших актеров, с каждым из которых вы встречались в книжках и фильмах. Кот в сапогах, Маугли, Мальвина, Баба-Яга, Бармалей и другие персонажи с нетерпением ждут участия в съемках!

### 5. Показываем актерам, что надо делать.

Наши актеры — настоящие звезды экрана! По команде режиссера они будут ходить, бегать, разговаривать — и все это с потрясающим артистизмом!

### 6. Мотор! Снимаем!

А еще, каждый актер умеет делать особые, только ему присущие действия. Например, Бармалей умеет стрелять из пистолетов и размахивать саблей, а Привидение неплохо летает, ходит на цыпочках и дразнится.

### 7. Добавляем звуки и музыку.

Добавьте звуки и музыку, и мультфильм тут же преобразится, станет "живым" и "настоящим"! Если вам мало стандартных звуков, возьмите микрофон и озвучьте актеров на разные голоса.

8. Пишем титры.

Нам осталось только добавить титры — и мультик готов! Но, впрочем, можно обойтись и без титров. С музыкой, звуками, замечательными актерами и захватывающим сюжетом наш мультфильм получился не хуже, чем у Диснея! Ну как, понравилось? Тогда — вперед, мультипликаторы!

## Приложение 4

### Сценарии мероприятий:

**«Раз, два, три, четыре, пять – выходи играть!»**

**Участники:** дети трёх отрядов младшего школьного возраста, ведущие и вожатые – дети старшеклассники.

**Жюри:** старшая вожатая, начальник лагеря, физкультурный работник, музыкальный работник.

**Ход досуга:**

*(Под музыку Ш. Каллош из м/ф "Обезьянки - вперед" «В каждом маленьком ребёнке» выходят отряды)*

**Ведущий 1 :** Внимание!

**Ведущий 2:** Внимание!

**Вместе:** Отряды к нам явились все без опозданий.

**Ведущий 1:** Сегодня особенный день нам предстоит сражение,

**Ведущий 2:** приключенье,

**Ведущий 1:** и даже превращенье и...

**Ведущий 2:** конечно же, друзья, внимание

**Вместе:** впереди нас ждёт соревнование!

**Ведущий 1:** Ну, что готовы, вы друзья?

**Ведущий 2:** Скорее в путь, опаздывать нельзя!

**Вожатый:** Дорогие мои, а вы ничего не забыли?

*(Ведущие переглядываются, один из них хлопает себя ладонью по лбу)*

**Ведущий 1:** Пустая голова, забыли!

**Ведущий 2:** Всё о чём договаривались, забыли.

*(Вожатый подходит к ним поближе, все трое шепчутся)*

**Ведущий 1:** Мы забыли выучить с вами магические слова.

**Ведущий 2:** Исправляем свою ошибку.

**Ведущий 1:** Каждое новое испытание.

**Ведущий 2:** Оно же соревнование.

**Вожатый:** Мы будем начинать вот с этой фразы.

**Вместе:** Раз, два, три, четыре, пять.

**Ведущий 1:** Запомнили?

**Ведущий 2:** Повторяем.

**Вместе:** Раз, два, три, четыре, пять...

**Вожатый:** приглашаю поиграть!

### **1. Игра «Сети».**

Для каждого отряда отведена своя площадка. Проводится для трёх отрядов одновременно, на время.

Двое или трое играющих, берутся за руки – они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть. Если рыбка все же попалась, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не прозвучит звуковой сигнал. Побеждает отряд, у которого осталось больше всех непойманной рыбы.

**Ведущий 1:** А мы тоже не зевали,

**Ведущий 2:** Рыбок всех пересчитали.

**Вожатый:** Ребята, применяем магию, все вместе говорим заклинанье.

**Вместе:** Раз, два, три, четыре, пять...

будем весело скакать.

### **2. Игра «Волки во рву»**

Для каждого отряда отведена своя площадка. Проводится для трёх отрядов

одновременно, на время.

