Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Дворец детского творчества Петроградского района
Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
ДДТ Петроградского района
Решение от 31.08.2022
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 114-ДОП от 31.08.2022
Директор ДДТ
Петроградского района
_____ А.Д. Семенцов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ «МУЛЬТКАДРИКИ»

Срок освоения- 3года
Возраст обучающихся 7-13 лет

Разработчик:
Вылигжанина Светлана Анатольевна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа Студия мультипликации «Мультkадрики» (далее - ДОП «Мультkадрики») разработана в соответствии с основными направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня, Уставом и локальными актами образовательной организации.

Направленность:

ДОП «Мультkадрики» имеет **техническую направленность** и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей и подростков в анимационной деятельности

Анимация с применением компьютерных технологий в учебном процессе способствует развитию личности ребенка, расширяет границы познавательной активности, формирует способность разносторонне рассматривать и оценивать проблемные ситуации, позволяет формировать мотивацию предпрофессиональной ориентации подростков в сфере технологического творчества в условиях информатизации.

Адресат программы: программа ориентирована на учащихся 7-12 лет, проявляющие интерес к творчеству мультипликации.

Актуальность: Актуальность данной программы находит отражение в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» она направлена на «формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья. На организацию свободного времени, обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности. С учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей».

Отличительные особенности программы: программа предусматривает активное включение обучающихся в создание анимационных фильмов; а также участие в конкурсах любого уровня. 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.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Сочетая теоретические и практические занятия результатом, которых является реальный продукт самостоятельного творчества и труда детей, создание мультипликационного фильма

Уровень освоения: общекультурный

Объем и сроки реализации программы:

Срок освоения программы - 3 года
Объем часов в 1-й год обучения составляет 144 часа

Объем часов в 2-й год обучения составляет 144 часов
Объем часов в 3-й год обучения составляет 216 часов
Общее количество учебных часов по программе - 576 часов.

Цели и задачи реализации программы

Цель программы: создание условий для раскрытия творческого потенциала обучающихся посредством технологии производства анимационных фильмов.

Задачи:

Обучающие

- познакомить с историей возникновения мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- обучение техническим приемам и способам изображения с использованием бумаги, песка, пластилина и т.д.;
- сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации;
- сформировать навык в анимационной деятельности применяя полученные знания при создании мультипликационного фильма.

Развивающие

- способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, художественного вкуса;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать навыки проектно-исследовательской деятельности;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные

- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовность к сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
- способствовать формированию устойчивого интереса к анимационному творчеству, в том числе для выбора будущей профессии.

Воспитательный компонент данной программы основывается на реализации целей и задач:

- примерной программы воспитания в ДДТ Петроградского района;
- программы развития учреждения;
- воспитательной миссии, традиций учреждения;
- специфике образовательной деятельности ДОП;

- связях с социальными партнерами (музейные, творческие, социокультурные проекты и т.д.).

Воспитательный компонент ДОП реализуется через учебное занятие, которое является частью всего образовательного процесса в учреждении.

Планируемые результаты освоения ДОП:

Предметные результаты:

- познакомятся с историей возникновения мультипликации;
- получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- расширят навыки работы с использованием различных материалов (бумаги, песка, пластилина и т.д.) необходимого для создания мультипликационного фильма;
- приобретут знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- приобретут навыки и умения в анимационной деятельности при создании мультипликационного фильма применяя полученные знания.

Личностные результаты:

- проявляют свое творческое представление, фантазию, образное мышление, художественный вкус отражающиеся в анимационном фильме;
- проявляют интерес в экспериментировании по преобразованию объектов в анимационном творчестве;
- демонстрируют опыт в проектно-творческой деятельности посредством умения самостоятельного планирования этапов создания мультфильма;
- разовьют коммуникативные компетенции к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Метапредметные результаты:

- научатся выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий;
- умеют организовывать сотрудничество с педагогом и детьми; работать индивидуально и в группе, находя общее решение, разрешая конфликты на основе согласования интересов всех участников;
- сформируют способности нравственного развития, реализации творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
- проявляют интерес к анимационному творчеству, а также мотивированы к продолжению обучения по выбранному направлению и осознанному выбору профессии.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: русский.

Форма обучения: очная, с использованием технологий дистанционного обучения.

Программа реализуется в условиях учреждения образования. Содержание и условия реализации образовательной программы соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям учащихся и реализует право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниям и умениями в индивидуальном темпе, объёме и сложности.

В случае реализации программы с использованием дистанционных технологий образовательный процесс организуется в форме видео уроков, с использованием социальных

сетей, WhatsApp и т.д. Видео уроки могут отправляться учащимся по электронной почте. При необходимости педагогом проводятся индивидуальные консультации с учащимися с использованием приложения для ВКС Zoom, Skype. Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фотоотчетов, видеоотчетов, размещаемых детьми и (или родителями) по итогам занятия в группе WhatsApp или на электронную почту педагога (по согласованию). Общение с родителями и детьми возможно в группе WhatsApp.

