

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ  
ПРЕДМЕТОВ ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОГО ЦИКЛА № 58 г. ТОМСКА**

УТВЕРЖДАЮ

Директор муниципального автономного  
образовательного учреждения средней  
образовательной школы  
с углубленным изучением предметов  
художественно-эстетического цикла № 58  
г. Томска

  
С. А. Сидорова  
Приказ № 554 от 30.08.2019 г.

**Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа**

**художественной направленности**

**«Основы детской анимации»**

**Возраст обучающихся: 10-14 лет**

**Срок реализации: 2 года**

**Составитель:**

**Орехова Оксана Владимировна,  
учитель математики**

## **Структура дополнительной общеобразовательной программы:**

### *Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»:*

- 1.1. Пояснительная записка;
- 1.2. Цель и задачи программы;
- 1.3. Содержание программы (учебный план и содержание учебно-тематического плана);
- 1.4. Планируемые результаты.

### *Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»:*

- 2.1. Календарный учебный график;
- 2.2. Условия реализации программы;
- 2.3. Формы аттестации;
- 2.4. Оценочные материалы;
- 2.5. Методические материалы;
- 2.6. Рабочие программы (модули) курсов, дисциплин программы;
- 2.7. Список литературы.

## Информационная карта образовательной программы

<b>I. Наименование программы</b>	<b>Основы детской анимации</b>	
<b>II. Направленность</b>	<b>Художественно-техническая</b>	
<b>III. Сведения об авторе (составителе)</b>		
1. ФИО	Орехова Оксана Владимировна	
2. Год рождения	01.04.1972	
3. Образование	Высшее	
4. Место работы	МАОУ СОШ №58 г. Томска	
5. Должность	Учитель математике	
6. Квалификационная категория	первая	
7. Электронный адрес, контактный телефон	<a href="mailto:oksanavladimer@mail.ru">oksanavladimer@mail.ru</a> 89132720885	
<b>IV. Сведения о педагогах и иных специалистах, реализующих программу</b>		
1. ФИО	Орехова Оксана Владимировна	
2. Год рождения	01.04.1972	
3. Образование	Высшее	
4. Место работы	МАОУ СОШ №58 г. Томска	
5. Должность	Учитель математике	
6. Квалификационная категория	первая	
7. Электронный адрес, контактный телефон	<a href="mailto:oksanavladimer@mail.ru">oksanavladimer@mail.ru</a> 89132720885	
<b>V. Сведения о программе</b>		
1. Срок реализации	2 года	
2. Возраст обучающихся	10-14 лет	
3. Тип программы		
4. Характеристика программы		
По месту в образовательной модели		
По форме организации содержания и процесса педагогической деятельности	применение системно – деятельностного подхода	
5. Цель программы	Развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания авторской детской мультипликации.	
6. Учебные курсы/дисциплины/разделы(в соответствии с учебным планом)		
7. Ведущие формы и методы образовательной деятельности	Индивидуальная, коллективная, групповая	
8. Форма мониторинга результативности	Наблюдение, тест	
9. Результативность реализации программы	Создание мультфильма, показ мультфильма (защита проекта), участие в конкурсах	
10. Дата утверждения и последней корректировки	30.08.19 приказ №554	
11. Рецензенты		

**1.1 Пояснительная записка**

**Нормативная база:**

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
3. 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».
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

**Направленность программы:** художественная, техническая.

**Тип программы:** общекультурный - базовый.

Создана на основе:

- учёта потребностей и запросов учащихся и родителей (законных представителей);
- анализа работы детских студий мультипликации России;
- анализа специальной литературы;
- результатов обобщения опыта работы педагога по созданию детских мультстудий.

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости школьников, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного, декоративно-прикладного, визуального искусства и работы на компьютере.

**Актуальность программы:**

Благодаря созданию мультфильмов, учащиеся будут вовлечены в проектную деятельность, творческие занятия, в ходе которых они научатся понимать и осваивать новое, сочинять, изобретать, быть открытыми и способными, выражать собственные мысли, уметь принимать самостоятельные решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности. Кроме этого, данный вид деятельности предназначен для вовлечения детей в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно - съёмка и монтаж

мультфильмов с применением специальных компьютерных прикладных программ. Программа «ОСНОВЫ ДЕТСКОЙ АНИМАЦИИ» имеет задачи метапредметные, которые дают возможность подготовить ребенка к опережающему восприятию географии, физики, химии, черчения, обществоведения и других учебных предметов в понятной, доступной, увлекательной, игровой форме. В ходе обучения учащиеся вовлекаются в процесс трудовой деятельности, близкой по характеру к труду взрослых. Это позволяет детям познакомиться с различными профессиями и получить удовлетворение процессом деятельности, результатами своей работы.

**Отличительные особенности программы** заключаются в следующем:

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (визуальное искусство, живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;
- включение в содержание Программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование и т.д.) и технической деятельности;
- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-

выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

- применение системно – деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Преимущество Программы - в ходе освоения дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-аниматора, звукооператора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

#### **Адресат программы:**

Программа адресована детям в возрасте 10-14 лет, рассчитана на 2 года обучения. Количество учащихся в группах первого года обучения и второго года обучения – не менее 12-15 человек.

На обучение по Программе принимаются все желающие, имеющие интерес к творческой деятельности, визуальному искусству. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Основанием для зачисления на обучение является заявление родителей (законных представителей несовершеннолетних) учащихся. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Группы 1 года обучения формируются из желающих обучаться по программе. Группы 2 года обучения комплектуются из учащихся, освоивших Программу первого года обучения. В группу 2 года обучения на основе результатов входного контроля могут быть зачислены учащиеся, имеющие необходимые знания и умения или опыт занятий в объединениях технической направленности.

#### **Объем и сроки освоения программы:**

Сроки реализации Программы: 2 года

Всего запланировано – 204 часа:

1 год обучения – 102 часа;

2 год обучения -102 часа

#### **Форма обучения:**

Форма обучения по Программе очная.

#### **Особенности организации образовательного процесса:**

Освоение Программы проходит от простого к сложному и может по необходимости варьироваться. Порядок подачи материала Программы может изменяться в зависимости от индивидуальных способностей детей.

Содержание Программы построено поэтапно, значительное время уделяется практическим занятиям.

#### **Формы проведения занятий**

Формы занятий по Программе способствуют сохранению атмосферы творчества, художественного и технического познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию анимационных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы, важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать детям организовать рабочие места в объединении, чётко ставить цели и задачи перед учащимися. Необходимо нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно. Проводить сравнительный анализ работ, участвовать в конкурсах.

Выбор формы проведения учебного занятия происходит в зависимости от сложности преподаваемого материала, возраста и уровня подготовки учащихся.

