

Управление образования Администрации города Нижний Тагил
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского творчества «Выйский»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
МБУ ДО ЦДТ «Выйский»
протокол № 27 от 08 июня 2023 года

И. о. директора МБУ ДО ЦДТ «Выйский»
Раянова Е.Н.
приказ № 38 от 09 июня 2023 года



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«МультКадр»**

Возраст обучающихся: 9-14 лет

Срок реализации: 1 год

Количество часов: 72

Автор-составитель:
Велизарова Е.А.,
педагог-организатор

г. Нижний Тагил
2023 год

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Адресат программы	6
1.4. Объем и срок освоения программы	7
1.5. Формы обучения	7
1.6. Особенности организации образовательного процесса. Режим занятий	7
1.7. Содержание	8
1.8. Планируемые результаты	14

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы	15
2.2. Методические материалы	16
2.3. Формы аттестации/контроля	21
2.4. Календарный учебный график	22
Список литературы	23
Приложение	26

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

На сегодняшний день перед педагогами всех без исключения образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию медиакомпетентности учащихся, их творческих способностей. Одним из подходов является мультипликация.

С раннего возраста ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Мультипликация влияет на формирование личности детей, она может дать научные знания, стимулировать их к изучению какой либо новой информации. С их помощью обогащается детский словарный запас, развивается воображение, фантазия, добавляются всевозможные игры.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**МультКадр**» (далее – программа) имеет техническую направленность. Программа носит ознакомительный характер и предусматривает знакомство детей с новыми информационным технологиям, востребованными современным обществом.

Программа составлена с учётом следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (далее – ФЗ № 273) с изменениями от 17.02.2023 г.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Закон Свердловской области от 15.07.2013г. №78 ОЗ «Об образовании в Свердловской области» (с изменениями на 22 ноября 2022 года);
- Приказ Минпросвещения России от 22.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28 «Санитарные правила СП2.4.3648-20. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Приказ от 26.06.2019 № 70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области»;

– Приложение № 1 к приказу ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» от 26.02.2021 г. № 136-д «Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования детей Свердловской области»;

– Постановление от 18 сентября 2019 года № 588-ПП «Об утверждении Стратегии развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

– Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

– Распоряжение от 29 мая 2015 года N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

– Постановление от 7 декабря 2017 года N 900-ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года» (с изменениями на 26 августа 2021 года);

– Устав МБУ ДО ЦДТ «Выйский» (утвержден начальником управления образования Администрации города Нижний Тагил И. Е. Юрловым от 05.06.2017, с изменениями на 14.06.2022 г.).

Актуальность программы обусловлена важностью развития медиакомпетенций учащихся, их интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество.

В настоящее время одним из приоритетов государственной политики в сфере образования стало развитие детского технического творчества, повышение престижа научно-технических профессий. На сегодняшний день главным трендом выступает цифровизация, которая в скором времени приведет к изменению рынка труда и появлению абсолютно новых профессий. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Данная программа направлена на освоение информационно-коммуникативных, цифровых и медийных технологий, через продуктивный синтез художественного и технического творчества детей.

При составлении данной программы использовались материалы следующих программ: Ильин И. С. «Основы мультипликации», Гатчина, 2017 г., Хакимова А. Р. «В стране мультипликации», Москва, 2022 г., Котова С. Н. «Волшебный мир мультипликации», Киселевский городской округ, 2022 г.

Педагогическая целесообразность программы заключается в многообразии форм обучения, позволяющих сделать образовательный процесс увлекательным и эффективным. За счёт самостоятельной работы

учащиеся учатся понимать важность роли каждого участника в создании анимационных проектов, что очень важно для развития современных детей.

Отличительной особенностью программы является её интеграция с другими дополнительными общеразвивающими программами. Для знакомства учащихся со всеми процессами создания анимационных видео, как правило, требуется много времени. Обучение детей по данной программе даёт возможность изучить азы создания мультфильмов за короткий срок, начиная с написания сценария, заканчивая разработкой кадров, озвучиванием и монтажом.

Содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому учащемуся обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Программа имеет стартовый уровень, предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: сформировать у детей базовые представления и навыки в создании мультфильмов, на примере простых техник и приёмов.

Задачи.

Обучающие:

- сформировать представления об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и основными её видами;
- сформировать умения работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
- сформировать базовые знания в перекладной, рисованной, пластилиновой и песочной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- сформировать умение работать в коллективном проекте с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

Развивающие:

- развивать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
- развивать систематическое и целенаправленное восприятие, логического и ассоциативного мышления;
- развивать коммуникативные способности личности;
- развивать художественно-эстетический вкус;
- развивать мелкую и крупную моторику и речи детей;
- развивать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;

- развивать понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- развивать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

Воспитательные:

- воспитывать у детей стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъемке;
- воспитывать личностные и коммуникативные качества, при сотрудничестве с другими детскими объединениями;
- воспитывать потребность учащихся к саморазвитию;
- воспитывать способности к объективной самооценке и самореализации поведения;
- воспитывать чувство собственного достоинства, самоуважения.