На каждой площадке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагом. Во рву находятся водящие – «волки» (2–3), остальные – «зайцы» – прыгают через ров и стараются не быть осаленными. Если до «зайца» дотронулись или он наступил в ров, то «заяц» выбывает. «Волки» могут осалить «зайцев», только находясь во рву. Игра заканчивается по звуковому сигналу. Отряд, у которого осталось больше всех «зайцев» становится победителем.

**Ведущий 1:** Очень ловко вы скакали.

**Ведущий 2:** А мы опять всех посчитали.

**Вожатый:** Не устали, вы, ребятки?

Ну, так значит, всё в порядке!

**Ведущий 1:** К заклинанию готовы?

**Ведущий 2:** Говорим его мы снова.

**Вместе:** Раз, два, три, четыре, пять –

**Вожатый:** загадку нужно отгадать.

**Конкурс «Угадай героя сказки».**

**Вожатый:** Ребята, в этом конкурсе вам нужно будет отгадать загадки, герои которых сказочные персонажи.

*( Каждому отряду загадывается по три загадки, они написаны на листах ватмана. За каждую отгаданную загадку - одно очко).*

1. Уплетая калачи,

Ехал парень на печи.

Прокатился по деревне

И женился на царевне. (Емеля)

2. Летела стрела и попала в болото,

А в этом болоте поймал её кто-то.

Кто распростился с зелёною кожей,

Сделался мигом красивой, пригожей? ([Лягушка](#))

3. В диких джунглях он живёт,  
Волка он отцом зовёт.  
А удав, пантера, мишка –  
Друзья дикого мальчишки. (Маугли)

4. Он большой шалун и комик,  
У него на крыше домик.  
Хвастунишка и зазнайка,  
А зовут его ... (КАРЛСОН)

5. Нежная девочка с хвостом  
Пеной морскою станет потом.  
Всё потеряет, любви не продав,  
Жизнь свою за неё отдав. (Русалочка)

6. Живёт в лесной избушке,  
Ей скоро триста лет.  
И можно к той старушке  
Попасться на обед. (Баба Яга)

7. Появилась девочка в чашечке цветка,  
А размером крошечка чуть больше ноготка.  
В ореховой скорлупке девочка спала,  
Кто же эта девочка, что нам во всём мила? (Дюймовочка)

8. Сидит в корзине девочка  
У мишки за спиной.  
Он сам, того не ведая,  
Несёт её домой. ( Маша из сказки «Маша и Медведь»)

9. Он сына мельника в маркиза превратил,

Затем на дочке короля его женил.

При этом я открою вам секрет,

Был, словно мышка, съеден людоед. (Кот в сапогах)

**Ведущий 1:** Молодцы, вы, ребяташки.

**Ведущий 2:** Не забыли и про книжки.

**Ведущий 1:** Продолжаем состязанье,

**Ведущий 2:** В быстроте соревнованье.

**Вместе:** Раз, два, три, четыре, пять –

**Вожатый:** будем мы в слова [играть](#).

**Игра «Повтори-ка».**

Для каждого отряда отведена своя площадка. Проводится для трёх отрядов одновременно, на время.

Сначала необходимо выбрать тему игры – все что угодно. Например, животные. Затем, один [играющий](#) говорит какое-то животное, второй должен повторить, что сказал первый и добавить свое животное, третий игрок должен повторить животных, которых уже назвали перед ним и придумать свое, и так далее. Проигрывает тот, кто забыл, что сказали перед ним или не может придумать свое. Он выбывает из игры. Победитель – отряд, у которого вышло меньше всего игроков.

