

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31» января 2022г.  
Протокол №3



Утверждаю:  
Директор МАОУ ДО «ДДТ»  
Караульщикова Л.Ю.  
№ 25Пот «31» января 2022г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
художественной направленности  
«Секреты мультипликации»**

Возраст обучающихся: 7-14 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Захарова Наталья Васильевна,  
педагог дополнительного образования

г. Верхняя Пышма, 2022

## Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа просвещения Министерства Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020г. №533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196»; Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Программа «Секреты мультипликации» имеет техническую направленность, ориентирована на формирование интереса к экранному искусству, развитие творческой активности обучающихся и освоение технологических приемов создания детского анимационного фильма.

При разработке данной программы учитывалась специфика регионального компонента образовательного пространства городского округа Верхняя Пышма. Родители (законные представители) в качестве приоритетной выдвигают проблему развития продуктивного творческого мышления, способствующего формированию разносторонне-развитой личности. Осваивая программу, дети постигают фундаментальное изучение технических аспектов мультипликации и компьютерных технологий.

**Актуальность программы.** В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством мультипликации. Программа ориентирована на формирование творческих способностей ребенка средствами изобразительного искусства, анимации и словесного творчества. Освоение учебного материал способствует развитию технических навыков; развитию продуктивного творческого мышления, фантазии и воображения; развитию абстрактного представления последовательных действий; поддержанию интереса и желания к дальнейшему освоению компьютера как инструмента творчества; а также способствует общему развитию ребенка и воспитанию творческой личности.

Обучающийся, постигающий процесс создания мультфильма, раскрывает в себе сразу несколько талантов: сценариста, режиссера, монтажера, актера и художника. Погружаясь в мир фантазий и образов, он создает собственную сказочную среду, где оживает каждая деталь, созданная его руками. Таким образом, одновременно осваиваются многие виды искусства, развиваются личностные качества ребенка, такие как: целеустремленность, трудолюбие, усердие, ответственность происходит творческое переосмысление действительности, формируется произвольное внимание, творческое динамичное воображение, абстрактное и логическое мышление, расширяется объем памяти.

Опыт создания собственного мультфильма и написания собственного сценария – это серьезный процесс, позволяющий ребенку думать и говорить образами, понимать себя и окружающий мир, это диалог между внутренним миром ребенка и внешней действительностью. Дети, создав свой фильм и получив своего зрителя, чувствуют свою значимость, становятся более уверенными и активными в реальной жизни.

В программе «Секреты мультипликации» уделяется большое внимание графическим и словесным упражнениям, позволяющим качественно развить и использовать воображение ребенка, так как школьнику заниматься только рисованием уже недостаточно. Необходимая основа человеческого существования – слово, речь, язык, именно слово обеспечивает развитие личности, потому что с раннего детства ребёнок больше занят как раз не чтением, а словотворчеством и сочинительством. И если поощрять его в словесном творчестве, то и прочитанные книги ребенок будет воспринимать активнее, полноценнее, будет творчески взаимодействовать с ними, поэтому поддерживая в этом ребенка, мы способствуем становлению его вкуса к жизни.

**Новизна программы.** На занятиях по программе дети создают творческий продукт при помощи студийного оборудования и активно применяют возможности своих гаджетов.

**Педагогическая целесообразность.** Основная идея программы заключается в интеграции различных видов мультипликационного творчества. При реализации программы соблюдаются принципы наглядности, систематичности, последовательности и доступности. Принцип дозированной учебной нагрузки, предполагает поэтапное сообщение новой информации, для последовательного закрепления полученных знаний детьми сразу в практической деятельности. Весь предметный материал опирается на современные тенденции экранного искусства и пробуждает интерес воспитанников к созданию авторских сюжетов. Переход от одного раздела учебного плана к другому осуществляется по принципу повторения объёма знаний.

**Отличительными особенностями программы являются** данной программы от уже существующих образовательных программ в том, что большинство программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства и технической деятельности. Для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты, поэтому отличительные особенности данной программы выражаются в следующем. Во-первых, в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей достаточно естественным путем. Во-вторых, созданием конечного творческого продукта – мультфильма, который рассматривается как проект, когда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, необходимые при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область. В-третьих, в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, лежит собственный сценарий, написанный детьми. Все созданные в рамках студии мультфильмы доступны для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях, что способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует обучающихся на новые творческие работы.

**Адресат программы.** Программа адресована детям с 7 до 14 лет. Именно такой возраст благоприятен для обучающихся, постигающих мир экранного искусства, литературно- графического творчества и анимации.