Особенности реализации ДОП:

Начальный этап - 1 год обучения относится к ознакомительному освоению программы, предусматривает помощь и коррекцию педагогом. Группы формируются в возрасте 7-9 лет. Состав группы не менее 15 человек. Занятия проводятся по 4 учебных часа в неделю – 2 раза по 2 учебных часа, всего 144 часа.

Снижению возраста способствует желание детей расширить кругозор, попробовать себя в различных видах деятельности, заполнить свободное от школы время и поиск интересного дела. Кроме того, родители через учреждение дополнительного образования хотят привить своим детям такие качества, как: самостоятельность, усидчивость, способность решать творческие задачи и т. п.

Начальному этапу обучения отведено особое место. Программа составлена так, чтобы, с одной стороны, она была бы выполнима и не перегружала детей, а с другой - способствовала развитию творческих способностей детей.

Основной этап – 2 год обучения относиться к базовому освоению программы, предусматривает самостоятельную работу, где педагог консультирует. Группа формируются из детей в возрасте 10 – 12 лет. Состав группы – не более 12 человек. Занятия проводятся по 4 учебных часа в неделю – 2 раза по 2 учебных часа, всего 144 часа.

Основа знаний, заложенных на начальном этапе обучения, успешно используются на основном этапе, учащимся предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Продвинутый этап – 3 год обучения относится к углубленному освоению программы, посвящен проектно-исследовательской деятельности включает в себя самостоятельную работу над проектом создание мультипликационного фильма, педагог оценивает. Группа формируются из детей в возрасте 12 – 14 лет. Состав группы – не более 10 человек. Занятия проводятся по 6 учебных часов в неделю – 2 раза по 3 учебных часа, всего 216 часов. На данном этапе обучения начинает развиваться наставничество старших обучающихся над младшими. Более опытные обучающиеся оказывают помощь в участии обучающихся в конкурсных мероприятиях различного уровня.

В программе внутри одного года обучения предусмотрено до трех модулей:

модуль 1. «Мультфильм как вид искусства» - представлены задания, которые ориентированы на субъектный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.

модуль 2. «Технология создания мультфильма» - дети знакомятся с процессом этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, песочной, кукольной и т.д.) Дети учатся работать на специальном

оборудовании: съемочном (камера, штатив), осветительном, осваивают монтажную программу Windows Live Movie Maker

модуль 3. «Мультпроекты» - представлены проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках.

«Организационно диагностический» раздел включены вводные и итоговые занятия, мероприятия по контролю уровня освоения программы.

Условия набора в коллектив:

- в группу первого года обучения принимаются все желающие по заявлению родителей, без предварительного отбора;
- в группу второго и третьего года обучения возможен дополнительный набор обучающихся, имеющих специальную подготовку, обладающих базовыми навыками использования ПК. Отбор проводится по результатам собеседования.

Количество обучающихся в группе:

Списочный состав групп формируется в соответствии с нормами наполняемости:

Первый год обучения - 15 человек.

Второй год обучения - 12 человек.

Третий год обучения - 10 человек

Формирования групп:

Группы разновозрастные.

Формы проведения занятий:

- учебное занятие;
- участие в конкурсах и мероприятиях различного уровня;
- интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение;
- кинолекторий (просмотр с последующим обсуждением)
- съемки;
- экскурсии и другие.

Формы организации деятельности на занятии:

- занятие по программе проводятся по группам;
- программой предусмотрены аудиторные и внеаудиторные занятия (Внеаудиторные занятия проводятся вне стен образовательной организации. К таким занятиям могут относятся творческие выезды, экскурсии и др.)

Материально-техническое оснащение:

1. **Помещения необходимые для реализации программы:**

- учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы (столы, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).
- компьютерный класс с возможностью затемнения класса (жалюзи, рулонные шторы Блэкаут), укомплектованный мультстанками для перекладной и объемной анимации, звуковым оборудованием, стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением и с выделенным каналом выхода в Интернет.

2. **Оборудование, необходимое для реализации программы**:

- цифровой фотоаппарат, видеокамера, веб-камера, смартфон; штативы; осветительное оборудование (фонари, настольные лампы); колонки; микрофоны, диктофон (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
- стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой

3. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:

- салфетки и бумажные полотенца;
- бумага, картон разных видов и формата;
- клей;
- ткани разных цветов и фактур;
- краски (гуашь, акварель)
- песок, манная крупа;
- мелкий природный материал;
- пластилин, глина;
- галантерея (пуговицы, молнии, шнурки и т.д.)

4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:

стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, скотч, проволока для скрепления персонажей.

5. Канцелярские принадлежности:

ручки, карандаши, маркеры, корректоры, блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры, файлы, папки.