1.3. Адресат программы

В детское объединение зачисляются дети в возрасте от 9 до 14 лет, без предъявления требований к уровню образования, на основе свободного выбора, исходя из его интересов, потребностей и способностей.

Для данного возраста резко возрастает значение коллектива, его общественное мнение, отношения со сверстниками, оценки ими поступков и действий. Ребёнок стремится завоевать в глазах сверстников авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявление стремления к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются наглядные и абстрактные формы мышления, появляются зачатки логического мышления.

Росту познавательных возможностей способствует становление смысловой памяти, произвольного внимания и т. д. Рисование и мультипликация воспитывают организованность и внимание, развивают пространственное мышление и воображение. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними. В этом возрасте дети склонны к творческим играм, где можно проверить свои волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку.

Расписание занятий детского объединения составляется для учащихся с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей, пожеланий их родителей.

Количество часов занятий в объединении в течение учебного года определяется учебно-тематическим планом образовательной программы.

После каждого часа занятий (45 минут) устанавливается перерыв длительностью не менее 10 минут для отдыха учащихся и проветривания помещений.

Предполагаемый состав групп

Группы могут быть одновозрастные и разновозрастные. Наполняемость в группах составляет 5-7 человек, что определяется Уставом ОУ, санитарно-гигиеническими требованиями к данному виду деятельности.

1.4. Объем и срок освоения общеразвивающей программы

Данная дополнительная общеразвивающая программа рассчитана на 1 год обучения.

Объем и срок освоения программы

Год обучения	Часов в неделю	Кол-во недель в году	Всего часов в год
1	2	36	72

1.5. Формы обучения

Формы обучения подбираются педагогом с учетом возрастных и психологических особенностей детей, занятия проводятся в очной форме.

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

Формы занятий: беседы, практические занятия, сюжетно-ролевые игры, викторины, мастер-классы, сценические постановки.

Занятия проводятся один раз в неделю.

Формы подведения итогов программы:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- выпуск анимационных фильмов.

1.6. Особенности организации образовательного процесса.

Режим занятий

Кратность занятий в неделю и их рекомендуемый режим занятий регулируется нормами СП 2.4.3648-20. Рекомендуемая продолжительность занятий детей в учебные дни – не более 2-х академических часов в день.

Нормы распределения учебного времени

Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю	Количество часов в год
2 часа	1 раз	2 часа	72 часа

1.7. Содержание

Мультипликация представляет собой сложный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками или на планшете, ребята изучают свойства и технические возможности различных инструментов и материалов. Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития ребенка.

Содержание программы предполагает возможность интеграции с другими детскими объединениями при изучении отдельных тем. Например, изготовление подвижных фигурок из картона - взаимодействие с объединениями художественной направленности.

Учебный план

№ п/п		Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	МультКадр	72	30	42

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие	2	1	1	Опрос, анкетирование
1.	Введение и основы мультипликации	20	9	11	
1.1.	Знакомство с техниками и материалами создания мультфильмов	4	2	2	Опрос, наблюдение, мультбиблиотека
1.2.	Знакомство с методикой съемки	2	1	1	Опрос
1.3.	Знакомство с этапами создания мультфильма	4	2	2	Наблюдение, беседа

1.4.	Знакомство с устройствами съёмки и звукозаписи. Stop motion анимация.	6	2	4	Беседа, творческое задание
1.5.	Знакомство с программой монтажа	4	2	2	Опрос, наблюдение
2.	Создание мультфильма в технике «Песочная анимация»	10	5	5	
2.1.	Песочные истории. Придумывание сюжета	2	1	1	Беседа, творческое задание
2.2.	«Живой песок». Рисование на песке	2	1	1	Наблюдение, творческое задание
2.3.	«Ожившие картины». Съёмка песочной истории	4	2	2	Опрос, творческое задание
2.4.	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж	2	1	1	Наблюдение, творческое задание
3.	Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»	14	7	7	
3.1.	История на бумаге. Придумывание сюжета	2	1	1	Беседа, наблюдение
3.2.	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона. Применение клячки.	4	2	2	Опрос, творческое задание
3.3.	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	2	1	1	Беседа, опрос
3.4.	Мы – аниматоры. Съёмка и монтаж фильма.	4	2	2	Творческое задание
3.5.	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	2	1	1	Творческое задание
4.	Создание мультфильма в технике «Пластилиновая анимация»	18	8	10	
4.1.	Создание сюжета и сценария	4	2	2	Беседа, наблюдение
4.2.	«Сказка оживает». Создание героев из пластилина	6	2	4	Наблюдение, творческое задание