Обучаться по данной программе могут все желающие. Группы формируются. Количество обучающихся в учебной группе не более 15-ти человек. Зачисление в группы в соответствии с порядком подачи заявления (по времени подачи); составление списочного состава с учетом равномерного распределения девочек и мальчиков; равномерное количество детей в соответствии с требованиями СанПиН.

### **Возрастные особенности обучающихся.**

*Детям 7-8 лет* присущи подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность и вместе с тем неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо. В эту пору высок естественный авторитет взрослого. Все его предложения принимаются и выполняются очень охотно. Его суждения и оценки, выраженные эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей.

*Дети 9-10 лет* отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Эмоции занимают важное место в психике этого возраста, им подчинено поведение ребят. Дети этого возраста весьма дружелюбны, легко вступают в общение. Для них все большее значение начинают приобретать оценки их поступков не только со стороны старших, но и сверстников. Их увлекает совместная коллективная деятельность. Они легко и охотно выполняют поручения и отнюдь не безразличны к той роли, которая им при этом выпадает. Они хотят ощущать себя в положении людей, облеченных определенными обязанностями, ответственностью и доверием. Неудача вызывает у них резкую потерю интереса к делу, а успех сообщает эмоциональный подъем. Далекое цели, неконкретные поручения и беседы "вообще" здесь неуместны. Из личных качеств они больше всего ценят физическую силу, ловкость, смелость, находчивость, верность. В этом возрасте ребята склонны постоянно меряться силами, готовы соревноваться буквально во всем. Их захватывают игры, содержащие тайну, приключения, поиск, они весьма расположены к эмоционально окрашенным обычаям жизни, ритуалам и символам. Они охотно принимают руководство вожатого. К его предложениям относятся с доверием и с готовностью откликаются на них. Доброжелательное отношение и участие взрослого вносят оживление в любую деятельность ребят, и вызывает их активность.

*У младших подростков 11-12 лет* резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто он не видит прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением. В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике. Сопровождающему легче воздействовать на подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, «изнутри» воздействовать на общественное мнение.

*У подростков 13-14 лет* складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Появляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами считают несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны

сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряженнее их жизнь, тем более она им нравится.

*В целом возраст детей 7-14 лет* особенно благоприятен для начала серьезной и постоянной работы по введению ребенка в мир технического и экранного творчества. Основными критериями для этого являются: качественно новый уровень произвольной регуляции поведения и деятельности, рефлексия, анализ, внутренний план действий, развитие нового познавательного отношения к действительности, ориентация на группу сверстников.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для школьников составляет 40 минут.

**Объем программы.** Общее количество учебных часов, запланированных на один год обучения, необходимых для освоения программы - 144.

**Срок освоения** - 1 год обучения, продолжительность образовательного процесса: 36 учебных недель - 9 учебных месяцев.

**Уровень программы** предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы.

*Стартовый уровень* обладает минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы обучающимся. Содержит самое главное, фундаментальное изучение технических аспектов мультипликации и компьютерных технологий. Простые базовые навыки дети получают по каждой теме, что позволяет им научиться создавать и анимировать пластилиновых героев. Примеряя разные роли, ребенок пробует себя в роли художника, аниматора, сценариста, художника по фонемам, художника постановщика и монтажера.

**Форма обучения** очная.

**Виды занятий.** Традиционные учебные занятия. Практические занятия. Комбинированные занятия. Контрольные итоговые занятия (открытые).

**Формы подведения результатов** – педагогическое наблюдение, устный опрос, дискуссия, викторина, тестирование, контрольные упражнения и задания, смотр и анализ работ, конкурс, открытое занятие.

**Цель программы**- развитие познавательной активности и творческих способностей школьников через освоение разнообразных видов деятельности анимационного, словесного и изобразительного искусства.

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

- творческое погружение в процесс производства анимационного фильма;
- творческое погружение в процесс сочинительства;
- обучение навыкам фото и видеосъемки, монтажа, озвучивания фильма.
- знакомство и освоение различных мобильных приложений для осуществления творческого замысла.
- обучение навыкам конструирования из разных материалов.

*Развивающие:*

- формирование интереса к литературе и изобразительному искусству;
- формирование интереса к искусству мультипликации;
- формирование системы знаний, умений, навыков по основам мультипликации;
- формирование системы знаний, умений, навыков по основам драматургии, сценарного мастерства;
- развитие творческого мышления, фантазии и воображения.

*Воспитательные:*

- формирование отношений, основанных на сотрудничестве и взаимопомощи;
- развитие познавательного интереса, эстетического вкуса;
- развитие творческой активности, самостоятельности, желания экспериментировать.

В результате реализации данных задач у обучающихся развивается самостоятельность, любознательность, активизируется интеллектуальная деятельность. Все это способствует лучшему познанию окружающего мира и совершенствованию личности.

### Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Введение в программу</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Входная диагностика Устный опрос
1.1.	Знакомство с мультипликацией	4	1	3	
1.2.	История анимации	4	1	3	
<b>2.</b>	<b>Анимационные этюды</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	Дискуссия
2.1.	Техники анимации	12	6	6	
<b>3.</b>	<b>Визитка</b>	<b>44</b>	<b>14</b>	<b>30</b>	Педагогическое наблюдение Смотр и анализ работ Викторина Открытое занятие
3.1.	Разработка идеи сюжета и героев	6	2	4	
3.2.	Изготовление героев мультфильма	6	2	4	
3.3.	Создание фона и декораций	6	2	4	
3.4.	Съемки мультфильма	6	2	4	
3.5.	Озвучание	4	1	3	
3.6.	Музыкальное оформление	4	1	3	
3.7.	Титры	4	1	3	
3.8.	Монтаж	6	2	4	
3.9.	Презентация	2	1	1	
<b>4.</b>	<b>Основы анимационного движения</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Контрольные задания
4.1.	Принципы анимации	4	1	3	
4.2.	Лицевая анимация	4	1	3	
<b>5.</b>	<b>Развитие творческого мышления</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Контрольные упражнения Устный опрос
5.1.	Изобразительные игры и упражнения	4	1	3	
5.2.	Словесные игры и упражнения	4	1	3	
<b>6.</b>	<b>Основы сценарного мастерства</b>	<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	Педагогическое наблюдение Устный опрос
6.1.	Техники создания замысла	6	2	4	
6.2.	Структура и композиция	4	1	3	
6.3.	Визуализация истории	6	2	4	
<b>7.</b>	<b>Секреты мультипликации</b>	<b>46</b>	<b>14</b>	<b>32</b>	Педагогическое наблюдение Тестирование Открытое занятие Смотр и анализ работ
7.1.	Введение	4	1	3	
7.2.	Замысел	6	2	4	
7.3.	Персонаж	6	2	4	
7.4.	Эмоции	4	1	3	
7.5.	Мир героя	4	1	3	
7.6.	Движение	4	1	3	
7.7.	Раскадровка	4	1	3	
7.8.	Анимация	6	2	4	
7.9.	Музыка и озвучание	4	1	3	
7.10.	Монтаж	2	1	1	
7.11.	Презентация	2	1	1	
<b>8.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Итоговая диагностика
<b>Итого:</b>		<b>144</b>	<b>45</b>	<b>99</b>	

## Содержание учебного (тематического) плана

### Раздел 1. Введение в программу (8ч.)

#### Тема 1.1. Знакомство с мультипликацией

*Теория:* Знакомство с программой и требованиями педагога.

*Практика.* Игры и упражнения на знакомство, сплочение, самопознание. Инструктаж по технике безопасности.

#### Тема 1.2. История анимации

*Теория.* Знакомство с историей мировой анимации.

*Практика:* Просмотр фильмов, презентаций по истории мировой анимации. Обсуждения и доклады по заданным темам.

### Раздел 2. Анимационные этюды (12ч.)

#### Тема 2.1. Техники анимации

*Теория.* Техники анимации: предметная перекладка; бумажная перекладка; технология необъемного пластилина. Варианты создания своего мультфильма с нуля. Роли в анимации. Знакомство с оборудованием и материалами для работы. Виды оборудования съемочного места.

*Практика.* Просмотр анимационных фильмов в различных техниках. Создание тематических анимационных этюдов в технике классическая, предметная и пластилиновая перекладка. Знакомство с программой для съемки мультфильма. Оборудование съемочного места. Знакомство на практике с процессом съемки анимационного фильма.

### Раздел 3. Визитка (44ч.)

#### Тема 3.1. Разработка сюжета и героев мультфильма

*Теория.* Проведение беседы «Как создаются интересные истории?» Знакомство со структурой написания сценария.

*Практика.* Совместный поиск идей для сюжета будущего мультфильма, совместное написание сценария.

#### Тема 3.2. Создание персонажа

*Теория.* Проведение бесед «Кто такой художник по персонажам?» «Какими свойствами должен обладать персонаж?» Знакомство с последовательностью создания персонажа.

*Практика:* Создание и проработка персонажа во всех положениях.

#### Тема 3.3. Создание фона и декораций

*Теория.* Беседа на тему «Как не задавить персонажа фоном».

*Практика.* Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

#### Тема 3.3. Съемки мультфильма

*Теория.* Знакомство с понятием анимационная сцена. Проведение беседы: «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

*Практическая работа* Съемка анимационных сцен.

#### Тема 3.4. Музыкальное оформление

*Теория.* Знакомство с творчеством российских и зарубежных композиторов.