Кадровое обеспечение: Занятия проводит педагог дополнительного образования.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п\п	Наименования разделов и тем	Количество часов					
		1 год		2 год		3 год	
		теория	практика	теория	практика	теория	практика
1	Вводное занятие	1	1	1	1	1	1
2	Модуль 1 Мультфильм как вид искусства	10	14	9	6	8	8
3	Модуль 2 Технология создания мультфильма	10	20	10	10	10	10
4	Модуль 3 Мультпроекты	10	75	10	94	10	165
5	Организационно-диагностический	1	2	1	2	1	2
итого		**32**	**112**	**31**	**113**	**30**	**186**
Всего часов		**144**		**144**		**216**	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1-й год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы.	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
Вводное занятие (2)					
1	Инструктаж. Правила техники безопасности в студии	1	1	2	Беседа, наблюдение, анкетирование, входной контроль
Модуль № 1 Мультфильм как вид искусства (24)					
1	«Путешествие в мир мультипликации» Общие сведения об истории анимации	1	1	2	Наблюдение, опрос, беседа
2	Виды анимации	1	1	2	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
3	Парад мультпрофессий	1	1	2	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
4	Материалы и инструменты для создания мультфильма	1	1	2	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
5	Виды и техники мультипликации. Знакомство.	6	10	16	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
Модуль № 2 Технология создания мультфильма (30)					
1	Сюжет мультфильма	2	4	6	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
2	Герои и декорации к мультфильму	2	4	6	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
3	Стоп кадр	2	4	6	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
4	Работа со звуком	2	4	6	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
5	Монж мультфильма	2	4	6	Наблюдение, опрос, беседа, контрольное задание
Модуль № 3 Мультпроекты (75)					

1	Плоскостная анимация	2	14	16	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
2	Сыпучая анимация	2	14	16	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
3	Объемная анимация	2	14	16	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
4	Рисованная анимация	2	14	16	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
5	Монтаж мультфильмов	2	9	11	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
Организационно-диагностический					
6	Мониторинг	1	2	3	Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, оценивание, подведение итогов.
	ИТОГО ЧАСОВ:	**32**	**112**	**144**	

Первый год обучения стартовый уровень. Включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной и зарубежной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать. Знакомятся с программами для монтажа и покадровой съемки.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год

1. *Вводное занятие.* Общий обзор программы. Инструктаж, техника безопасности.

Теория: требования к поведению во время занятия. Соблюдение правил по технике безопасности. Вводный инструктаж.

*Практика: в*ходной контроль. Знакомство со студией анимации. Знакомство с оборудованием материалами, инструментами. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Форма контроля: беседа, наблюдение, анкетирование, входной контроль

Модуль 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1. Общие сведения об истории анимации

Теория: чем отличается мультипликация от анимации и чем мы будем заниматься? Теоретические основы мультипликации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкес, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люконида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич). Анимационные сказки У. Диснея. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли» У. Дисней).

Практика: просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Показ авторских детских мультфильмов. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос.

Тема 2. Виды анимации

Теория: какая бывает анимация. Кадр – основной элемент анимации. Тауматроп_ оптическая игрушка, с которой начинается история анимации.

Практика: создание тауматропа (перевертыша) из бумаги. Самостоятельная прорисовка заготовок, изготовление.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 3. Парад мультпрофессий

Теория: знакомство с профессиями: сценарист, режиссер, оператор, художник, аниматор, и т.д. Их роль в создании мультфильмов. Игра «На съемочной площадке»

Практика: Распределение ролей между детьми, которые будут работать над проектом.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 4. Материалы и инструменты для создания мультфильма

Теория: Знакомство с инструментами для создания мультфильмов. Презентация. Роль оператора. Правила работы в съемочной студии. Порядок на съемочном столе. Техника владения камерой.

Практика: Возможности съемки, учебно – тренировочные упражнения.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 5. Виды и техники мультипликации.

Теория: просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.

Практика: рисование любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 6. Традиционные техники мультипликации

Теория: Из чего можно сделать мультфильм. Традиционные техники анимации: рисованная, объёмная, предметная, компьютерная, сыпучая, пластилиновая.

Практика: Просмотр отрывка мультфильмов в каждой технике. Придумать название своей мультстудии. Изготовить буквы, которые есть в названии.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 7. Живописная анимация

Теория: виды анимации (презентация). Свойства материалов. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Практика: вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 8. Объемная мультипликация

Теория: словарная работа. Разгадывание загадок про героев мультфильмов. Пластилиновая анимация, просмотр и обсуждение мультфильмов.

Практика: лепка персонажей.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Модуль 2. ***Технология создания мультфильма***

Тема 1. Сюжет мультфильма. Откуда брать идею.

Теория: поиск идеи. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Отвечаем на главные вопросы: придумываем историю, продумываем развитие сюжета, составляем сценарий.

Практика: литературный и режиссерский сценарий. Создаем сценарий мультфильма.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 2. В поисках вдохновения-от идеи к сценарию.

Теория: выбор темы. Обсуждение сценария времена года.

Практика: создание анимационной зарисовки сменяющихся времен года.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 3. Герои к мультфильму

Теория: от персонажа к декорациям по сценарию. Зарисовка эскизов. Приемы рисования карандашом. Анализ и обсуждение героев.

Практика: разработка персонажей, декорации. Изготовление персонажей.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 4. Декорации к мультфильму

Теория: от персонажа к декорациям по сценарию. Изготовление декораций. Подбор и создание бутафории.

Практика: разработка и изготовление декорации. Анализ и обсуждение.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 5. Стоп кадр

Теория: виртуальная экскурсия по киностудии «Союз Мультфильм» Разделение мультфильма на эпизоды. Картинка эпизода. Составление раскадровки, проигрывание мультфильма.