Проводятся занятия в традиционной форме:

— беседы,

— дискуссии,

— обучающие игры;

и в нетрадиционной форме:

— презентации,

— защита проекта,

— ролевые игры.

Типы занятий:

- Сообщение новых знаний;
- Обобщение и повторение;
- Закрепление знаний, умений и навыков;
- Практические (применение знаний и навыков);
- Комбинированные.

Для этого используются тесты, учебное моделирование различных ситуаций, ролевые игры.

### **Формы организации деятельности учащихся на занятии**

В связи с преобладанием практических занятий используются формы организации деятельности учащихся:

- коллективная: репетиция, создание коллективного рисунка, сочинение коллективного сюжета, создание коллективной раскадровки, сценария и т.п.;
- индивидуальная: организуется со всеми учащимися на индивидуальных столах для отработки отдельных навыков рисования, сочинительства, лепки, создания раскадровки, отработки приемов анимации;
- групповая: проектная деятельность, исследования, рисование, сочинительство, создания раскадровки, сценария, персонажа и т.п.

Дети могут распределяться по подгруппам, командам, парам в зависимости от уровня подготовки, возраста, способностей, заданий и др.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:**

Занятия проводятся 2 раза в неделю: вторник 60 минут (1,5 учебных часа), четверг 60 минут (1,5 учебных часа), всего в неделю 120 минут (3 учебных часа), в год 102 часа.

## **1.2. Цели и задачи программы**

**Цель программы:** Развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания авторской детской мультипликации.

### **Задачи программы 1 года обучения**

#### **Обучающие:**

- познакомить с историей и видами анимации, технологией песочной мультипликации;
- обучить основам методов поиска идеи, выбора материала для создания мультфильма;
- научить составлять алгоритмы сказок при создании мультфильмов;
- обучить приемам создания объектов и персонажей;
- обучить приемам практического моделирования сцен;
- познакомить с программно-техническими средствами и материалами для работы над мультфильмами.

#### **Развивающие**

- развивать художественно-творческие способности личности учащегося;
- развивать фантазию, изобретательность, пространственное воображение;
- развивать память, внимание, аналитическое мышление;
- формировать навыки проектной и презентационной деятельности.

#### **Воспитательные:**

- воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность, последовательность;
- воспитывать качества личности — самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, упорство в достижении цели;
- формировать чувство патриотизма через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

## Задачи программы 2 года обучения

### Обучающие:

- познакомить с историей пластилиновой мультипликации, повторить технологию перекладной мультипликации;
- усовершенствовать методы поиска идеи мультфильма;
- закрепить навык создания сказки, раскадровки, сценария;
- обучить приемам создания объектов и персонажей из пластилина;
- усовершенствовать знания программного анимационного обеспечения.

### Развивающие

- развивать художественно-творческие способности личности учащегося;
- развивать фантазию, изобретательность, пространственное воображение;
- развивать память, внимание, аналитическое мышление;
- формировать навыки проектной и презентационной деятельности.

### Воспитательные:

- воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность, последовательность;
- воспитывать качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, упорство в достижении цели;
- формировать чувство патриотизма через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

### 1.3. Содержание программы

Рабочая программа полностью отражает уровень подготовки детей по разделам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы детской анимации». Она конкретизирует содержание тем и даёт примерное распределение педагогических часов по разделам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Программа позволяет учащимся познакомиться с базовыми теоретическими знаниями и практическими навыками в области песочной анимации и принципами создания мультфильмов на основе анимации из песка, обработкой аудио- и видеoinформации, с необходимыми программно-техническими средствами и материалами для работы над мультипликацией.

Выбор формы проведения занятия зависит:

- от сложности преподносимого материала;
- возраста и уровня подготовки учащихся;
- сформированной творческой активности и уровня мотивации к творчеству;
- нахождение полного цикла от замысла до готового мультфильма;
- на развитие навыков анализа и презентации собственных работ.

Теоретический материал дополнен содержательными практиками и дается в доступной форме.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Фронтальная/педагогическое наблюдение
2	Введение в мультипликацию	8	4	4	
3	Алгоритм создания мультфильма	16	6	10	Фронтальная / Промежуточная диагностика №1/тест
4	Создание детского рисованного	65	9	56	Фронтальная / Промежуточная диагностика №2/тест

	мультфильма				
5	Творческая лаборатория	10	3	7	
6	Итоговый	1	-	1	
<b>7</b>	<b>Итого часов</b>	<b>102</b>	<b>23</b>	<b>79</b>	

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
**2 год обучения**

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1,5	0,5	Фронтальная/педагогическое наблюдение
2	Введение в пластилиновую мультипликацию	15	5	10	
3	Повторение алгоритма создания мультфильма	22	4	18	Фронтальная / Промежуточная диагностика №3/тест
4	Создание детского пластилинового мультфильма	51	7	44	Итоговый контроль/групповая/детский мультфильм/открытое занятие
5	Творческая лаборатория	11	1	10	
6	Итоговый	1	-	1	
<b>7</b>	<b>Итого часов</b>	<b>102</b>	<b>18,5</b>	<b>83,5</b>	

**1 год обучения**

**1. Вводное занятие**

*Теория:* Знакомство учащихся с Программой. Правила поведения и ТБ.

*Практика:* Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов.

**2. Введение в мультипликацию**

*Теория:* Общие сведения об истории анимации. Виды анимации. Понятие прикладной технологии анимации. Оборудование и материалов, необходимые для создания анимации. Профессии в прикладной анимации.

*Практика:* Показ детских мультфильмов, созданных по разным технологиям. Показ авторских детских мультфильмов, созданных по перекладной технологии. Знакомство с оборудованием и программами анимации. Выбор материала для анимации. Распределение ролей между детьми, которые будут работать над проектом

**3. Алгоритм создания мультфильма**

*Теория:* Предсъёмочный этап создания мультфильма. Творческий проект создания мультфильма. Понятие и методы поиска идеи мультфильма. Детское литературное творчество. Алгоритм сказки. Режиссерский сценарий. Тайминг. Черновой вариант запись звука. Раскадровка. Экспликация. Создание фонов. Создание объектов и персонажей. Моделирование сцены, объектов, персонажей. Съёмка и композиция сцены мультфильма. Озвучивание чистовое. Монтаж мультфильма. Игра «Угадайка?»