*Практическая работа:* Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

#### Тема 3.5. Озвучание

*Теория.* Проведение беседы «Кто говорит голосами персонажей в мультфильме».

Знакомство с редактором звука на компьютере.

*Практика.* Запись отрывков текста к видеоряду.

### **Тема 3.6. Монтаж**

*Теория.* Проведение беседы «Что такое монтаж?». Знакомство с программой монтажа на компьютере.

*Практика.* Монтаж анимационного фильма.

### **Тема 3.7. Титры**

*Теория.* Просмотр тематических анимационных фильмов.

*Практика.* Каждый ребенок лепит или пишет свое имя в произвольной форме с отдельными элементами из мультфильма.

### **Тема 3.8. Презентация**

*Теория.* Знакомство с критериями оценки анимационного фильма.

*Практика.* Просмотр, анализ и обсуждение готового мультфильма.

## **Раздел 4. Основы анимационного движения (8ч.)**

### **Тема 4.1. Принципы анимации**

*Теория.* Проведение беседы на тему: «Принципы диснеевской анимации».

Знакомство с основными принципами диснеевской анимации.

*Практика.* Создание анимационных этюдов с использованием диснеевских принципов анимации (*растяжение, сжатие*).

### **Тема 4.2. Лицевая анимация**

*Теория.* Проведение беседы на тему: «Особенности речи анимационного героя».

Знакомство с понятием «липсинк».

*Практическая работа:* Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание лицевой анимации персонажей.

## **Раздел 5. Развитие творческого мышления (8ч.)**

### **Тема 5.1. Изобразительные игры и упражнения**

*Теория.* Знакомство с понятием фантазия. Проведение беседы «Полезные и вредные фантазии».

*Практика.* Проведение тренингов, игр и упражнений, направленных на развитие фантазии и воображения: «Неоконченный рисунок», «Загадочный ящик», «Ассоциации», и т.д. создание тематических композиции «Страна Вообразия».

### **Тема 5.2. Словесные игры и упражнения**

*Теория.* Обсуждение, зачем мультипликаторам нужно уметь писать и зачем пополнять свой словарный запас.

*Практика.* Проведение словесных игр и упражнений на развитие фантазии и воображения. Упражнения: «Рифма»; «Лимерики»; «Метафоры»; «Аббревиатура»; «Фразы на вымышленном языке»; «Заголовки»; «Рассказ на одну букву»; «Рассказ по кругу».

## **Раздел 6. Основы сценарного мастерства (16ч.)**

### **Тема 6.1. Техники создания замысла**

*Теория.* Приемы создания захватывающих историй. Деятельность сценариста. Виды техник создания замысла.

*Практика.* Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание сюжетов с использованием техник по созданию замысла. («Жанр», «Тема», «Перевертывание сказки» и т. д).

### **Тема 6.2. Структура и композиция**

*Теория.* Структура и композиции сценария. Понятия - сцена и мизансцена. Отличие

сцены от эпизода. Разбор ошибок при составлении сцены. Варианты интриги сцены. Понятия - энергия характера, цель героя

*Практика.* Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание сюжетов с использованием трехактной структуры. Совместное сочинение и написание историй в одну сцену (сценок). Визуализация сцены. Просмотр и анализ анимационных фильмов. Выполнение упражнения «Карта героя». Создание своего уникального героя

### **Тема 6.3. Визуализация истории**

*Теория.* Проведение бесед на тему: «Визуализация истории». «Для чего нужна раскадровка». Знакомство с правилами создания раскадровки.

*Практика:* Создание раскадровки будущего мультфильма.

## **Раздел 7. Секреты мультипликации (46ч.)**

### **Тема 7.1. Введение**

*Теория.* Виды профессий в сфере анимации. Принцип создания мультфильмов. Понятие – замысел.

*Практика.* Просмотр тематических учебных фильмов. Практические упражнения и тематические контрольные задания.

### **Тема 7.2. Замысел**

*Теория.* Профессия - сценарист. Приемы создания интересных историй. Знакомство с разными техниками создания замысла.

*Практика.* Создание замысла своей истории с использованием наиболее понравившейся техники.

### **Тема 7.3. Персонаж**

*Теория.* Профессия - художник по персонажам. Свойства характера персонажа. Этапы последовательного создания персонажа (текстовое описание, карта роста, карта эмоций).

*Практика.* Создание и проработка главного персонажа во всех положениях; Создание нескольких персонажей. Упражнение «Покажи характер персонажа через действие». Упражнение «Незаконченная история».

### **Тема 7.4. Эмоции**

*Теория.* Качества профессии художника по персонажам. Волшебные средства понимания. Наше настроение. Я и другие. Понятия - жесты, мимика, интонация.