Практика: ожившая картинка. Простые движения. Придумаем небольшую историю по картинке.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 6. Знакомство с кадром.

Теория: знакомство с понятиями «план, ракурс». Подбор плана и ракурса, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Описание действия, происходящего в эпизоде. Время эпизода.

Практика: установка фотоаппарата, освещение зоны съёмки. Настройка параметров съёмки. Распределение обязанностей на съёмочной площадке. Фотографирование. Просмотр и передача изображений на ПК.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 7. Работа со звуком

Теория: звуковые эффекты. Озвучка мультфильма: специфика и сложности. Кто озвучивает мультфильмы? Первые звуковые фильмы. Первые отечественные звуковые фильмы. «Почта» (реж. М.Цехановский). Синхронизация музыки и шумов с поведением рисованных персонажей в фильме «Пароходик Вилли» (режиссёр У. Дисней).

Практика: работа с микрофоном запись голоса и синхронных шумов, редактирование звука.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 8. Монж мультфильма

Теория: основы монтажа мультфильма. Отбор кадров, выстраивание видео ряда.

Практика: творческое задание с помощью педагога, корректировка на каждом этапе

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Модуль 3. Мультпроекты

Тема 1. Плоскостная анимация. Как оживить мусор (листик, пуговица, нитки и т. д.)

Теория: понятие перекладка. Обсуждение темы, какие ассоциации вызывают эти материалы. Юрий Норштейн – знаменитый советский мультипликатор. Просмотр и анализ мультфильмов Юрия Норштейна, выполненных в технике перекладки.

Практика: создание мульт этюда в технике предметной анимации из камушков, листиков, пуговиц и т.д. Предлагаемых педагогом идей. Самостоятельная работа.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, практикум.

Тема 2. Сыпучая анимация

Теория: ознакомление с основными принципами и методами создания мультфильма при помощи различных сыпучих материалов (песок, манная крупа и т.д.) Учимся передавать движение персонажа в кадре.

Практика: выбор сюжета, создание сценария. Съёмка мультфильма при помощи сыпучих материалов. Монтаж. Просмотр и обсуждение.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, практикум.

Тема 3. Объёмная анимация.

Теория: самые известные пластилиновые мультфильмы, поиск идей. Просмотр демонстрационных мультипликационных фильмов, выполненных в технике пластилиновой перекладки.

Практика: упражнение «Огонь» Этюд «Бабочка». Написание сценария. Лепка персонажей, изготовление декораций, проигрывание мультфильма. Просмотр обсуждение.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, практикум.

Тема 4. Рисованная анимация.

Теория: изготовление рисованных кукол – дергунчиков. Изготовление фона и декораций. Озвучивание. Проигрывание мультфильма.

Практика: съёмка мультфильма. Отбор кадров, выстраивание видеоряда. Монтаж. Подбор звуковых эффектов. Создание заставки и титров.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, практикум.

Тема 5. Монтаж мультфильмов.

Теория: знакомство с программой Windows Movie Maker. Объяснение правил и показ монтажа.

Практика: пробные упражнения по монтажу снятого материала. Отбор кадров выстраивание видео ряда, видео монтаж, добавление звуковых эффектов, заставка, титры.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, практикум.

Итоговое занятие Презентация и защита творческих проектов (мультфильм)

Теория. Основные принципы создания мультфильма.

Практика. Демонстрация и обсуждение своих проектов.

Форма контроля. Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, оценивание, подведение итогов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
2-й год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы.	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
Вводное занятие (2)					
1	Инструктаж. Правила техники безопасности в студии	1	1	2	Беседа, наблюдение, анкетирование, входной контроль
Модуль № 1 Мультфильм как вид искусства (15)					
1	Анимационные техники	1	0.5	1.5	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
2	Анатомия движения. Движения видимые и невидимые.	1.5	1	2.5	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
3	Типология движения	1	1	2	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
4	Пластика движения	1	1	2	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
5	Эстетика движения персонажа. Жест в рисованной анимации.	1	1	2	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
6	Одушевление характера.	2	1	2	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
7	Основы драматургии	1.5	1.5	3	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
Модуль № 2 Технология создания мультфильма (20)					
1	История компьютерной графики. Основы компьютерной графики.	1	4	5	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
2	По мотивам любимой книги. Действующие герои мультфильма	1	4	5	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
3	Как музыка влияет на характер сюжета. Работа со звуком.	1	4	5	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
4	Монтаж мультфильма. Язык экрана	1	4	5	беседа, наблюдение, опрос, контрольное

					задание
Модуль № 3 Мультпроекты (104)					
1	Коллективная творческая проектная деятельность. Поисково-аналитический	5	10	15	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
2	Проект «Мой мультфильм»	5	84	89	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
3					Наблюдение, опрос, беседа, практикум
Организационно-диагностический					
6	Мониторинг	1	1	2	Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, оценивание, подведение итогов.
	ИТОГО ЧАСОВ:	**31**	**113**	**144**	

Второй год обучения базовый уровень. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Второй год

1. *Вводное занятие.* Общий обзор программы. Инструктаж, техника безопасности.