**Ведущий 1:** На уроках вы не спали,

**Ведущий 2:** И зверей запоминали.

**Ведущий 1:** Предлагаю продолжать,

**Вместе:** Раз, два, три, четыре, пять –

**Вожатый:** будем песню запевать.

**Конкурс «Песня остаётся»**

Ведущий предлагает спеть всем вместе, хором песню, которую знают все:

"Голубой вагон". По первому хлопку ведущего все громко начинают петь, по второму хлопку — пение продолжается, но только мысленно, про себя, по

третьему хлопку — вновь поют вслух. И. так несколько раз, для каждого отряда, пока кто-нибудь не собьется. Тот отряд, кто ошибается, выходит из игры. Так повторяется несколько раз. Ведущий может помочь всем остальным, дирижируя сводным хором, особенно в те моменты, когда участники поют мысленно. Побеждает отряд, который продержался дольше всех.

**Ведущий 1:** Любят петь все ребяташки

**Ведущий 2:** И девчонки и мальчишки.

**Вместе:** Раз, два, три, четыре, пять -

**Вожатый:** будем меткость развивать.

### **Конкурс «Меткая нога»**

Для каждого отряда отведена своя площадка.

Для этого конкурса понадобится мешочек с песком. На земле рисуется мишень. Участники конкурса садятся на землю вокруг этой мишени. Участники по очереди берут мешочек ногами и пытаются попасть им в мишень. За каждое попадание начисляются баллы, если участник попадает в центр, то начисляется 3 балла, если в средний круг мишени, то начисляется 2 балла, а если в большой круг, то начисляется 1 балл. В конкурсе побеждает тот отряд, который наберет большее количество баллов.

**Ведущий 1:** Вы, ребята, супер,

**Ведущий 2:** просто класс!

**Ведущий 1:** Закончились все конкурсы

**Ведущий 2:** весёлые у нас.

**Вожатый:** Пока жюри итог подводит,

Послушаем коллаж задорных мы мелодий.

*( Звучат песни: «Из чего же, из чего же?», «Ничего на свете лучше нету», группы «Барбарики» «У друзей нет выходных»)*



### **Конкурс «Лучший рисунок на асфальте»**

Конкурс для детей младшего школьного возраста. Выбирается жюри из детей старшего школьного возраста методом жребия (5 чел.). Затем от каждого отряда выбирается по 1 участнику. Всем участникам отряда раздаются цветные мелки, рисунок должен быть на одну любую заданную (жюри) тему. Участникам дается 20 минут. По окончании времени все откладывают мелки и жюри по очереди оценивает каждый рисунок по критериям – оригинальность, аккуратность, яркость, креативность. По 10 бальной шкале. В конце суммируются баллы и выявляется победитель.

### **Спортивные соревнования «Ловкий, сильный, смелый!»**

Участвуют отряды по 10 человек.

- 1 задание- передай мяч над головой; (на время)
- 2 задание- пропрыгать на скакалке; (на время)
- 3 задание-пробежать с теннисной ракеткой, не уронив мяч.(на кол-во упавших мячей)
- 4 задание-пропрыгать через обруч (на время);
- 5 задание- попасть в ведро мячом на расстоянии;(на кол-во попавших мячей)
- 6 задание- пропрыгать с мячом между ног (на время).
- 7 задание – «кольцеброс» - попасть в конус кольцом на расстоянии (на кол-во попавших колец).

По итогам конкурса сравниваются все команды по итогам всех заданий и вычисляется выигравшая команда.

### **Конкурс-караоке «Пой лучше всех!»**

От каждого отряда выбирается человек, который будет петь песню. По итогам конкурса выбирается победитель, который лучше всех спел песню по баллам.

### **«Мисс Золотая рыбка»**

Мероприятия в виде конкурса. Участвуют по одной девочке старшего школьного возраста от каждой команды. Каждое задание оценивается по 10 - бальной шкале.

1 задание. Визитная карточка. (оригинально себя представить).

2 задание. Спародировать певца или певицу на включенные 5 подряд случайных песен. (оценивается находчивость и оригинальность, креативность).

3 задание. На время написать как можно больше блюд из картофеля. (дается 5 минут).

4 задание. Соорудить шляпу из газеты из подручных материалов за 5 минут. (оценивается оригинальность, креативность, аккуратность).

5 задание. Станцевать танец под случайно включенную мелодию.