*Практика.* Показать и изобразить базовые эмоции ваших персонажей в лице и жестах: отрешённый; счастливый; злой; грустный; стеснительный; подозревающий, и т.д. Упражнение - нарисовать своих героев и показать их эмоции.

### **Тема 7.5. Мир героя**

*Теория.* Профессия - художник постановщик. Мир героя, мир произведения.

*Практика.* Описание мира героя произведения несколькими предложениями. Изображение мира произведения, героя.

### **Тема 7.6. Движение**

*Теория.* Профессия – художник аниматор. Приемы движения объекта или героя в рисунке и анимации.

*Практика.* Изображение базовых поз: поворот, ходьба, бег, полет. Съёмка движений разных героев и объектов.

### **Тема 7.7. Раскадровка**

*Теория.* Основные правила создания раскадровки.

*Практика.* Создание раскадровки будущего мультфильма.

#### **Тема 7.8. Анимация**

*Теория.* Качества профессии художник – аниматор. Понятие - анимационная сцена. Виды действий интересных зрителю.

*Практика.* Съёмка анимационной сцены.

#### **Тема 7.9. Музыка и озвучание**

*Теория.* Профессия - звукооператор. Приемы создания настроения в фильме. Знакомство с компьютерной программой «Редактор звука».

*Практика.* Запись отрывков текста к видеоряду. Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

#### **Тема 7.10. Монтаж**

*Теория.* Знакомство с программой монтажа на компьютере.

*Практика.* Монтаж сцены анимационного фильма.

#### **Тема 7.11. Презентация**

*Теория.* Продолжение знакомства с профессиями в сфере анимации.

*Практика.* Просмотр, анализ и обсуждение готового мультфильма.

#### **Раздел 8. Итоговое занятие**

*Практика.* Подведение итогов работы за год. Итоговая диагностика.

### **Планируемые результаты**

#### *Предметные результаты:*

- знание терминологии, технологии анимации и мультипликации;
- знание профессий экранного искусства;
- понимание сути раскадровки, ее необходимости, последовательности при создании анимационного фильма, умение рисовать, лепить и создавать анимационных персонажей, создавать фон и декорации по выбранному сюжету;
- понимание принципа работы в рамках анимационной сцены на разных планах;
- умение использовать разные технологические приемы при работе над съёмкой сцен;
- знание технологии и процесса покадровой съёмки сцен мультфильма, следуя сценарию постепенно выстраивать сюжетную линию, взаимодействуя с другими участниками;
- умение включить и настроить фотоаппарат для съёмки, самостоятельно снимать анимационную сцену;
- понимание базовых принципов диснеевской анимации;
- умение пользоваться редакторами звука и видео для создания сцены фильма, записывать звук, делать компьютерный монтаж, свободно и с выражением читать текст во время озвучивания готового мультфильма.

#### *Метапредметные результаты:*

- выстраивание своей деятельности согласно условиям (конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно строить схему);
- выстраивание своей деятельности согласно условиям заданным педагогом;
- проявление умений решения задач изобретательского характера;

- определение и формулирование цели деятельности на занятии с помощью педагога;
- овладение приемами придумывания сюжета для мультфильма.

*Личностные результаты:*

- проявление интереса к искусству мультипликации;
- проявление творческой активности;
- умение адекватно оценивать свои работы и работы сверстника;
- соблюдение правил безопасности при работе с техникой;
- наличие навыков в самостоятельной и в групповой деятельности;
- выполнение работы в заданное время.

## Условия реализации программы

### Комплекс организационно-педагогических условий

#### Годовой календарный учебный график:

1 год обучения	1 полугодие	ОП	Зимние праздники	2 полугодие	ОП	Летние каникулы	Всего год
	01.09-31.12	16нед.	01.01.-08.01	09.01-31.05	20нед.	01.06-31.08	36 нед.

#### Содержание программы способствует:

- развитию художественно- графических навыков визуализации историй;
- развитию продуктивного творческого мышления, фантазии и воображения;
- развитию абстрактного представления последовательных действий;
- поддержанию интереса и желания к дальнейшему освоению искусства анимации;
- поддержанию интереса и желания к дальнейшему освоению основ драматургии и писательского мастерства.
- общему развитию ребенка (произвольное внимание, творческое динамичное воображение, абстрактное и логическое мышление и расширение объема памяти);
- воспитанию творческой личности ребенка (проба себя в качестве художника, режиссера, писателя, поэта, сценариста).

#### Особенности организации образовательного процесса и методические материалы, применяемые при реализации программы «Секреты мультипликации»:

- *Методы обучения*, применяемые в образовательном процессе - словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный; частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой;
- *Методы воспитания*, применяемые в образовательном процессе - убеждение, поощрение, упражнения, стимулирования, мотивация.