Теория: требования к поведению во время занятия. Соблюдение правил по технике безопасности. Вводный инструктаж.

*Практика: в*ходной контроль. Знакомство со студией анимации. Знакомство с оборудованием материалами, инструментами. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Форма контроля: беседа, наблюдение, анкетирование, входной контроль

Модуль 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1. Анимационные техники

Теория: анимация как вид искусства, технологические признаки, связь с другими искусствами. Виды современной анимации. Основные понятия анимации: сториборд/раскадровка, экспликация, референс, ротоскоп и др. Основные законы и принципы анимации. Виды анимации по техникам. Классическая рисованная мультипликация и её аналог – компьютерная.

Практика: нарисовать персонажа на основе шара. Просмотр и разбор фрагментов мультфильмов.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 2. Анатомия движения.

Теория: движения видимые и невидимые. Движение в анимации. Движение как смена состояний, начиная от простого перемещения в пространстве и заканчивая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа. Изучение основных форм движения и их источников.

Практика: просмотр фрагментов из анимационных фильмов с нормальной скоростью, затем покадровым способом. Зарисовать по кадрово, полет воздушного шарика, (резинового мяча, стеклянного шара) Разработать передвижение шара (мяча) в полете, удар шарика о предмет, деформация, остаточное движение.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 3. Типология движения

Теория: принцип разложения движения в мультипликации особенности рисованного движения. Прямолинейное и равномерное перемещение предмета на плоскости. Криволинейное и неравномерное перемещение. Смена физических состояний. Шагающие ножницы (циркуль и т.п.)

Практика: прорисовать движение по кривой. По гребню волны поднимается и опускается кораблик. Движущиеся ножницы, имитируя походку человека, либо как-то по-своему, в зависимости от фантазии ребенка.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 4. Пластика движения

Теория: анимация неодушевленных предметов и стихий: огонь, вода. Упражнение на пластику движения, удочка. С помощью удилища забрасывается в воду привязанные к леске поплавок и крючок.

Практика: прорисовать возможные варианты сцены, остаточные движения, всплеск воды, покачивание поплавка на воде.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 5. Эстетика движения персонажа. Жест в рисованной анимации.

Теория: предмет исследования работы и художника и режиссера в анимации – это эстетика движения. Аниматор - это актер. Предмет игры для аниматора – реакция персонажа. Упражнения перед зеркалом: мимика, пластика героев. Повторение на бумаге. Статика персонажа. «Живая» статика. Выразительная статика как акцент. Движения волос персонажа. Мигание глаз персонажа.

Практика: разработка жеста в рисованной анимации. Логика и эстетика движения персонажа. Выполнение упражнения на анимацию мимики смеха, испуга, озабоченности.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 6. Одушевление характера.

Теория: рассмотрение различных типов темпераментов героев: флегматик, сангвиник, холерик. Практические упражнения на разыгрывание ситуаций, в которых проявляются характеры героев, детали поведения.

Практика: выполнение упражнения на анимацию позы «Скромный», «Смех», «Страх», «Удивление». Просмотр мультфильмов обсуждение характера героев.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 7. Основы драматургии.

Теория: история как постепенный рассказ. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Отвечаем на главные вопросы: придумываем историю, продумываем развитие сюжета, составляем сценарий. Литературный и режиссёрский сценарий.

Практика: создаём сценарий мультфильма по общепринятым правилам «Моя история» Продумывание персонажа: внешний вид, его характер, поведение. Зарисовка персонажа.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Модуль № 2 Технология создания мультфильма

Тема 1 . Компьютер универсальное устройство обработки данных

Теория: основные устройства компьютера. Системный блок. Процессор. Постоянная и оперативная память. Мобильные и стационарные устройства. Внутренние и внешние устройства компьютера. Файловая система компьютера. Программное обеспечение компьютера. Операционная система. Функции операционной системы. Виды операционных систем.

Практика: смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «операционная система», «рабочий стол», «меню „Пуск“», «файл», «папка»). Создание мультэтюда в компьютерной анимации.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 2. По мотивам любимой книги. Действующие герои мультфильма

Теория: этапы создания мультфильма (повторение) обсуждение написания сценария. Поиск сюжета, 7 признаков успешности сюжета (исключительность темы, неожиданность, новизна информации, общественная значимость, визуальность, драматичность, действенность). Разработка главного героя: внешний вид, его характер, поведение.

Практика: написание сценария и разработка героя на заданную тему по плану. Зарисовка персонажа.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 3. Как музыка влияет на характер сюжета. Работа со звуком.

Теория: звуковые эффекты. Запись голоса и синхронных шумов.

Практика: создание звуковой партитуры для мультфильма, озвучивание персонажей, поиск звуков и музыки в интернете. Работа с микрофоном, запись голоса изменение темпа голоса через компьютерную программу. Проект «Мультяшный голос»

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Тема 4. Монтаж мультфильма. Язык экрана

Теория: изучение возможностей программ Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor. Технология работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов.

Практика: сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание.

Модуль № 3 Мультпроекты

Тема 1. Коллективная творческая проектная деятельность. Поисково-аналитический

Теория: что такое проект, с чего начать. Макет будущего мультфильма, монтаж черновых проб вместе с музыкой и репликами. Логическое развитие действия, сюжета.