4.3.	«Сказка оживает». Съемка мультфильма	4	2	2	Творческое задание
4.4.	«Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма	4	2	2	Творческое задание
5.	Самостоятельный проект	8	0	8	
5.1.	Выбор материала, техники исполнения мультфильма. Составление раскадровки	1	0	1	Творческое задание, проектная деятельность
5.2.	Изготовление героев и декораций, элементов фона	2	0	2	Наблюдение, творческое задание, проектная деятельность
5.3.	Съемка и монтаж мультфильма	4	0	4	
5.4.	Итоговое занятие. Просмотр и обсуждение мультфильма	1	0	1	Защита проекта, обсуждение,
	Итого		30	42	
	Всего		72		

СОДЕРЖАНИЕ

Вводное занятие

Теория. Знакомство с предметом. Инструктаж по технике безопасности при работе с оборудованием и материалами. История мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» (см. Приложение 1). Дидактическая игра «Определи крупность плана».

Раздел 1. Введение и основы мультипликации

Тема 1.1. Знакомство с техниками и материалами создания мультфильмов.

Теория: Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками и материалами создания мультфильмов: Классическая (рисованная), пластилиновая, песочная, кукольная, техника перекладки. Методы объемной и плоской анимации.

Практика: просмотр примеров мультфильмов, выполненных разными техниками, анализ.

Тема 1.2. Знакомство с методикой съемки

Теория: Основные элементы съёмки и порядок организации процесса (понятия создания сценария, раскадровки, подготовки персонажей и фона, съёмки, озвучивания и монтажа).

Практика: Работа с камерой и фотоаппаратом, источники света, постановка сцены и выбор композиции.

Тема 1.3. Знакомство с этапами создания мультфильма

Теория: Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съёмки, сцены, основы композиции, съёмка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж.

Практика: Работа с камерой, источниками света, постановка сцены.

Тема 1.4. Знакомство с устройствами съёмки и звукозаписи. Stop motion анимация.

Теория: Цифровой фотоаппарат, постановка и настройка. Съёмка, сохранение изображений в компьютере. Устройство звукозаписи. Эволюция анимации в стиле stop motion. Просмотр отрывков известных и любительских мультфильмов, созданных в данной технике. Основные правила и приёмы работы.

Практика: Работа с камерой, микрофоном. Установка монопода. Предметная Stop motion анимация.

Тема 1.5. Знакомство с программой монтажа

Теория: Управляющие элементы программы, захват изображений и звука, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров.

Практика: Работа в программе монтажа. Съёмка с помощью программы AnimaShooter. Выстраивание видеоряда. Воспроизведение и сохранение видеофайла.

Раздел 2. Создание мультфильма в технике «Песочная анимация»

Тема 2.1. Песочные истории. Придумывание сюжета

Теория: Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разработка сценария мультфильма.

Практика: Постройка игрового пространства.

Тема 2.2. «Живой песок». Рисование на песке

Теория: Основные техники песочного рисования: насыпание из кулака, линии разного размера, рисование разными частями руки (прорисовывание, протирание), рисование по тёмному и светлому, рисование с помощью вспомогательных приспособлений).

Практика: Игра «Нарисуй свое настроение»

Тема 3.3. «Ожившие картины». Съёмка песочной истории

Теория: Правила съёмки мультфильма из песка

Практика: Создание мультфильма из песка

Тема 3.4. Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения.
Монтаж

Теория: Правила наложения музыки

Практика: Выбор звуков и музыкального сопровождения. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки.

Раздел 3. Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»

Тема 3.1. История на бумаге. Придумывание сюжета

Теория: Беседа о технике перекладки. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов.

Практика: Просмотр и обсуждение работ российских и зарубежных мультипликаторов. Распределение на проектные группы.

Тема 3.2. Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона. Применение клячки.

Теория: Способы передвижения персонажей. Способы изготовления персонажей. Персонажи из картона и бумаги. Как с помощью клячки двигаются персонажи, показывают эмоции.

Практика: занятия-игра «Фантазеры». Дети сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Учащиеся рисуют, затем вырезают персонажей сказки.

Тема 3.3. Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций.

Теория: Рассказ о видах декораций (акварельная или гуашевая отмывка, масляная живопись, рельефная фактура, разбрызгивание, гладкое однотонное покрытие, карандашные или красочные контуры). Какие материалы можно применить для декораций.