#### Форма организации образовательного процесса

##### *Фронтальная:*

- просмотр фильмов и графических историй (комиксов) разных видов и жанров;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному на экране;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

##### *Групповая:*

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа художественных произведений разных жанров;
- работа над созданием анимационного фильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- фотосъемка анимационной сцены, озвучание, подбор музыкального сопровождения.

##### *Индивидуальная:*

- совершенствование знаний выразительных возможностей разных видов искусств (изобразительное искусство, литература, анимационное искусство);
- овладение процессом литературных произведений малой формы;

- овладение процессом создания графической истории;
- овладение процессом покадровой анимации;
- овладение редакторами звука и видеомонтажа на компьютере.

#### **Формы организации учебного занятия:**

- беседа,
- лекция,
- мастер – класс,
- тренинг,
- дискуссия,
- мозговой штурм,
- практическое занятие,
- экскурсия,
- творческая мастерская,
- презентация.

#### **Виды занятий по программе:**

- *Занятия по развитию творческого мышления, фантазии и воображения.* Здесь приобретается способность мыслить нестандартно, генерировать идеи.
- *Литературно-творческие занятия.* Здесь приобретается способность выразить желаемое языком кино – это прослушивание сказок, просмотр мультфильмов, сочинение историй, стихов, сказок, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, и правилами составления рассказа, составление плана графической истории.
- *Занятия по изобразительной деятельности* – это создание набросков, поиски образов героев, создание законченных графических историй.
- *Анимация.* На анимационных занятиях дети знакомятся с основными приёмами анимации, осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, stop-motion и пр.), а также просматривают и обсуждают проделанное.
- *Азбука актёрского мастерства.* Такие занятия предполагают не только само озвучивание созданного мультфильма, но и знакомство с природой и разнообразием звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы), а также упражнения по выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения.
- *Диагностические занятия.* Диагностические занятия необходимы для того, чтобы отследить динамику развития и состояния детей в процессе прохождения данной программы.

#### **Педагогические технологии, используемые при реализации программы:**

- *Проектные технологии* — это основная технология на занятиях при создании графических историй, малых литературных произведений, анимационных фильмов.

- *ТРИЗ технологии* - эти технологии активно используются на занятиях по развитию творческого мышления и сочинительству.
- *Личностно-ориентированные технологии* - обучение по программе происходит на основе детских инициатив и интересов.
- *Технология проблемно-развивающего обучения* - применяются в виде игр упражнений направленных на поиск идей, развитие креативности.
- *КТ – технологии* - применяются при съемке, монтаже, озвучании фильмов, мультимедийном сопровождении урока.
- *Здоровьесберегающие технологии* - чередование различных видов деятельности на занятии, проведение физкультминуток, использование элементов арт-терапевтических методик.

**Алгоритм учебного занятия** - краткое описание структуры занятия и его этапов:

1. *Организационный момент.* Подготовка обучающимися своих рабочих мест. (3 мин.)
2. *Введение в задание.* Мотивация обучающихся к деятельности, создание положительного настроения. (3 мин.)
3. *Постановка целей и задач* занятия. (2 мин.)
4. *Этап изучения новых знаний* (закрепление материала) и способов деятельности. (10-15 мин.)
5. *Этап деятельностьный* - творческая работа. Выполнение обучающимися практической работы. Просмотр. Анализ и исправление допущенных ошибок по ходу работы. (45-50 мин)
6. *Физкультминутка* проводится в ходе всего учебного занятия через каждые 15-20 мин (2 мин.)
7. *Заключительный этап* - этап рефлексии. Просмотр. Подведение итогов занятия. Показ достижений обучающихся. Сообщение домашнего задания. (5 мин.)
8. *Организационный момент.* Уборка рабочих мест (3 мин.)

**Обеспечение программы методическими видами продукции**

Дидактические материалы:

*Мультимедийные презентации:*

- как создать комикс;
- механика комикса;
- техники создания замысла;
- основы драматургии;
- виды анимации;
- уроки мультипликации;
- секреты анимации:
- создание персонажей;
- липсинг персонажей;
- зрительные иллюзии.

*Фильмотека:*

- «Виды анимации»;
- «Стоп-моушн анимация»;
- «История письма».

*Графические материалы:*

- «Эмоции»;
- «Движение в анимации».

*Дидактические материалы по сценарному мастерству:* комплект учебно-методической литературы по основам сценического мастерства и анимации в электронном виде.