Практика: практические задания: упражнения на съемку черновых проб, на склейку и монтирование отдельных сцен, на синхронизацию изображения и звука. Просмотр чернового материала, обсуждение, анализ.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, творческое задание.

Тема 2. Проект «Мой мультфильм»

Теория: основные составляющие части при проектирование своего мультфильма.

Практика: разработка сюжета, выбор техники исполнения мультфильма. Видеомонтаж, запись и сохранение готового фильма.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, творческое задание.

Итоговое занятие Презентация и защита творческих проектов (мультфильм)

Теория. Основные принципы создания мультфильма.

Практика. Демонстрация и обсуждение своих проектов.

Форма контроля. Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, оценивание, подведение итогов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
3-й год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы.	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
Вводное занятие					
1	Инструктаж. Правила техники безопасности в студии	1	1	2	Беседа, наблюдение, анкетирование, входной контроль
Модуль № 1 Мультфильм как вид искусства					
1	Анимация персонажей в разных стилях. Игра видимого персонажа с невидимым	2	3	5	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
2	Основы колористки и композиции кадра. Цвет и передача эмоций. Знакомство с программой «Adobe Illustrator». Активный фон.	2	3	5	
3	Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации.	3	3	6	
Модуль № 2 Технология создания мультфильма					
1	Особенности синхронизации изображения и звука.	5	5	10	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
2	Монтаж и экспорт ролика. Использование шрифтов и эффектов.	5	5	10	беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание
Модуль № 3 Мультпроекты					
1	Подготовка к творческому				Наблюдение, опрос,

	проекту. Отрисовка эскизов по сценарию.	5	75	80	беседа, практикум
2	Режиссерская разработка	5	90	95	Наблюдение, опрос, беседа, практикум
Организационно-диагностический					
	Мониторинг	1	1	2	Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, оценивание, подведение итогов.
	ИТОГО ЧАСОВ:	**30**	**186**	**216**	

Третий год обучения. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а придумывают свой авторский мультфильм. Третий год обучения посвящен проектно-исследовательской деятельности. Обучающиеся должны не просто самостоятельно сделать мультфильм, но и оформить его в проект по всем правилам написания проекта и представить его на конкурсе проектов.

Третий год

1. *Вводное занятие.* Общий обзор программы. Инструктаж, техника безопасности.

Теория: требования к поведению во время занятия. Соблюдение правил по технике безопасности. Вводный инструктаж.

*Практика: в*ходной контроль. Знакомство со студией анимации. Знакомство с оборудованием материалами, инструментами. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Форма контроля: беседа, наблюдение, анкетирование, входной контроль

Модуль 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1. Анимация персонажей в разных стилях. Игра видимого персонажа с невидимым

Теория: задание пути движения персонажа. Движение по прямой. Движение по заданному пути. Вращение вокруг заданного центра. Движение с изменением размера. Конструктор персонажа. Создание конструктора персонажа из уже нарисованного персонажа.

Практика: упражнения на различные методы анимации. Нарисовать персонаж, создать из него конструктор персонажа. Создать из конструктора персонажа анимированную картинку. Упражнения преобразование одной формы в другую, «мышка,
виляющая хвостиком».

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, творческое задание

Тема 2. Основы колористки и композиции кадра. Цвет и передача эмоций. Знакомство с программой «Adobe Illustrator». Активный фон.

Теория: цвет и передача эмоций. Знакомство с программой «Adobe Illustrator»:
интерфейс; простые формы и кривые Безье. Обработка контуров. Заливка и шумы.
Заготовки для анимации.

Практика: Создание фона в векторном формате. Применение к фону инструментов разных цветовых гармоний. Превращение фона в активный посредством мини-анимации. Упражнение день сменяет ночь.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, творческое задание.

Тема 3. Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации.

Теория: Понятие «план, ракурс». Кадр. Как правильно выстроить кадр. Плановость анимации. Правила смены планов. Раскадровка ролика. Эскизы.

Практика: Работа с инструментом «маска» в программе «Adobe Animate». Добавление внешней камеры и ее свойства.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, творческое задание

Модуль № 2 Технология создания мультфильма

Тема 1. Особенности синхронизации изображения и звука.

Теория: Особенности синхронизации изображения и звука. Фоновый звук.

Практика: Придумать текст для персонажа. Подбор звука к своему ролику.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание

Тема 2. Монтаж и экспорт ролика.

Теория: управляющие элементы программы, захват изображений и звука, кадров, сохранение, элементов. Последовательность воспроизведения. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров. Использование шрифтов и эффектов.

Практика: Создание анимированной заставки к ролику с обозначением сведений по проекту и автору. Работа с монтажными кадрами.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, контрольное задание

Модуль № 3 Мультпроекты

Тема 1. Подготовка к творческому проекту. Отрисовка эскизов по сценарию.

Теория: Особенности подготовки творческого проекта. Проектная технология. Ассоциативные карты и поиск идеи. Сюжет. Классическая схема построения сюжета: экспозиция - завязка - развитие – кульминация - развязка.