6 задание. Спеть колыбельную песню.

7 задание. Рассказать с выражением любимый стих.

Итоги подводятся по количеству набранных баллов каждой участницей.

### **Игра «Сокровища нации»**

*Пиратская карта – это игровое поле, которое определяет задание для игроков, по типу «крестиков-ноликов». Каждая команда по очереди делает ход – выбирает клетку на поле, которые пронумерованы. После выбора верхний слой клетки снимается, открывается задание, которое отображено символом. Команда его выполняет. Если команда открыла клеточку, а там КЛАД, то игра не закончена, поскольку предполагается 2 первых места: одно первое место получает та команда, которая первой найдёт клад, а второе - та команда, которая за игру получит наибольшее количество очков».*

**Капитан Джек Воробей:** Вы можете сделать ход, назвав номер. Вы, как настоящие

[пираты](#), ищите на острове клад, зарытый мной, капитаном Джеком Воробьём! Но на каждом шагу вас подстерегают испытания. Вы к ним готовы? Тогда как

истинные [пираты](#) вы достойно пройдёте трудности. Первый ход делает команда...

### **ЗАДАНИЯ:**

«**МОСТ**» Команда должна перейти с берега на берег, одновременно, касаясь, пола только одной парой ног. Время прохождения испытания 30 сек.

«**ПИРАМИДА**» Команда должна предоставить 4-х, приблизительно одного веса игроков. [Стулья](#) ставятся квадратом. Игроки садятся на [стулья](#), спинами по часовой стрелке к ногам сзади сидящего игрока, отклоняются назад, так чтобы плечилежали на тазе/бёдрах сзади сидящего игрока, так из игроков получается квадрат. Стулья убираются. Задание – продержаться 5 секунд.

«**ВОПРОСЫ С ОБСУЖДЕНИЕМ**» (на каждый вопрос даётся 30 секунд)

1. В 18 веке Пермантье явился на королевский бал с букетиком цветов, чем вызвал моду на это растение. Чтобы заинтересовать этим растением крестьян, он на государственных землях посадил его и поставил охрану. В последствии Иоганн Себастьян Бах написал произведение, посвящённое этому растению. Что это за растение? **КАРТОФЕЛЬ.**

2. При дворе Людовика 14 состояли 2 роты мушкетёров, так называемые, «серые» и «чёрные». Чем же они отличались? **МАСТЬЮ ЛОШАДЕЙ.**

3. Во время Второй мировой войны в ряды армии США были призваны несколько тысяч индейцев племени навахо. Сильные, закалённые, выносливые, они, однако, были распределены по подразделениям связи. Как объяснить такое нерациональное решение американского командования? **ОНИ ПЕРЕДАВАЛИ СЕКРЕТНЫЕ ДАННЫЕ ПО РАДИО НА СВОЁМ РОДНОМ ЯЗЫКЕ. ПО СВИДЕТЕЛЬСТВУ ВОЕННЫХ ИСТОРИКОВ, НИОДНО ИЗ ЭТИХ СООБЩЕНИЙ НЕ БЫЛО РАСШИФРОВАНО.**

«**ТЕАТР**» Один человек из команды должен показать пословицу, а команда её отгадать.

### **«ВОПРОСЫ БЕЗ ОБСУЖДЕНИЯ»**

1. Современная Япония многим поражает Европейцев. Особое удивление вызывает своеобразие японского этикета. Какова неременная принадлежность

лица японца, согласно этикету? Это улыбка – искусству которой учат ребёнка с детства. Улыбка на лице японца всегда – когда он расстроен, когда весел, когда больно и когда смешно.

2. Китайский энциклопедический словарь утверждает, что в Китае была изобретена игра, в которой использованы времена года и количество недель в году. Что это за игра? Это игра в карты. В полной колоде 52 карты, как в году 52 недели. И все они разделены на 4 масти, в соответствии с 4 временами года.