#### **Материально-техническое обеспечение:**

- *Оборудование:* цифровой фотоаппарат, штатив, микрофон, специальные софиты или фонари для постановки света, компьютер с необходимым программным обеспечением, видеопроектор для просмотра готовых работ.
- *Инструменты:* ножницы, ножницы «зигзаг», стеки, карандаши, фломастеры.
- *Материалы:* художественные материалы: пластилин, картон, бумага, краски, восковые мелки; сыпучие материалы: крупы, декоративный песок, бисер.

#### **Формы аттестации и контроля, оценочные материалы**

**Формы аттестации.** Формы и методы контроля реализации программы: выбираются педагогом в зависимости от цели контроля и возможностей детей. Основные формы контроля — это общение и наблюдение в процессе работы над мультфильмом, а также анализ и обсуждение готовых, сделанных детьми анимационных фильмов. В диагностике также используются такие методы контроля как практические контрольные задания, карты интересов, графические диктанты, анкеты, тесты, викторины, тесты и анкеты по самодиагностике, конкурсы и фестивали (см. приложение 4-7).

#### **Виды контроля:**

- **Начальный** (входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей. Основной задачей мониторинга на этом этапе - было установление исходного уровня личностного развития каждого ребенка: мотивация; наличие базовой подготовки; социализация.
- **Текущий и итоговый контроль.** Проводится с целью определения степени творческой самореализации обучающихся в учебно-творческой, деятельности по образовательной программе.
- **Формы подведения итогов.** В ходе реализации программы регулярно проводятся: мастер-классы для сверстников; открытые занятия для родителей; участия в конкурсах и мероприятиях детского творчества в области анимации, литературы; публикации творческих результатов в Интернет.

#### **Педагогический мониторинг:**

- творческие задания,
- диагностика личностного роста и продвижения,
- ведение журнала учёта достижения обучающихся,
- анкетирование родителей.

#### **Способы определения результативности.**

Диагностика в образовательном процессе проводится при помощи педагогического наблюдения и педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия конкурсах различного уровня, активности обучающихся на занятиях. (см. приложения).

Созданная система оценочных средств позволяет самостоятельно проконтролировать каждый заявленный уровень обучения, измерить его и оценить.

**Структура фонда оценочных средств, как правило, включает:**

- описание показателей и критериев оценивания результатов на различных этапах их формирования,
- описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования образовательных результатов.

## Список литературы

### Нормативные документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ просвещения Министерства Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020г. №533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196»;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
5. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
6. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

### Литература, используемая при написании программы:

1. Голованов В. П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. 19 проф. образования. – Москва : Владос, 2004.
2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. – Санкт-Петербург : Питер, 2013.
3. Дронов В. Macromedia Flash MX. – Санкт-Петербург : БХВ - Петербург, 2003.
4. Залогова Л. А. Практикум по компьютерной графике. – Москва : Лаборатория Базовых знаний, 2001.
5. Зейц З. М. Пишем и рисуем на песке. – Москва : ИНТ, 2010.
6. Карлсон М. Создай свой пластимир. – Ростов на Дону: Феникс, 2009.
7. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – Москва : НТ Пресс, 2006.
8. Колеченко А. К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. – Санкт-Петербург : КАРО, 2004.
9. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – Москва, 1990.
10. Тверезовский Д. И. Macromedia Flash MX 2004. – Москва : Вильямс, 2006.
11. Уорд Питер Композиция кадра в кино и на телевидении. – Москва : ГИТР, 2005.
12. Усов Ю. Н. В мире экранных искусств. – Москва : SVR-Аргус, 1995.
13. Фостер У. Основы анимации. – Москва : Астрель, 2000.
14. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З. И. Невдахина. – Вып.3. – Москва : Народное образование, 2007.
15. История лаборатории кино и кинообразования. - В кн. «История художественного образования в России - проблема культуры XX века». – Москва : РАО, 2003.

16. Полёт «Жар-Птицы» Горизонты мультипликационной педагогики. Сост.: П. И. Анофриков. Редактор А. А. Мелик-Пашаев. – Новосибирск, 2013.
17. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции. – Москва : Таганрог - Апатиты, 2002.
18. Захарова Е. А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт 20 занятий с младшими школьниками. – Москва, 1991.
19. Кино: Энциклопедический словарь / гл. ред. С. И. Юткевич; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др. – Москва : Советская энциклопедия, 1987.

#### **Литературы для обучающихся и родителей:**

1. Асенин С. Иржи Трнка. Тайна кинокуклы. – Москва, 1982.
2. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т. Бруссе. – Москва : Искусство, 1971.
3. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театр, кино и телевидения. – Москва : Аграф, 2003.
4. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. – Москва : Союзинформкино, 1979.
5. Горичева В. С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998.
6. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – Москва, 1990.
7. Липковиц Д. Lego. Книга игра. Оживи свои модели! – Эксмо, 2014.