*Практика:* Просмотр и анализ готовых мультфильмов. Круглый стол, мозговой штурм идей. Сочинение сказки. Разработка сценария по рассказу, стихотворению готовому или придуманному детьми. Показ мультфильмов, прослушивание музыки, речи, шума. Анализ тайминга. Записываем голоса детей по сценарию. Рисование черновой раскадровки по сценам, эпизодам. Создание экспликации по авторской детской сказке. Коллективное создание фонов. Придумывание, создание объектов и персонажей. Практическое моделирование сцены, объектов, персонажей, деталей, куклы-марионетки. Рисование и съёмка сцены мультфильма. Заучивание текста, песенки. Запись голосов детей, музыки, шумов. Создание детской игры «Угадайка?» по пройденному материалу.

#### **4. Создание первого мультфильма**

*Теория:* Монтаж мультфильма. Подготовка к аттестационному занятию. Подготовка к участию в мероприятии объединения «Мульт-ёлка».

*Практика:* Работа над идеей и темой авторского детского мультфильма. Сочинение сказок разными методами. Написание режиссерского сценария по детскому сочинению. Анализ готового тайминга и определение тайминга будущего мультфильма. Запись голосов детей, шумов по сценарию с учетом тайминга. Индивидуальное рисование черновой раскадровки по сценам, эпизодам и сведение её в общую. Создание экспликации по детскому режиссерскому сценарию, раскадровке. Определение количества и коллективное создание фонов. Придумывание, создание объектов и персонажей по детскому сценарию. Практическое моделирование сцены, объектов, персонажей, деталей. Создание плоских кукол-марионеток персонажей мультфильма.

Игра-«Наш мультик». Съёмка авторского детского мультфильма. Заучивание текста, песенки, создание шумов. Запись голосов детей, музыки, шумов. Монтаж сцен, титров, «шапки», звука. Рассказы и мастер-классы от профессионалов. Премьера первого мультфильма. «Выбираем и оцениваем сами!» Рефлексия. Подготовка выставки персонажей, эскизов, разучивание песен к мероприятию объединения «Мульт-ёлка».

#### **5. Создание второго мультфильма**

*Теория:* Монтаж мультфильма. Подготовка к участию в мероприятии объединения «Наши мамы». Подготовку к участию в конкурсе «Мультгорой».

*Практика:* Работа над идеей и темой авторского детского мультфильма. Сочинение сказок разными методами. Написание режиссерского сценария по детскому сочинению. Определение тайминга будущего мультфильма. Черновой вариант запись звука.

Черновая раскадровка будущего мультфильма. Создание экспликации по детскому сценарию и раскадровке. Коллективное создание фонов. Создание объектов и персонажей.

Моделирование сцены, объектов и персонажей. Игра «Режиссёр». Съёмка авторского детского мультфильма.

Озвучивание чистовое. Монтаж мультфильма. Монтаж мультфильма.

Экскурсия в музей. Открытое занятие для отцов. Подготовка к участию в мероприятии объединения «Наши мамы». Подготовка к участию в мероприятии объединения «Наши мамы». Участие в мероприятии объединения «Наши мамы». Участие в мероприятии Центра, посвященного Женскому дню. Подготовку к участию в конкурсе «Мультгорой».

Участие в конкурсе «Мультгорой».

#### **6. Создание третьего мультфильма**

*Теория:* Монтаж мультфильма.

*Практика:* Работа над идеей и темой авторского детского мультфильма. Сочинение сказок разными методами. Написание режиссерского сценария по детскому сочинению. Определение тайминга будущего мультфильма. Черновой вариант запись звука. Черновая раскадровка будущего мультфильма. Создание экспликации по детскому сценарию и раскадровке. Коллективное создание фонов. Создание объектов и персонажей. Моделирование сцены, объектов и персонажей. Игра «Мульт-лесенка». Съёмка авторского детского мультфильма.

Озвучивание чистовое. Монтаж мультфильма.

#### **7. Промежуточная аттестация**

*Теория:* Подготовка к аттестационному занятию. Подготовка к Празднику «День рождения мультлика».

*Практика:* Защита проекта-презентация авторского детского мультфильма. Посещение театра. Участие в мастер-классе другого объединения. Подготовка сценария Праздника «День рождения мультлика» с участием персонажей авторского мультфильма. Подготовка выставки персонажей мультфильма. Репетиции с детьми из разных групп, приготовление различных кадров, рисунков для выставки на празднике, подготовка костюмов. Торжественный премьерный показ авторских мультфильмов! Концерт с участием детей. Выставка.

## **8. Итоговое занятие**

*Практика:* Подведение итогов. Вручение наград.

### **Содержание программы 2 года обучения**

#### **1. Вводное занятие**

*Теория:* Правила поведения и ТБ. Знакомство с программой 2 года обучения

*Практика:* Знакомство с оборудованием для пластилиновой перекладки, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов.

#### **2. Введение в пластилиновую мультипликацию**

*Теория:* Общие сведения об истории пластилиновой мультипликации. Виды пластилиновой мультипликации. Основы пластилиновой перекладной мультипликации. Оборудование и материалы, необходимые для создания пластилиновой перекладной мультипликации. Профессии в пластилиновой перекладной мультипликации.

*Практика:* Показ детских мультфильмов, созданных по пластилиновой перекладной мультипликации. Показ авторских детских мультфильмов, созданных по пластилиновой перекладной мультипликации. Выбор материала для пластилиновой перекладной мультипликации. Общее повторение этапов создания мультфильмов. Технология проекта.

#### **3. Повторение алгоритма создания мультфильма**

*Теория:* Предсъёмочный этап создания мультфильма. Понятие и методы поиска идеи мультфильма. Алгоритм написания сказки. Режиссерский сценарий. Понятие тайминг. Черновая запись звука. Создание раскадровки. Составление экспликации. Особенности создания пластилиновых объектов, персонажей, фонов. Моделирование пластилиновых сцены, объектов, персонажей. Съёмка и композиция сцены плоскостного пластилинового мультфильма. Озвучивание чистовое. Монтаж мультфильма. Игра «Гестилка?»

*Практика:* Создание идей методом мозгового штурма. Коллективное сочинение сказки. Создание сценария. Просмотр и анализ готовых пластилиновых мультфильмов. Анализ тайминга, музыки, речи, шума. Запись голоса детей по сценарию. Создание раскадровки по сценам, эпизодам. Создание экспликации по сценарию. Коллективное создание пластилиновых объектов, персонажей, фонов. Практическое моделирование сцены, объектов, персонажей, деталей кукол-марионеток. Съёмка этюда пластилинового мультфильма. Заучивание текста, песенки. Работа над дикцией, над выразительностью речи, над артистизмом. Чистовая запись звука. Коллективное создание игры «Гестилка» по пройденному материалу.

#### **4. Создание первого пластилинового мультфильма**

*Теория:* Монтаж пластилинового мультфильма. Подготовка к аттестационному занятию. Подготовка к участию в мероприятии объединения «Пласти-ёлка».