Практика: Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Тема 3.4. Мы – аниматоры. Съёмка и монтаж фильма.

Теория: Знакомство с профессией «Аниматор». Этапы монтажа фильма.

Практика: Занятие-игра «Раз картинка, два картинка». Дети придумывают характерные особенности главных персонажей, затем кладут на готовый фон, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Тема 3.5. Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.

Теория: Что такое озвучка? Как говорить разными голосами?

Практика: При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

Раздел 4. Создание мультфильма в технике «Пластилиновая анимация»

Тема 4.1. Создание сюжета и сценария

Теория: Возможности различных объемных материалов. Особенности съемки, освещения, ракурсы, дополнительные материалы и комбинирование материалов. Последовательность создания объемной анимации. Разработка сценария

Практика: Просмотр известных пластилиновых мультфильмов современной и советской анимации. Работа над сценарием.

Тема 4.2. «Сказка оживает». Создание героев из пластилина

Теория: Правила и приемы создания персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов

Практика: Работа над созданием персонажей и элементов сцены проекта. Подбор освещения, компоновка кадра. Лепка героев из пластилина: подготовка пластилина, лепка фигур, моделирование поз и мимики.

Тема 4.3. «Сказка оживает». Съемка мультфильма

Теория: Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещение, выделение светом. Перемещение фотоаппарата. Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.

Практика: Работа над проектом, захват и анализ кадров. Набор и сохранение кадров мультфильма.

Тема 4.4. «Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.

Теория: Правила озвучивания мультфильма. Запись и поиск звуковых файлов. Вставка в проект в программе видеомонтажа. Добавление музыкального ряда.

Практика: Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Работа над проектом. Элементы монтажа.

Раздел 5. Самостоятельный проект

Тема 5.1. Выбор материала, техники исполнения мультфильма. Составление раскадровки.

Практика: Выбор техники исполнения мультфильма. Определение основных сюжетных точек, темы и идеи произведения. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Тема 5.2. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Практика: Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Тема 5.3. Съемка и монтаж мультфильма

Практика: Съемка мультфильмов по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись текста. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Тема 5.4. Итоговое занятие. Просмотр и обсуждение мультфильма

Практика: Презентация проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта (см. Приложение 2). Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

1. 8. Планируемые результаты реализации программы

Планируемые результаты освоения данной программы состоят в знаниях, полученных по истории развития отечественной и зарубежной мультипликации, а также сформированные *знания*:

- о видах анимационных техник;
- о способах «оживления» мультипликационных героев на экране;
- о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- о звуковом и музыкальном сопровождении мультфильма;
- о планировании своих действий в соответствии с поставленной задачей.

умения:

- анализировать полученные в ходе работы результаты, обобщать их и делать выводы.

Предметные результаты.

Учащиеся будут знать:

- специфику разработки проекта мультфильма, основные этапы создания проекта;
- материалы, используемые для плоской и объемной анимации;
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов;
- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации;
- правила поведения и безопасности труда в кабинете.

Учащиеся будут уметь:

- работать в графических редакторах;
- создавать простую двумерную анимацию компьютерными средствами
- создавать анимацию плоскую и объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки;

- работать в программах видео-захвата и монтажа;
- озвучивать и монтировать мультфильм;
- создавать титры и оформление мульт-проекта.

Личностные результаты:

- формировать учебно-познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развивать навык самостоятельной работы и работы в группе, за счёт сотрудничества с другими детскими объединениями;
- развитие личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе нравственных качеств: трудолюбия, добросовестного отношения к делу, инициативности, любознательности, потребности помогать другим, уважения к чужому труду и результатам труда, культурному наследию;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- формирование уважительного отношения к правилам создания задуманного объекта – творческой деятельности человека;
- уметь сочувствовать событиям, воспроизведенным в мультфильмах; проявлять эмоционально-ценностное отношение к природе, человеку и обществу.

Метапредметные результаты:

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умение выбирать материалы, инструменты, средства технического творчества для создания творческих работ;
- умение развивать навыки работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Материально-технические условия реализации программы

Кабинет детского объединения, имеющий не менее 7 посадочных мест.

Перечень оборудования кабинета: мультстудия «Мульти-тайм», фотоаппарат, ноутбук с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, лампы для постановки света, USB флэш-карта, принтер с функцией цветной печати, доска для рисования, канцелярские принадлежности (бумага А0 – А4

различной плотности и цвета, скотч, проволока, клей ПВА, пластилин, подставки д/лепки, песок, краски и кисточки).

Программное обеспечение: интернет-браузер Яндекс, графический редактор Adobe Photoshop, Paint, Ulead Gif Animator (или аналог), программа Stop motion studio, Dragonframe (или аналог), программа Anima shooter junior, Sony Vegas Pro, Movavi Video (или аналог).