Практика: Придумать сюжет своего мультфильма, нарисовать раскадровку с учетом правила смена планов. Просмотр и анализ мультипликационных фильмов, созданных профессиональными и детскими мультипликационными студиями.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, творческое задание

Тема 2. Режиссерская разработка, работа над проектом

Теория: Режиссерский сценарий. Разбивка на эпизоды и планы. Тайминг (хронометрирование действия). Разработка звукового ряда, «линия настроения». Форма составления режиссёрского сценария. Раскадровка - макет будущего фильма. Раскадровка для авторского мультфильма. Декорации.

Практика: создание главных и второстепенных персонажей, создание фонов; создание компоновок. Создание анимации, наложение звуков. Видеомонтаж.

Форма контроля: беседа, наблюдение, опрос, творческое задание

Итоговое занятие Презентация и защита творческих проектов (мультфильм)

Теория. Основные принципы создания мультфильма.

Практика. Демонстрация и обсуждение своих проектов.

Форма контроля. Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, оценивание, подведение итогов.

Методические материалы

Используемые методики, методы и технологии:

Технология проектного обучения: творческая, информационная. Дает возможность выбора темы и вида деятельности, ориентация на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие в процессе деятельности по решению интересующей проблемы.

Технология сотрудничества: предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей. Основная идея в организации работы малыми группами-общность целей и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

Технология развивающего обучения. Данная технология предполагает вовлечение учащихся в различные виды деятельности от самостоятельной работы с эскизами до разработки и выполнения творческого задания. В процессе деятельности у учащихся формируется теоретическое мышление. Они учатся и привыкают понимать происхождение вещей и явлений материального мира, абстрактные понятия, словесно формулировать свое видение различных процессов.

Для обеспечения успешного освоения материала и развития необходимых умений и навыков используются следующие методы обучения:

По способу формирования знаний, умений, навыков:

Репродуктивные:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение, анализ, комментарий);
- наглядные (иллюстрация, демонстрация, видеоматериалы, работа по образцу);
- практические (работа с понятиями и практическая работа)

Продуктивные:

- проблемное изложение;
- частично-поисковый.

Методы воспитания:

- убеждение;
- пример;
- поощрение;
- стимулирование;
- мотивация.

Формы проведения занятий: при реализации программы применяются следующие формы занятий:

- на этапе изучения нового материала — беседа, объяснение, рассказ, просмотры качественной печатной продукции, видео материалы.
- на этапе практической деятельности — беседа, дискуссия, практическая работа;

• на этапе освоения навыков — выполнение творческих заданий;

• на этапе проверки полученных знаний и умений — демонстрация результатов работы, анализ, самоанализ, дискуссия, рефлексия.

Учебно-методический комплекс ДОП «Мультkадрики»

Дидактические средства:

• наглядные пособия;

• презентации;

• видео материалы.

Для работы при создании мультипликационных фильмов оборудование:

• фотоаппарат;

• usb-кабель;

• компьютер;

• проводная мышь и клавиатура;

• проектор;

• графический планшет.

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий контроль и итоговое оценивание.

Входной педагогический контроль: проводится с целью выявления образовательного уровня учащихся, на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для каждого учащегося. Входной контроль используется в форме анкетирования

Текущий педагогический контроль: позволяет определить сформированности знаний, умений и навыков по темам программы, это дает возможность своевременно выявлять пробелы в знаниях и оказывать учащимся помощь в усвоении содержания материала. Текущий контроль используется в форме тестирования

Итоговое оценивание: позволяет определить конечные результаты обучения. Подведение итогов является полное выполнение практических работ и итоговая защита проекта (презентация результатов). Итоговое оценивание используется в форме таблицы

Итоговая оценка результатов проектной деятельности производится по трем уровням:

• «высокий»: проект носил творческий, самостоятельный характер и выполнен полностью в планируемые сроки;

• «средний»: учащийся выполнил основные цели проекта, но проект имеет недоработки и отклонения по срокам;

• «низкий»: проект не закончен, большинство целей не достигнуто.

В реализуемой образовательной программе «Мультkадрики» используются следующие ***формы выявления результатов:***

-педагогическое наблюдение

-анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения работ

-выполнение практических заданий педагога

-тематические беседы

-творческая работа

Используются следующие ***формы фиксации результатов:***

-информационная карта
-фото
-видеозапись
-анкета

***Формы предъявления результатов*:**

-фото
-видеозапись
-презентация творческих работ

Общие критерии оценки работы обучающихся.

- Владение знаниями по программе;
- последовательность в работе;
- аккуратность;
- степень самостоятельности в работе;
- общее впечатление о работе;
- взаимоотношения между обучающимися в коллективе;
- активность на занятиях, конкурсах, участие в проектах.