*Практика:* Работа над идеей и темой авторского детского пластилинового мультфильма. Сочинение сказок разными методами. Написание режиссерского сценария по детскому сочинению. Определение тайминга будущего мультфильма. Запись голосов детей, шумов по сценарию с учетом тайминга. Создание черновой раскадровки по сценам, эпизодам и сведение её в общую. Создание экспликации по детскому режиссерскому сценарию, раскадровке. Определение количества и коллективное создание фонов. Создание пластилиновых объектов, персонажей, плоских пластилиновых кукол-марионеток, фонов, деталей по детскому сценарию. Практическое моделирование сцены, объектов, персонажей, деталей. Игра-театр «Мультпрофессия». Съёмка авторского детского пластилинового мультфильма. Работа над текстом, музыкой, шумами. Запись голосов детей, музыки, шумов. Монтаж сцен, титров, «шапки», звука. Подготовка к

аттестационному занятию. Рефлексия: «Выбираем и оцениваем сами!». Подготовка выставки персонажей, эскизов, изучение песен и участие в мероприятии объединения «Пласти-ёлка». Участие в новогоднем мероприятии Центра.

#### **5. Создание второго пластилинового мультфильма**

*Теория:* Монтаж пластилинового мультфильма. Подготовка к участию в мероприятии объединения «Мамин день». Подготовка к участию в конкурсе «Технокактус».

*Практика:* Работа над идеей и темой авторского детского пластилинового мультфильма. Сочинение сказок разными методами. Написание режиссерского сценария по детскому сочинению. Определение тайминга будущего мультфильма. Запись голосов детей, шумов по сценарию с учетом тайминга. Создание черновой раскадровки по сценам, эпизодам и сведение её в общую. Создание экспликации по детскому режиссерскому сценарию, раскадровке. Определение количества и коллективное создание фонов. Создание пластилиновых объектов, персонажей, плоских пластилиновых кукол-марионеток, фонов, деталей по детскому сценарию. Практическое моделирование сцены, объектов, персонажей, деталей. Игра «Режиссёр». Съёмка авторского детского пластилинового мультфильма. Работа над текстом, музыкой, шумами. Запись голосов детей, музыки, шумов. Монтаж сцен, титров, «шапки», звука. Открытое занятие. Подготовка и участие в мероприятии объединения «Мамин день». Участие в мероприятии Центра, посвященного Женскому дню. Подготовка к участию в конкурсе «Технокактус».

#### **6. Создание третьего пластилинового мультфильма**

*Теория:* Монтаж пластилинового мультфильма.

*Практика:* Работа над идеей и темой авторского детского пластилинового мультфильма. Сочинение сказок разными методами. Написание режиссерского сценария по детскому сочинению. Определение тайминга будущего мультфильма. Запись голосов детей, шумов по сценарию с учетом тайминга. Создание черновой раскадровки по сценам, эпизодам и сведение её в общую. Создание экспликации по детскому режиссерскому сценарию, раскадровке. Определение количества и коллективное создание фонов. Создание пластилиновых объектов, персонажей, плоских пластилиновых кукол-марионеток, фонов, деталей по детскому сценарию. Практическое моделирование сцены, объектов, персонажей, деталей. Игра «Мульт-викторина». Съёмка авторского детского пластилинового мультфильма. Работа над текстом, музыкой, шумами. Запись голосов детей, музыки, шумов. Монтаж сцен, титров, «шапки», звука. Озвучивание чистовое.

#### **7. Итоговая аттестация**

*Теория:* Подготовка к аттестационному занятию. Подготовка к Празднику «День МультСоздайки».

*Практика:* Защита проекта-презентация авторского детского мультфильма. Проведение мастер-класса для детей другого объединения. Участие в мастер-классе другого объединения. Подготовка сценария Праздника «День МультСоздайки». с участием персонажей авторского мультфильма. Подготовка выставки персонажей мультфильма. Репетиции к празднику, подготовка костюмов. Торжественный премьерный показ авторских мультфильмов! Концерт с участием детей. Выставка.

Подведение итогов. Вручение наград

### **1.4. Планируемые результаты реализации программы**

#### **1 год обучения**

##### **Личностные**

Учащиеся:

- разовьют навыки внимания, аккуратности, целеустремленности;
- приобретут навыки самостоятельности, ответственности, коллективизма и взаимопомощи, последовательности и упорства в достижении цели;
- разовьют чувства патриотизма, ответственности через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

##### **Метапредметные**

### **Учащиеся:**

- разовьют художественно-творческие способности;
- разовьют фантазию, изобретательность, пространственное воображение;
- разовьют память, внимание, аналитическое мышление;
- сформируют навыки проектной и презентационной деятельности.

### **Предметные**

#### **Учащиеся:**

- познакомятся с историей и видами анимации (в.ч. песочная), технологией прикладной песочной мультипликации;
- сформируют понятия о методах поиска идей, выбора материала для создания мультфильма;
- научатся составлять алгоритмы сказок при создании мультфильмов;
- обучатся приёмам создания объектов и персонажей;
- обучатся приёмам практического моделирования сцен;
- познакомятся с программно-техническими средствами и материалами для работы над мультфильмами.

## **2 год обучения**

### **Личностные**

#### **Учащиеся:**

- разовьют навыки внимания, аккуратности, целеустремленности, последовательности;
- приобретут навыки самостоятельности, ответственности, коллективизма и взаимопомощи и упорства в достижении цели;
- разовьют чувства патриотизма через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

### **Метапредметные**

#### **Учащиеся:**

- разовьют художественно-творческие способности;
- разовьют фантазию, изобретательность, пространственное воображение;
- разовьют память, внимание, аналитическое мышление;
- сформируют навыки проектной и презентационной деятельности.

### **Предметные**

#### **Учащиеся:**

- познакомятся с историей пластилиновой мультипликации, расширят знания технологии перекладной мультипликации;
- сформируют понятия поиска идеи мультфильма;
- закрепят навыки создания сказки, раскадровки, сценария;
- обучатся приёмам создания объектов и персонажей из пластилина;
- усовершенствуют знания программного анимационного обеспечения.

## **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. Календарный учебный график:**

- количество учебных недель -34 недели;
- количество учебных дней – 204 дня;
- продолжительность каникул - осенние: 9 дней, зимние: 12 дней, весенние: 9 дней, летние: 100 дней;
- дата начала и окончания учебных периодов

	начало	окончание	Количество учебных недель
1 четверть	02.09.2019	26.10.2019	8 недель
2 четверть	05.11.2019	27.12.2019	8 недель
3 четверть	09.01.2020	20.03.2020	10 недель
4 четверть	30.03.2020	23.05.2020	8 недель
год	02.09.2019	23.05.2020	34 недели

### **2.2. Условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение Программы**

##### **Оборудование:**

1. Используется специально затемненное помещение, оборудованное темными шторами для осуществления съемочного процесса, где учащиеся свободно общаются в разнообразной интересной совместной деятельности.