Обеспечение программы учебно-методическими видами продукции

1. Справочно-информационная литература;
2. Наглядные пособия (плакаты «Этапы создания мультфильма», «Сценарий», «Изготовление марионеток для перекладки», «Съёмка», «Монтаж»);
3. Схемы (фазы движения «Дуга», «Маятник», «Походка»);
4. Таблицы (раскадровка, сценарная таблица, цветовой круг);
5. Медиатека мультфильмов студии;
6. Библиотека сценариев, видеоматериалы по разделам и темам;
7. Альбом раскадровок, пошаговые инструкции;
8. Анимационные кейсы мультфильмов;
9. Инструкции по технике безопасности.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Иванов Вано «Рисованный фильм» <http://risfilm.narod.ru/>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
5. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatsnow.htm>
6. Основы анимации: как нарисовать движение и действия - <https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/cartoon-fundamentals-how-to-create-movement-and-action--vector-19904>

Кадровое обеспечение программы

Профессиональная категория педагога: первая и высшая. Уровень образования педагога: высшее. Уровень соответствия квалификации: образование педагога соответствует профилю программы. Стаж работы по специальности не менее 3 лет.

2. 2. Методические материалы

Программа реализуется на основе использования элементов таких образовательных технологий как игровые, здоровьесберегающие технологии, технология формирующего оценивания результата, ИКТ-технологии, проектно-исследовательские методы в обучении, а также технология КТД (совместное творчество педагога и учащихся).

Предполагается работа малыми группами и индивидуально-групповая при работе над проектами и конкурсными заданиями.

Формы проведения занятий:

- занятие-игра;
- беседа;
- участие в конкурсных мероприятиях различного уровня;
- интерактивные формы: игры, викторины, мастер классы, групповое обсуждение;
- «мозговой штурм»;
- презентация;
- кинолекторий (просмотр с последующим обсуждением);
- съемки (в том числе натурные);
- экскурсии и другие.

Программа предусматривает активное включение обучающихся в создание анимационных фильмов, а также участие в конкурсах любого уровня, имеет деятельностно-практический характер. Учащиеся смогут отработать индивидуальные навыки в группе, а также объединяться в подгруппы или одну единую команду для выполнения различных практических заданий.

Система занятий сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. В основе практической работы лежит самостоятельное создание мультипликационных фильмов и проектных работ.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательную-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Каждое занятие включает теоретическую и практическую части, обязательный инструктаж по технике безопасности.

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел (тема, модуль, программы)	Формы занятий	Пед. технологии и методы организации учебно-воспит. процесса	Дидактич. материал	Технич. оснащение	Форма подведения итогов
-------	----------------------------------	---------------	--	--------------------	-------------------	-------------------------

1.	Вводное занятие	Беседа, анкетирование	Словесные, наглядные методы, здоровьесберегающие технологии	Диагностические материалы		Опрос (входной контроль), наблюдение
Раздел 1. Введение и основы мультипликации						
2.	Тема 1.1. Знакомство с техниками и материалами создания мультфильмов	Беседа, кинолекторий	Словесные, наглядные методы, дискуссия	Демонстрация мультфильмов	Ноутбук, проектор	Наблюдение, опрос
3.	Тема 2. Знакомство с методикой съемки	Беседа, практическое занятие	Словесные, наглядные методы	Иллюстративный материал	Фотоаппарат, источники света	Наблюдение, опрос
4.	Тема 3. Знакомство с этапами создания мультфильма	Беседа, практическое занятие	Словесные, наглядные методы	Иллюстративный материал, литература	Фотоаппарат, источники света	Наблюдение
5.	Тема 4. Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи. Stop motion анимация.	Беседа, кинолекторий, практическое занятие	Словесные, наглядные методы, дискуссия, ИКТ	Демонстрация отрывков известных мультфильмов	Ноутбук, проектор, фотоаппарат, источники света	Наблюдение, опрос, беседа
6.	Тема 5. Знакомство с программой монтажа	Беседа, практическое занятие	Словесные, наглядные методы, КТД	Видеоредактор	Ноутбук, фотоаппарат, источники света	Съемка видеоряда, опрос, заполнение рефлексивного листа участника
Раздел 2. Создание мультфильма в технике «Песочная анимация»						
7.	Тема 1. Песочные истории. Придумывание сюжета	Обсуждение, практическое занятие	Словесные, наглядные методы, здоровьесберегающие технологии	Иллюстративный материал	Песок, мультстудия «Мульти-тайм», наглядные пособия	Наблюдение, выполнение практического задания
8.	Тема 2. «Живой песок». Рисование на песке	Беседа, игра	Словесные, наглядные методы, практические методы	Иллюстративный материал	Песок, мультстудия «Мульти-тайм»	Подведение итогов игры «Нарисуй своё настроение»
9.	Тема 3. «Ожившие	Беседа, мозговой	Словесные, наглядные	Иллюстративный	Песок, мультстудия	Наблюдение, выполнение