Список литературы

Список литературы для педагога и детей:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011– 43 с.
2. Бишоп-Стивенс Б. Ты можешь рисовать мультики / Б. Бишоп-Стивенс, ред. Ю.С. Волченко – М.: Эксмодетство, 2018 – 64 с.
3. ГорячевА.В., Островская Е.М. «Конструктор мультфильмов «Мульти- пульти». Справочник практикум для школьников / А.В. Горячев, Е.М Островская – М.:Баласс, 2007– 96 с.
4. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. / Н. С. Куркова – Москва: Юрайт, 2020 – 234 с.
5. Запаренко В. Как рисовать мультики / В. Запаренко – СПб: Фордевинд, 2011 – 128с.
6. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации / Ю. Иванова – М.: Настя и Никита, 2017 – 24с.
7. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов – СПб: Сеанс, 2017 – 220с.

«Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы обучающимися»

Дополнительная общеразвивающая программа: «Мультkадрики»
Педагог дополнительного образования _____
Группа и год обучения: _____ Дата заполнения:

№ п/п	ФИО обучающихся	Возраст	Показатели										Общий суммарный балл	Уровень освоения
			Личностные результаты				Метапредметные результаты			Предметные результаты				
			Л1	Л2	Л3	Л4	М1	М2	М3	П1	П2	П3		
1.														
2.														
3.														
…														
15.														
	Итого													

Оценки по каждому показателю: от 0 до 5 баллов

- низкий уровень: от 0 до 15
- средний уровень: от 16 до 30
- высокий уровень от 31 до 4

Определение уровня личностного развития учащихся

	Показатели	**Критерии оценивания**	**Степень выраженности**	**Баллы**	**Формы выявления результативности**
Л 1	Трудолюбие	Положительное отношение к процессу изготовления творческой работы, любовь к труду, стремление усердно работать	***низкий уровень*** (обучающийся не всегда позитивно относится к изготовлению творческих работ, не проявляет усердие); ***средний уровень*** (обучающийся позитивно относится к изготовлению изделий, но не всегда проявляет усердие); ***высокий уровень*** (всегда положительно относится к процессу изготовления творческой работы, проявляет любовь к труду, стремление усердно работать)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Опрос
Л 2	Самостоятельность	Умение организовать свою работу	***низкий уровень*** (обучающийся не всегда позитивно относится к выполнению творческих работ, не проявляет усердие); ***средний уровень*** (обучающийся позитивно относится к выполнению творческих работ, но не всегда проявляет усердие); ***высокий уровень*** (всегда положительно относится к процессу выполнения творческой работы, проявляет любовь к труду, стремление усердно работать)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Опрос

Л 3	Доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе	Проявление нравственных качеств по отношению к окружающим (доброжелательность и чувство взаимопомощи в коллективе)	***низкий уровень*** умений (проявление нравственных качеств выражено слабо); ***средний уровень*** умений (проявление нравственных качеств выражено средне); ***высокий уровень*** умений (проявление нравственных качеств выражено в достаточной степени).	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение
Л 4	Культура поведения и общения в коллективе	Проявление культуры поведения и общения в коллективе	- ***низкий уровень*** умений (проявление культуры поведения и общения выражено слабо); - ***средний уровень*** умений (проявление культуры поведения и общения выражено средне); - ***высокий уровень*** умений (проявление культуры поведения и общения выражено в достаточной степени).	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение

Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся

	Показатели	**Критерии оценивания**	**Степень выраженности**	**Баллы**	**Формы выявления результативности**
М 1	Творческий подход при создании анимационного продукта	Оригинальность созданного анимационного продукта	***низкий уровень*** (интерес к занятиям продиктован обучающемуся извне); ***средний уровень*** (интерес лишь периодически поддерживается самим обучающимся); ***высокий уровень*** (интерес постоянно поддерживается обучающимся самостоятельно)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Беседа
М 2	Способность к аналитическим действия	Наличие навыков анализа, обобщения, сравнения при работе с разными источниками информации	***низкий уровень*** умений (обучающийся испытывает серьезные трудности к аналитическим действиям); ***средний уровень*** (иногда выполняет аналитические действия, прибегая к помощи педагога); ***высокий уровень*** (самостоятельно и легко выполняет аналитические действия)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Анализ выполненных работ
М 3	Умение общаться друг с другом в коллективе	Наличие навыков общения в коллективе в контексте предметной области	***низкий уровень*** умений (обучающийся испытывает затруднения при общении друг с другом); ***средний уровень*** (присутствуют навыки общения в коллективе, но иногда требуется корректировка педагога при взаимоотношении в	0-1 2-3	Педагогическое наблюдение

			коллективе; ***высокий уровень*** (легко и с интересом общается с коллективом)	4-5	

Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся

	Показатели	**Критерии оценивания**	**Степень выраженности**	**Баллы**	**Формы выявления результативности**
П 1	Теоретические знания по истории возникновения анимации ее видах в мультипликации;	Наличие знаний в соответствии с учебным планом	***низкий уровень*** (обучающийся овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой); ***средний уровень*** (объем усвоенных знаний составляет более ½); ***высокий уровень*** (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение, Контрольный опрос, тестирование
П 2	Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебного плана программы)	Наличие навыков работы на компьютере при создании мультипликационного фильма	***низкий уровень*** (обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков); ***средний уровень*** (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½); ***высокий уровень*** (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение, опрос, беседа, практическая работа

П 3	Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	***низкий уровень*** (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины); ***средний уровень*** (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой); ***высокий уровень*** (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Беседа