2.Используется специальное оборудование,

- ученические столы для творческойпредсъемочнойдеятельности-8 шт.,
- учительский стол-1шт.,
- специальный мультстанок- 1 шт.,
- фильтр для безопасного подключения компьютера-1 шт.,
- цифровое захватывающее устройство, установленное на мультстанке при помощи специального держателя для вертикальной съемки-1 шт.,
- держатель для осуществления вертикальной съёмки или штатив-журавль-1 шт.,
- компьютер для съемки, установленный рядом с мультстанком-1 шт.,
- компьютер для монтажа, имеющий характеристики достаточные для монтажа графики-1 шт.,
- видеопроектор, для показа мультфильмов и видео-уроков, имеющий соответствующий кабель ( разъем и длину) для подключения к компьютеру-1 шт.,
- USB-удлинитель для захватывающего устройства-1 шт.,
- экран для демонстрации видеоматериала или ИД- 1 шт.,
- звуковое оборудование, для озвучивания видеоматериала и записи озвучивания мультфильмов - 1 комплект,
- светодиодные (не мерцающие) осветительные приборы горизонтального освещения-2 шт.,

##### **Расходный материал:**

- бумага принтерная писчая,
- карандаши простые,
- карандаши цветные восковые,
- фломастеры,
- краски гуашевые,
- краски акриловые,
- краски акварельные,
- пластилин твердый для стационарных фигур, персонажей, фона,
- пластилин мягкий для технологии мультипликации-перелепки, для детализирования.
- ножницы большие и детские,

- двухсторонний скотч или клеящий ластик для поделки персонажей мультфильма (кукол-марионеток), деталей фонов, «подменок»,
- ватман для фонов,
- кисточки разной ширины,
- картон А4- А2 (белый и цветной) для поделки персонажей мультфильма и фонов,
- цветная бумага (разного типа и фактуры),
- рамки для оформления кабинета, выставок, эффективного участия в конкурсах, фестивалях, конференциях,
- фотобумага принтерная для оформления кабинета, стендов, выставок, конференций...

### **Кадровое обеспечение программы**

Для реализации Программы необходим педагог дополнительного образования, имеющий образование и опыт работы, соответствующий профилю объединения, умеющий объяснить практическое применение основ визуального искусства по данному направлению. Педагог реализующий программу: Орехова Оксана Владимировна учитель математики 1 квалификационной категории (аттестация пройдена в 2017 году). Образование высшее. В 1994 году окончила полный курс Барнаульского государственного педагогического университета, по специальности математика, информатика, вычислительная техника. Дополнительное образование 1985 - 1989 году окончила полный курс художественной школы по специальности станковая живопись; с 19 сентября 2016г. по 19 декабря 2016г. прошла онлайн обучение по программе повышение квалификации «Организация и педагогика коллективной анимационной деятельности детей» Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» г. Москвы.

### **2.3. Формы аттестации**

- презентации мультфильмов;
- участие в конкурсах различного уровня в соответствии с заявленным уровнем освоения Программы;
- участие в мероприятиях.

Главным критерием успешного освоения Программы является создание коллективного авторского детского мультфильма. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании 2 учебного года на аттестационном занятии для родителей и педагогов в виде защиты творческого проекта (мультфильма) в форме Праздника «День МультСоздайки» или открытого занятия.

### **2.4. Оценочные материалы Сроки и формы проведения контроля**

<b>Вид контроля</b>	<b>Форма/Способы контроля</b>	<b>Срок контроля</b>
Входной	Фронтальная/Педагогическое наблюдение	Сентябрь 2019 года
Промежуточный №1	Индивидуальная/Тест	Декабрь 1-го года обучения
Промежуточный №2	Индивидуальная/Тест	Апрель 1-го года обучения
Входной	Фронтальная/Педагогическое наблюдение	Сентябрь 2020 года
Промежуточный №3	Индивидуальная/Тест	Декабрь 2-го года обучения
Итоговый	Групповая/Защита творческого проекта (мультфильм)	Апрель 2-го года обучения

Примечание: Формы и содержание заданий для проведения контроля могут меняться в зависимости от возраста, способностей, возможностей учащихся по усмотрению педагога.

**Входной контроль** (Приложение №1,4) проводится с целью выявления у учащихся начальных представлений о технике безопасности, знании правил поведения, умения общаться, знаний в области анимации, умения использовать их в практике, умения использовать простые инструменты и материалы (ножницы, клеящий карандаш, краски, клеящий ластик, проволока и др.).

Результаты входного контроля фиксируются в индивидуальной карточке учащегося с использованием 10-ти бальной шкалы

**Промежуточный контроль** (Приложение №2,3, 5) осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме тестов, в процессе выполнения которых учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим, практическим программным материалом. Для оценки степени достижения результатов используются тесты, которые подготовлены педагогом

**Итоговый контроль** проводится по окончании 2 года обучения.

Процедура подведения итогов освоения Программы представляет собой защиту творческого проекта в форме презентации мультфильма (на занятии или на празднике)..

#### **Формы предъявления результатов**

- презентации мультфильмов;
- участие в конкурсах различного уровня в соответствии с заявленным уровнем освоения Программы;
- участие в мероприятиях.

#### **Формы фиксации результатов**

- анкеты,
- карта мониторинга.

#### **Технология определения результатов**

По дополнительной общеобразовательной общеразвивающей Программе заключается в следующем: совокупность измеряемых показателей (теоретическая, практическая предметная подготовка ребенка, метапредметные и личностные умения и навыки) оценивается по степени выраженности (от минимальной до максимальной). Для удобства выделенные уровни обозначаются соответствующими тестовыми баллами (1 – 10 баллов). В качестве методов, с помощью которых педагог будет определять соответствие предметных, метапредметных результатов обучения ребенка программным требованиям, могут быть наблюдение, тестирование, собеседование и др. В качестве методов диагностики личностных изменений ребенка можно использовать наблюдение, анкетирование, метод рефлексии, метод незаконченного предложения и другие. Данный перечень методов может быть дополнен в зависимости от профиля и конкретного содержания Программы. Для всех видов контроля разработаны примеры контрольно-измерительных материалов. Формы и содержание заданий для проведения контроля могут меняться в зависимости от возраста, способностей, возможностей обучающихся по усмотрению педагога.