	картины». Съёмка песочной истории	штурм, практическое занятие	методы, КТД, технология мастерских	материал, сценарные таблицы	«Мультитайм», фотоаппарат, ноутбук	практического задания
10.	Тема 4. Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж	Беседа, практическое занятие	Словесные, наглядные методы, ИКТ	Видеоредактор и музыкальная библиотека	Песок, мультстудия «Мультитайм», фотоаппарат, ноутбук	Наблюдение, создание анимационного мультфильма, заполнение рефлексивного листа
Раздел 3. Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»						
11.	Тема 1. История на бумаге. Придумывание сюжета	Беседа, кинолекторий	Словесные, наглядные методы, дискуссия, здоровьесберегающие технологии	Демонстрация мультфильмов	Ноутбук, проектор	Наблюдение, опрос
12.	Тема 2. Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона. Применение клячки.	Беседа, практическое занятие, игра	Словесные, наглядные методы, практические методы, КТД	Иллюстративный материал, шаблоны, технологические карты	Инструменты, наглядные пособия, раздаточный материал	Подведение итогов игры «Фантазёры»
13.	Тема 3. Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	Беседа, практическое занятие, обсуждение	Словесные, наглядные методы, практические методы, КТД, технология мастерских	Иллюстративный материал	Инструменты, раздаточный материал	Наблюдение, выполнение практического задания
14.	Тема 4. Мы – аниматоры. Съёмка и монтаж фильма.	Беседа, практическое занятие, игра	Словесные, наглядные методы, ИКТ, КТД, практические методы	Видеоредактор AnimaShooter, технологические карты	фотоаппарат, ноутбук, источники света, раздаточный материал	Подведение итогов игры «Раз картинка, два картинка»
15.	Тема 5. Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	Беседа, практическое занятие, игра	Словесные, наглядные методы, КТД	Видеоредактор AnimaShooter, музыкальная библиотека	Ноутбук	Наблюдение, создание анимационного мультфильма, заполнение рефлексивного листа

Раздел 4. Создание мультфильма в технике «Пластилиновая анимация»						
16.	Тема 1. Создание сюжета и сценария	Беседа, кинолекторий, мозговой штурм	Словесные, наглядные методы, ИКТ, КТД, дискуссия, здоровьесберегающие технологии	Демонстрация мультфильмов	Ноутбук, проектор, раздаточный материал	Наблюдение, опрос
17.	Тема 2. «Сказка оживает». Создание героев из пластилина	Беседа, практическое занятие	Словесные, наглядные методы, КТД, технология мастерских	Иллюстративный материал, шаблоны, технологические карты	Инструменты, наглядные пособия, раздаточный материал	Наблюдение, выполнение практического задания
18.	Тема 3. «Сказка оживает». Съемка мультфильма	Беседа, практическое занятие, обсуждение	Словесные, наглядные методы, ИКТ, КТД, практические методы	Видеоредактор AnimaShooter,	фотоаппарат, ноутбук, источники света, раздаточный материал	Наблюдение, выполнение практического задания
19.	Тема 4. «Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.	Беседа, практическое занятие, игра	Словесные, наглядные методы, КТД	Видеоредактор AnimaShooter, музыкальная библиотека	Ноутбук	Наблюдение, подведение итогов игры «Эхо», создание анимационного мультфильма, заполнение рефлексивного листа
Раздел 5. Самостоятельный проект						
20.	Тема 1. Выбор материала, техники исполнения мультфильма. Составление раскадровки.	Беседа, мозговой штурм, практическое занятие	Словесные, наглядные методы, КТД, технология мастерских	Иллюстративный материал, шаблоны, технологические карты	Инструменты, наглядные пособия, раздаточный материал	Наблюдение, выполнение практического задания
21.	Тема 2. Изготовление героев и декораций, элементов фона.	Практическое занятие, обсуждение	Словесные, наглядные методы, КТД, технология мастерских	Иллюстративный материал, шаблоны, технологические карты	Инструменты, наглядные пособия, раздаточный материал, ноутбук, фотоаппарат	Наблюдение, выполнение практического задания
22.	Тема 3. Съемка и монтаж мультфильма	Практическое занятие, обсуждение	Словесные, наглядные методы, КТД, технология	Видеоредактор AnimaShooter,	Инструменты, наглядные	Наблюдение, выполнение практического задания