3. В настоящее время на географических картах мира нет Русского моря, хотя это название встречается во многих старинных рукописях и хрониках. Какое море носило это название? Чёрное море.

**«РИТУАЛЬНЫЙ ТАНЕЦ».** Команда должна исполнить ритуальный танец.  
Тема: удачная охота. На подготовку минута.

**«ПЕСНЯ В СТИЛЕ...»** Команда должна спеть песню «Пусть бегут неуклюжи...» как военно-строевую.

**«ПЯТОЕ ЧУВСТВО»** Один член команды должен определить на вкус содержимое сосудов, в которых: молоко, соки, вода и т.д.

**«ВОЛШЕБНАЯ КИСТЬ»** Одному из команды необходимо обвести рисунок по контуру, рисунок прикреплен значительно выше роста игрока. Поэтому задание необходимо выполнять вдвоём: один второго держит, второй обводит. Задание выполняется на время – 30 сек.

**«ТАНЦЕВАЛЬНОЕ АССОРТИ»** Под музыкальное попури команда повторяет движения за своим лидером. Оценивается: сложность танцевальных движений, синхронность.

**«ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ»** Команда должна встать в круг, взяться за руки, сесть. Взять друг друга под локти. Одновременно встать. Возможны несколько попыток в течении 1 минуты.

**«СОБЕРИ СЛОВО»** У капитана – слово, у каждого – буква. Говорить нельзя – за минуту капитан должен собрать из команды слово.

**«НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЖИВОТНОЕ»** За 1 минуту за кулисами команда должна придумать и построить из всех участников команды несуществующее животное. По истечении 1 минуты по команде ведущего животное должно выйти из кулис и продемонстрировать себя зрителю. **Капитан Джек Воробей:** Сегодня смельчаки из команд 7-х, 8-х классов посягнули на пиратские сокровища, и у двух команд это получилось. Как известно, для пиратов сокровища – это золото, драгоценные камни, украшения... а для нас клад – это вы – самые умные, самые находчивые, самые артистичные. Соответственно для вас клад – это быть первыми! Ну и чтобы победа стала ещё слаще, мы дарим вам пиратские сундучки со сладкими сокровищами. Награждается:

*Фанфары.*

- ... класс, победивший в номинации «Самая сплочённая команда»
- ... класс, победивший в номинации «Самая находчивая команда»
- ... класс, победивший в номинации «Самая зажигательная команда»
- ... класс, победивший в номинации «Самая артистичная команда»

**Капитан Джек Воробей:** И лидерами нашей сегодняшней игры стали самые сплочённые, находчивые, зажигательные и артистичные \_\_\_\_ и \_\_\_\_ классы.

*Фанфары.*

**Капитан Джек Воробей:** В честь самых-самых, в честь всех тех, кто сегодня играл с нами, по старой доброй традиции – залп из пиратских орудий!

**Капитан Джек Воробей:** Заряжаем (*движение*) Чик-чик!!

*Дети повторяют, хором говорят:* чик-чик!

**Капитан Джек Воробей:** Красный! Жёлтый! Зелёный! (*движения*) Бум!  
(хлопок)

*Дети повторяют.*

**Капитан Джек Воробей:** Красный! Жёлтый! Зелёный! (*движения*) Бум!  
(хлопок)

*Дети повторяют.*

**Капитан Джек Воробей:** Красный! Жёлтый! Зелёный! (*движения*) Бум!  
(хлопок)

*Дети повторяют.*

*Все аплодируют и кричат УРА!*

**Капитан Джек Воробей:** Поздравляем всех с отличной игрой и победой! На этом мы с вами прощаемся – до новых встреч!

## Приложение 5

Приложением профильной программы являются: методические рекомендации «Технология создания пластилиновых мультипликационных фильмов посредством компьютерной программы Windows Movie Maker», CD с готовыми пластилиновыми мультипликационными фильмами «Колобок - румяный бок», «Репка», с анимированными и озвученными презентациями «Как сделать героев мультфильма» на примере двух мультфильмов, сценарии сказок.