#### **Карта результативности освоения программы дополнительного образования за учебный год, педагог**

№	ФИО воспитанника 3-высокий 2-средний 1-низкий	Освоение разделов программы			Формирование знаний, умений, навыков			Формирование общеучебных способов деятельности			Развитие личностных свойств и способностей			Воспитанность			Развитие компетенций			Достижения (кол-во) на уровне					
		н.г	с.г	к.г	н.г	с.г	к.г	н.г	с.г	к.г	н.г	с.г	к.г	н.г	с.г	к.г	н.г	с.г	к.г	Обьеде	школа	район	город	область	Россия

## 2.5. Методические материалы

### Используемые педагогические методики

#### Методы обучения:

1. Словесный метод обучения: беседа, рассказ.
2. Наглядный метод обучения: доска, образцы работ, книги.
3. Практический метод обучения: показ способов, приемов рисования, анимации, самостоятельная работа.
4. Объяснительно-иллюстративный метод: презентации, шаблоны, трафареты, образцы рисунков, видео-уроки.
5. Репродуктивный метод: самостоятельная работа с применением трафаретов, шаблонов, образцов
6. Проектный метод: выполнение работ по плану и по собственным идеям на различные темы..
7. Частично-поисковый метод обучения: выполнение коллективных работ.
8. Исследовательский метод.

#### Педагогические технологии:

- Здоровьесберегающие: на уроках проводятся физкультминутки,
- игровые: занятия в игровой форме, в основу которых положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение знаний и навыков.
- проблемные: создание работ по заданной проблеме, сопровождается тем, что ребенок строит сам объяснения (наука) и проектирует решения (инжиниринг) возникшей проблемы, воссоздает модели решений проблемы, используя приобретенные знания и навыки.
- технология диалога: при взаимодействии «педагог – учащийся, учащийся – учащийся» дети на занятии ищут различные способы для выражения своих мыслей, реализации знаний и навыков, для получения нового опыта в разных формах диалога.

#### Дидактические материалы

##### Памятки:

1. База студий мультипликации,
2. Задачи озвучивания мультфильма,
3. Памятка по написанию сказки,
4. Монтаж мультфильма,
5. Раскадровка,
6. Что такое анимация,
7. Что, зачем и как снимать в детской анимации,
8. Экспликация для съемок,

##### Тематические документы:

1. Конспекты,
2. Технологические карты,
3. Диагностические материалы.

##### Наглядный и вспомогательный материал:

1. Игры,
2. Фотографии,
3. Компьютерные презентации,
4. Марионетки,
5. Раскадровки,
6. Образцы рисунков,
7. Шаблоны, трафареты,
8. Электронные образовательные ресурсы,
9. Банк учебных видеофильмов,
10. Демо-банк мультфильмов профессиональных,
11. Демо-банк детских авторских мультфильмов,
12. Фонотека музыки для физкультминутки,

13. Фонотека шумов,
14. Фонотека музыки для озвучивания мультфильмов.

## 2.6. Список литературы

### Список литературы для детей

1. Татьяна Задорожная «Как нарисовать любую историю», СПб:Питер,2014г.
2. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
3. Г.П.Шалаева Рисование. Первый учебник вашего малыша,М:Слово; Эксмо,2007г.
4. Селиверстова Д. Рисование. Первые шаги,М:Эксмо,2014г.

### Список литературы для педагогов

- 1.Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009, т.в. 6.
2. Велинский Д.В. «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008.
3. Липатникова Т.Н., «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.
- 4.Тихонова Е. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации.- Н. // Детская киностудия «Поиск». 2011.
5. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
6. Уайтэкер Г., Халас Д., «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
7. ФостерУ.,«Основы анимации»,Москва, «Астрель», 2000г.
8. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей,Москва, «Просвещение»,1990, стр.176.
9. Якимчук Н.А. Педагогу детской студии мультипликации.-Б// Графикс, 2016, стр.148.
10. Якимчук Н.А. Размышления на тему: Разные стороны развития мульттерапии.- Б// Графикс, 2016, стр. 162.
11. Якимчук Н.А. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия мультипликации «Мультволшебник»

### Интернет-источники:

<https://vk.com/club153326769>

<https://vk.com/id60102246>

<http://multtherapy.ru>

<http://multiurok.ru/multsozdaika/>

[http://www.youtube.com/channel/UCJ\\_pCzoESappl0-4CeJ5s5A](http://www.youtube.com/channel/UCJ_pCzoESappl0-4CeJ5s5A),

<http://infourok.ru/user/yakimchuk-nadezhda-avraamovna> (образовательные программы)  
<http://multtherapy.ru/studio/63#main> (можно посмотреть мультфильмы)  
[nsportal.ru](http://nsportal.ru)

**Контрольно-измерительные материалы  
Индивидуальная карточка входного контроля**

Объединение «Основы детской анимации»,

группа № \_\_\_\_\_, 1 год обучения \_\_\_\_\_.

Ф.И.О. учащегося \_\_\_\_\_

«\_\_» сентября 2019 г.

№	критерии / показатели	Оценки		
		Баллы по показателю	Баллы по критерию	Примечания
1	<b>Техника безопасности</b>			
	понимание инструкций по технике безопасности			
	навыки безопасного поведения			
2	<b>Мотивированность</b>			
	проявление интереса к данному направлению,			
	умение играть			
	умение слушать			
3	умение задавать вопросы по существу			
	<b>Зрелость</b>			
	знание некоторых физических понятий, необходимых при создании мультипликации: ускорение, притяжение, сжатие и др.			
	знание некоторых понятий процесса создания мультипликации			
4	знание видов мультипликации			
	знание оборудования для перекладной мультипликации			
	<b>Умелость</b>			
	элементарные ручные навыки: склеивание, вырезание, рисование, обведение шаблонов по контуру			
5	специальные навыки: фотосъемка, монтаж, сочинительство			
	<b>Практичность</b>			
5	умение различать расходные материалы: бумага, картон, пластилин (мягкий, твердый), нитки, проволока, ластик			

	(стирающий и закрепляющий),			
	навыки перспективы рисунка (размещения персонажей на фоне)			
	<b>Коммуникативность</b>			
<b>6</b>	наличие навыков самостоятельности ( уборка рабочего места)			
	наличие навыков общения			
<b>7</b>	<b>Средний балл всего</b>			

**Критерии оценки:**

Высокий уровень: 9–10 баллов.

Средний уровень: 4–8 баллов.

Допустимый уровень для первого года обучения: 1–3 балла.

Допустимый уровень для второго года обучения: 5 баллов.

Минимальный уровень – выполнение правил техники безопасности на 1 балл.

**Вывод:**

Требуют особого педагогического внимания:

- учащиеся с результатом менее 4 баллов (1 год обучения);
- учащиеся с результатом более 8 баллов (1 год обучения).

## Промежуточная диагностика №1

## Тест № 1

1. Анимация, в переводе с латинского означает:

- множество,
- оживление,
- движение.