			мастерских	музыкальная библиотека	пособия, раздаточный материал, ноутбук, фотоаппарат	
23.	Тема 4. Итоговое занятие. Просмотр и обсуждение мультфильма	Практическое занятие	Словесные, наглядные, практические, проблемные методы	Диагностические материалы	Ноутбук, проектор, раздаточный материал	Презентация анимационного материала, заполнение рефлексивного листа, обсуждение зрительских карт

2. 3. Формы аттестации/контроля. Оценочные материалы

По результатам деятельности в течение года трижды проводится диагностика освоения программы (входной контроль, промежуточный, итоговый), выявляется уровень способности обучающихся на каждом этапе программы расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Входной контроль проводится с целью выявления образовательного уровня учащихся на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для каждого учащегося. Для этого вида контроля используются методы:

- письменные (анкета);
- практические (демонстрация готового продукта);
- творческие задания.

Промежуточный контроль осуществляется посредством педагогического мониторинга за деятельностью каждого обучающегося во время проведения игр, конкурсов, театрализации, бесед, а также по результатам педагогического тестирования. Он реализуется в повседневной работе с целью проверки усвоения предыдущего материала и выявления пробелов в знаниях обучающихся. Для этого вида контроля можно использовать следующие методы:

- устные (фронтальный опрос, беседа);
- письменные (тесты, карточки-задания);
- индивидуальные (дифференциация творческих заданий).
- в виде презентации творческих работ, демонстрации отснятого анимационного материала

Итоговый контроль по программе осуществляется в виде выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в МБУ ДО ЦДТ «Выйский», участия в конкурсах и анимационных фестивалях, коллективной рефлексии, коллективного анализа фильмов, анкетирования.

Виды, формы, методы контроля освоения программы

Вид диагностики	Сроки	Форма контроля	Методы контроля
Входной контроль	Начало учебного года	Вводное занятие	Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»
Промежуточный контроль	В процессе обучения	Устный обмен мнениями между педагогом и учащимися, учащимися между собой, участие в конкурсах	Индивидуальный и фронтальный опрос, устная проверка знаний, Педагогическое наблюдение
	По окончании каждого раздела обучения	Коллективный анализ анимационных фильмов, создание мультфильма на свободную тему	Творческая работа, презентация творческих работ, рефлексивный лист участника (см. Приложение 2)
Итоговый контроль	Конец учебного года	Итоговое занятие, мероприятие	Итоговая демонстрация анимационного мультфильма, коллективная рефлексия и анализ видео, анкетирование

Критерии и показатели результативности усвоения программы устанавливаются по трем уровням: оптимальный, хороший, допустимый (см. Приложение 3).

2.4. Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	36
2.	Количество учебных дней	72
3.	Количество часов в неделю	2
4.	Количество часов	72
5.	Недель в I полугодии	17
6.	Недель во II полугодии	19
7.	Начало занятий	4 сентября
8.	Выходные и праздничные дни	06.11 01.01 – 08.01 23.02 08.03 01.05 – 03.05 09.05 – 10.05
9.	Окончание учебного года	31 мая

Список литературы

Список литературы для педагога

1. Авдулова Т. П. Психология подросткового возраста. Учебник и практикум для академического бакалавриата. – Москва: Юрайт, 2017. – 394 с.
2. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. – Москва: ДМК Пресс, 2020. – 164 с.
3. Анофриков П. И. Полёт «Жар – Птицы» горизонты мультипликационной педагогики. – Новосибирск, 2016. – 436 с.
4. Байбородова Л. В. Дополнительное образование детей. Психолого-педагогическое сопровождение 2-е изд., испр. и доп. Учебник для СПО. – Москва: Юрайт, 2016. – 413 с.
5. Бордовская Н. В. Психология и педагогика: учебник для вузов. – Санкт-Петербург: Питер, 2017. – 624 с.
6. Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. – Новосибирск: Киностудия «Поиск», 2016. – 41 с.
7. Зейц, М. В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010. – 252 с.
8. Казакова Р. Г. Смотрим и рисуем мультфильмы: методическое пособие. – Москва: Творческий центр СФЕРА, 2016. – 156 с.
9. Карленок И. Секреты лепки из пластилина. Эксмо. 2014
10. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – Москва: Юрайт, 2020. – 234 с.
11. Пономарев, Я.А. Психология творчества./Я.А. Пономарев.- М.: Педагогика, 1996.-347с.
12. Пунько Н. П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие – Москва: 2017. – 136 с.
13. Тихонова Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Методическое пособие. Детская киностудия «Поиск», Новосибирск: 2016 г. – 45 с.
14. Трайнев В. А. Цифровые педагогические технологии. Пути и методы их оптимального использования (обобщение и практика внедрения. – Москва: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2022. – 200 с.
15. Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>) Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

Список литературы для учащихся

1. Антошин М. К. Учимся рисовать на компьютере. – Москва: Айрис-пресс, 2016. – 160 с.
2. Блофилд Р. Ты можешь снять фильм. – Москва: Эксмо, 2018. – 64 с.
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – М, 2007.