2. Какие устройства приводили в действие ряд сменяющих друг друга изображений, создавая иллюзию движения:

- компьютер,
- телефон,
- планшет,
- стробоскоп,
- волшебный фонарь,
- телевизор.

3. По какой технологии был снят первый мультфильм художника Отто Мессмера «Приключения Феликса»:

- компьютерная анимация,
- покадровая съемка.

4. Добавь виды анимации:

- рисованная анимация,
- силуэтная анимация,
- кукольная анимация,
- компьютерная анимация...

5. Когда в нашей стране появилась крупнейшая мультипликационная студия «Союзмультфильмом»:

- в 1936 году,
- в 2000 году,
- в 1969 году.

6. Отметить, какие по цели создания бывают мультфильмы:

- развивающие,
- обучающие,
- развлекательные,
- рекламные,
- мокрые.

7. Отметить, какие по стране производства бывают мультфильмы:

- российские
- японские
- французские
- американские
- английские,
- марсианские.

8. Отметить, какие по продолжительности бывают мультфильмы:

- короткометражные,
- полнометражные,

- скорые.

9. Отметить, какие **по возрастам** бывают мультфильмы:

- детские,

- взрослые,

- рабочие.

10. Отметить, какие **по способу создания (по технологическому процессу)** бывают мультфильмы:

- кукольные,

- рисованные,

- компьютерные,

- пластилиновые,

- песочные,

- железные.

**Оценка результатов** проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один балл.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

**Низкий уровень: 1-3 баллов**

**Средний уровень: 4-6 баллов**

**Высокий уровень: 7-10 баллов**

Учащиеся, набравшие более 4 баллов считаются прошедшими аттестацию.

## Промежуточная диагностика №2

## Тест № 2

1. Все ли способы могут оживить рисунок:

- рисование на уголке каждого листочка в тетрадке и быстрое пролистывание страниц,
- волшебная вертушка на карандаше,
- вращение на двух веревочках,
- катание карандаша по нижней странице,
- протягивание бумажной ленты с рисунками,
- склеивание нескольких рисунков.

2. Что в первую очередь подготавливается:

- рисунок,
- сценарий,
- фон.

3. Для перекладной мультипликации необходимо оборудование:

- цифровое захватывающее устройство (фотоаппарат, вебкамера);
- штатив;
- осветительные приборы;
- компьютер,
- мультстол,
- шкаф.

4. В перекладной мультипликации снимают:

- отдельно фон,
- отдельно каждого персонажей,
- вместе фон и персонажей.

5. Для плавного и медленного движения персонажей необходимо:

- больше кадров,
- короче движение,
- длиннее движение.

6. Чтобы снять скачущего зайца необходимо:

- короче движение,
- длиннее движение.

7. При помощи какой программы снимают мультфильм:

- анимационная,
- текстовая,
- монтажная.

8. Что означает перекладная анимация:

- перекладывать персонажей и снимать,
- играть персонажами.

9. Какие материалы могут использоваться в перекладной мультипликации:

- природные материалы,
- вата и шерсть для валяния разных цветов,
- искусственный мех и лоскуты тканей,
- яркие шерстяные нитки,
- пуговицы, фольга,
- ракушки
- бумага,

- карандаши,
- краски,
- пластилин,
- игрушки,
- бусы,
- пакеты,
- мамины платья.

10. Какие профессии относятся к созданию мультипликации:

- аниматор,
- монтажер,
- режиссер,
- сценарист,
- строитель,
- звукооператор,
- художник,
- токарь.

**Оценка результатов** проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

***Низкий уровень: 1-3 баллов***

***Средний уровень: 4-6 баллов***

***Высокий уровень: 7-10 баллов***

Учащиеся, набравшие более 4 баллов считаются прошедшими аттестацию.

**Индивидуальная карточка входного контроля  
2-го года обучения**

Объединение «Основы детской анимации»,  
группа № \_\_\_\_\_ 2 год обучения \_\_\_\_\_.

Ф.И.О. учащегося \_\_\_\_\_

«\_\_» сентября 2020 г.

№	критерии / показатели	Оценки		
		Баллы по показателю	Баллы по критерию	Примечания
1	<b>Техника безопасности</b>			
	понимание инструкций по технике безопасности			
	навыки безопасного поведения			
2	<b>Мотивированность</b>			
	проявление интереса к данному направлению,			
	умение играть			
	умение слушать			
3	умение задавать вопросы по существу			
	<b>Зрелость</b>			
	знание некоторых физических понятий, необходимых при создании мультипликации: ускорение, притяжение, сжатие и др.			
	знание некоторых понятий процесса создания мультипликации			
4	знание видов мультипликации			
	знание оборудования для перекладной мультипликации			
	<b>Умелость</b>			
	элементарные ручные навыки: склеивание, вырезание, рисование, обведение шаблонов по контуру			
5	специальные навыки: фотосъемка, монтаж, сочинительство			
	<b>Практичность</b>			
5	умение различать расходные материалы: бумага, картон, пластилин (мягкий, твердый), нитки, проволока, ластик			

	(стирающий и закрепляющий),			
	навыки перспективы рисунка (размещения персонажей на фоне)			
	<b>Коммуникативность</b>			
<b>6</b>	наличие навыков самостоятельности ( уборка рабочего места)			
	наличие навыков общения			
<b>7</b>	<b>Средний балл всего</b>			

**Критерии оценки:**

Высокий уровень: 9–10 баллов.

Средний уровень: 4–8 баллов.

Допустимый уровень для первого года обучения: 1–3 балла.

Допустимый уровень для второго года обучения: 5 баллов.

Минимальный уровень – выполнение правил техники безопасности на 1 балл.

**Вывод:**

Требуют особого педагогического внимания:

- учащиеся с результатом менее 6 баллов (2 год обучения);
- учащиеся с результатом более 8 баллов (2 год обучения).

## Промежуточная диагностика №3

## Тест № 3

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.
2. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»? Выберите правильный ответ.
  - А. Сценарист
  - Б. Режиссер
  - В. Аниматор
  - Г. Композитор
3. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.
  - А. Кукольный театр
  - Б. Театр одного актера
  - В. Театр оперы и балета
  - Г. Театр теней
4. Художник-мультипликатор должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим результатом всего одну минутку. Что это? Выберите правильный ответ.
  - А. Комикс
  - Б. Панно
  - В. Мультфильм
  - Г. Презентация
5. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ.
  - А. 10 кадров
  - Б. 15 кадров
  - В. 20 кадров
  - Г. 24 кадра
6. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.
7. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве в 1936 году? Выберите правильный ответ.
  - А. «Союзмультфильм»
  - Б. Уолт Дисней
  - В. «Пилот»
  - Г. «Мельница»
8. Что из перечисленного является предшественником мультипликации? Выберите правильный ответ.
  - А. Овоскоп
  - В. Калейдоскоп
  - Б. Стробоскоп
  - Г. Микроскоп
9. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.
  1. Монтаж отснятого материала
  2. Съёмочный процесс

3. Написать сценарий
4. Создать персонажей и декорации
5. Подобрать звуковое сопровождение
6. Демонстрация публике

**10.** Перспектива – это... Выберите правильный ответ.

- А. Кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии
- Б. Фронтальное изображение предметов.

**Оценка результатов** проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один балл.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

**Низкий уровень: 1-3 баллов**

**Средний уровень: 4-6 баллов**

**Высокий уровень: 7-10 баллов**

Учащиеся, набравшие более 4 баллов считаются прошедшими аттестацию.

**Мониторинг результатов обучающихся  
по дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы «Основы детской анимации»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможн ое количест во баллов	Методы диагностик и
<b>Предметные</b>				
<p><b>I. Теоретическая подготовка ребенка:</b> 1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана Программы) а) Знание инструментов, используемых для создания персонажей перекладной анимации б) Знание алгоритма создания анимации в) Знание основ драматургии написания сказки г) Знание основ анимации (оживления) д) Знание оборудования, используемого для перекладной анимации</p> <p>1.2. Владение специальной терминологией по тематике Программы Знание основных терминов, применяемых при создании анимации</p>	<p>Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям</p> <p>Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>	<p>- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных Программой); - средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½); - максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных Программой за конкретный период); - минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины); - средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой); - максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием).</p>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.</p> <p>Собеседование</p>
<p><b>II. Практическая подготовка ребенка:</b> 2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные</p>	<p>Соответствие практических умений и навыков</p>	<p>- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных</p>	<p>1</p>	<p>Контрольное задание</p>

<p>Программой (по основным разделам учебно-тематического плана Программы)  а) Умение пользоваться инструментами, используемыми для создания персонажей перекладной анимации  б) Умение рисовать эскизы, создавать персонажи, детали, фон  в) Умение марионетку, детали  г) Умение анимировать персонажей  д) Умение работать в анимационной программе</p>	<p>программным требованиям</p>	<p>умений и навыков);  - средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);  - максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренным и Программой за конкретный период);</p>	<p>5  10</p>	<p>Контрольное задание</p>
<p>2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением  а). Умение работать на ПК  б). Умение работать со съемочным оборудованием  в). Умение работать с мультстанком  г). Умение работать с ножницами</p>	<p>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<p>- минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);  - средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);  - максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей);</p>	<p>1  5  10</p>	<p>Контрольное задание</p>
<p>2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)  а). Проявление творчества и фантазии в создании работ и мультфильмов  б). Стремление к артистизму, театральные навыки</p>	<p>Креативность в выполнении заданий</p>	<p>- начальный (элементарный) уровень развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);  - репродуктивный уровень (выполняет в</p>	<p>1  5  10</p>	

		основном задания на основе образца); - творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества).		
<b>Метаредметные (общеучебные умения и навыки ребенка)</b>				
<b>III. Учебно-интеллектуальные умения:</b> 3.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельно в подборе и анализе литературы	- минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); - средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); - максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	1	Анализ
	3.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельно в использовании компьютерными источниками информации	1 5 10	Наблюдение
<b>IV. Учебно-коммуникативные умения:</b> 4.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	уровни – по аналогии с п. 3.1.	1 5 10	
	4.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	уровни – по аналогии с п. 3.1.	
			1 5 10 1	

4.3. Умение вести беседу, участвовать в дискуссии	Самостоятельно в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	уровни – по аналогии с п. 3.1.	5 10	
V. Учебно-организационные умения и навыки:			1 5 10	
5.1. Умение организовать свое рабочее место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	уровни – по аналогии с п. 3.1.	1	
5.2. Умение соблюдать в процессе деятельности правила безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных Программой); - средний уровень (объем усвоенный навыков составляет более ½); - максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных Программой за конкретный период).	5 10 1 5 10	
5.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	- удовлетворительно – хорошо – отлично	1 5 10	
<b>Личностные</b>				
<b>VI. Организационно-волевые качества:</b>				

6.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности.	- терпения хватает меньше чем на ½ занятия	1	Наблюдение
		- терпения хватает больше чем на ½ занятия	5	
		- терпения хватает на все занятие	10	
6.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям.	-волевые усилия ребенка побуждаются извне	1	Наблюдение
		- иногда – самим ребенком	5	
		- всегда – самим ребенком	10	
6.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия).	- ребенок постоянно находится под воздействием контроля из вне	1	Наблюдение
		- периодически контролирует себя сам	5	
		- постоянно контролирует себя сам	10	
<b>VII. Ориентационные качества:</b>				
7.1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям.	- завышенная	1	Анкетирование
		- заниженная	5	
7.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	- нормальная	10	Тестирование
		- интерес к занятиям продиктован ребенку извне	1	
		- интерес периодически поддерживается самим ребенком	5	
		- интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	10	
<b>VIII. Поведенческие качества:</b>				
8.1. Конфликтность (отношение ребенка к)	Способность занять определенную	завышенная	1	Наблюдение
		- заниженная	5	
		- нормальная	10	

столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия	позицию в конфликтной ситуации	- интерес к занятиям продиктован ребенку извне		
8.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	- интерес периодически поддерживается самим ребенком	1	
		- интерес постоянно поддерживается ребенком	5	
		самостоятельно	10	
<b>Итого</b>				
<b>IX. Личностные достижения обучающегося</b>				
9.1. На уровне детского объединения	Участник	- ребенок стал участником;	1	
9.2 На уровне центра	Участник, победитель.	- ребенок стал участником;	1	
		- ребенок стал победителем:	2	
		- минимальный уровень (3 место);	5	
9.3. На уровне района, города	Участник, победитель.	- средний уровень (2 место);	5	
		- максимальный уровень (1 место).	10	
		- ребенок стал участником;	1	
9.4. На республиканском, международном уровне	Участник, победитель.	- ребенок стал победителем:	2	
		- минимальный уровень (3 место);	5	
		- средний уровень (2 место);	10	
Итого		- максимальный уровень (1 место).	1	
			2	

### Итоговый контроль

Главным критерием успешного освоения Программы является создание коллективного авторского детского мультфильма. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании 2 учебного года на аттестационном занятии для родителей и педагогов в виде защиты творческого проекта (мультфильма) в форме Праздника «День Мульт Создайки» или открытого занятия.