4. Кристофер Харт. Мультки для начинающих. Издательство: Попурри, 2002 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
6. Лаптева Т. Е. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011 г.
7. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс, 2006 г.
8. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
9. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Персонажи мультфильмов. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.
10. Почивалов А. В., Сергеева Ю. Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультфильм. – Москва: Эксмо, 2015. – 64 с.

Интернет - ресурсы

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatsnow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. Любительский видеомонтаж в Movie Maker. <http://www.exler.ru/expromt/14-02-2007.htm>

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы

1. Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
2. Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
3. Варешка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
4. Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
5. Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
6. Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
7. Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
8. Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
9. Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
10. Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
11. Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
12. Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
13. Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.

14. Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
15. Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
16. Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
17. Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.

***Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра
в рамках программы***

1. Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
2. Фантасмагория. Fantasmagorie (1908) Франция, реж. Эмиль Коль.
3. Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
4. Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
5. Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
6. Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. Клайд Джероними.
7. Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс.
8. История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. Джон Лассетер.
9. Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф. И. _____

Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни слово, близкое по значению к каждому из перечисленных мультфильмов:

- а) Ежик в тумане: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- б) Ну, погоди!:
- 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- в) Симпсоны: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- д) Кот Леопольд: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- е) Холодное сердце: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- ж) Варешка: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- з) ВАЛЛ-И: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- и) Тайна третьей планеты:
- 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- к) Том и Джерри: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
--	--	--



4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) Спокойствие, только спокойствие! _____
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
- В) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____
- Г) Ребята, давайте жить дружно! _____
- Д) Ну, заяц, погоди! _____
- Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

- Ж) - А где моя котлета?!
- Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я её съел! _____
- З) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

5. Как ты думаешь, люди каких профессий из приведённого списка принимают участие в создании мультфильмов?

- | | | |
|------------------|------------------|----------------|
| а) сценарист | д) фотограф | и) каскадёр |
| б) актёр | е) видеограф | к) художник- |
| в) дизайнер | ж) режиссёр | мультипликатор |
| г) видеомонтажёр | з) звукорежиссёр | |

6. Какими творческими видами деятельности тебе нравится заниматься?

Подчеркни, предложенные варианты, если нужно, дополни ответ: рисование, лепка, аппликация, конструирование, моделирование, игра на музыкальных инструментах, пение, сочинение рассказов/стихотворений.

7. Ты когда-нибудь участвовал в создании мультфильма? _____

6. О чём бы ты хотел создать свой собственный мультфильм? _____

8. Что, по твоему мнению, самое главное в мультфильме?

Форма оценки: уровни (оптимальный, хороший, допустимый).

Критерии оценки:

оптимальный – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на все вопросы, имеет высокий уровень насмотренности, смотрел большое количество мультфильмов и помнит их названия и содержание, может назвать технику их исполнения, определить знаменитые цитаты мультипликационных героев.

хороший – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на большую часть вопросов, смотрел большое количество мультфильмов и помнит названия многих из них, может определить некоторые техники и процитировать любимых героев.

допустимый – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, кратко отвечает на большинство вопросов, слышал названия большинства известных мультфильмов, смотрел некоторые из них, но затрудняется соотнести цитаты и вспомнить содержание.

Рефлексивный лист участника проекта

*Ура! Мы завершили очередной проект!
Опиши и оцени свою работу по проекту.*

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Зрительская карта

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержание названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО:	20	
7.	Нужно ли доработать ролик? Ваши предложения автору		

Критерии оценивания результатов освоения программы

Учащимся предлагается составить план работы над мультфильмом и продемонстрировать умения создания мультфильмов на мультстанке.

Знания умения и навыки оцениваются по следующим уровням:

«Оптимальный» - употребляет специальные термины осознанно и в полном соответствии с их содержанием; работает на мультстанке самостоятельно, не испытывает особых трудностей; творчески выполняет практические задания.

«Хороший» - сочетает специальную терминологию с бытовой; может определять виды анимационных техник; активно включается в работу над созданием анимации и этюдов.

«Допустимый» - ребёнок избегает употреблять специальные термины; испытывает серьёзные затруднения при работе на мультстанке; ребёнок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

№	ФИО ребёнка	Тест/опрос	Творческое задание	Качество представленной работы	Саморефлексия
1.					
2.					
3.					