#### **Электронные образовательные ресурсы:**

8. Лаборатория компьютерной графики и мультимедиа: [Электронный ресурс] – URL : <http://graphics.cs.msu.ru/> (Дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
9. «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов: [Электронный ресурс] – URL : <http://multator.ru/draw/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
10. Планета мультфильмов: [Электронный ресурс] – URL : <https://ulin.ru/whatshow.htm> (дата обращения: 23.04.2020). – Текст. Изображение: электронные.
11. Про фото и видео простым языком: [Электронный ресурс] – URL : <https://profotovideo.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
12. Сценарист.ру: [Электронный ресурс] – URL : <http://www.screenwriter.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
13. Уроки Photoshop: [Электронный ресурс] – URL : <https://photoshop.demiart.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.

**Анкета для обучающихся по программе «Секреты мультипликации»**

1. Как считаешь, какие пять слов лучше всего описывают тебя?
2. Какое занятие делает тебя счастливым?
3. Чему бы ты хотел научить других людей?
4. Каким должен быть самый счастливый твой день?
5. Из всех вещей, которым ты сейчас учишься, что будет самым полезным для тебя, когда ты вырастешь?
6. Если бы ты мог путешествовать во времени, и встретить себя три года назад, какой совет ты бы себе дал?
7. Если бы ты сейчас отправился в кругосветное путешествие, кого из друзей ты бы хотел взять с собой?
8. Есть вероятность, что ты станешь известным и знаменитым человеком. Кем бы ты хотел стать?
9. Если бы ты мог изменить мир, что бы ты сделал?
10. Кому ты сегодня помог?

**Инструкция для заполнения анкеты:**

- В правом верхнем углу листа запиши имя и фамилию.
- Ответь на вопросы.
- Выбери наиболее понравившийся вопрос ответь на него и сделай иллюстрацию.

**Входная диагностика обучающихся по программе «Секреты мультипликации»**  
(Карта интересов №1)

Фамилия Имя \_\_\_\_\_

<b>Мне нравится:</b>	<b>Знак</b>
1. Читать с выражением стихи	
2. Петь, музицировать	
3. Играть вместе с другими детьми в различные коллективные игры	
4. Играть с техническим конструктором	
5. Рисовать	
6. Лепить из пластилина	
7. Делать поделки из разных материалов	
8. Руководить играми детей	
9. Ходить в лес, наблюдать за растениями, животными, насекомыми	
10. Сочинять истории, сказки, рассказы	
11. Разговаривать с новыми, незнакомыми людьми	
12. Конструировать, рисовать проекты самолетов, кораблей и др.	
13. Объяснять что-то другим детям или взрослым людям	
14. Участвовать в постановке спектаклей	
15. Фотографировать	
16. Играть и работать на компьютере	

**Инструкция для детей:**

В правом верхнем углу листа напишите имя и фамилию.

Если то, о чем говорится, вам не нравится, ставьте знак "-"

Если то, о чем говорится, вам нравится, ставьте знак "+"

Если то, о чем говорится, вам очень нравится, ставьте два знака "++"

**Текущая диагностика обучающихся по программе «Секреты мультипликации»**  
(Карта интересов №2)

Фамилия Имя \_\_\_\_\_

<b>Мне нравится:</b>	<b>Знак</b>
1. Сочинять истории, придумывать сценарий	
2. Придумывать мультфильм, делать раскадровки	
3. Играть вместе с другими детьми в различные творческие коллективные игры	
4. Работать в кадре, двигать персонажи	
5. Снимать анимационные сцены	
6. Лепить из пластилина	
7. Рисовать	
8. Придумывать и делать персонажи	
9. Руководить работой над мультфильмом	
10. Озвучивать героев	
11. Работать над мультфильмом вместе с другими детьми	
12. Работать над мультфильмом самостоятельно	
13. Работать над мультфильмом с другом или подругой	
13. Делать монтаж на компьютере	
14. Подбирать музыкальное сопровождение мультфильма	
15. Создавать коллекции звуков для «шумотеки»	
16. Смотреть готовый мультфильм	

**Инструкция для детей:**

В правом верхнем углу листа напишите имя и фамилию.

Если то, о чем говорится, вам не нравится, ставьте знак "-"

Если то, о чем говорится, вам нравится, ставьте знак "+"

Если то, о чем говорится, вам очень нравится, ставьте два знака "++"

**Критерии диагностики творческой самореализации обучающихся в учебно-творческой, деятельности**

*Личная карточка обучающегося*

Ф.И.О. ученика		
<i>Компоненты творческой самореализации</i>	<i>Критерии</i>	<i>баллы</i>
<b>Положительная мотивация к творческой деятельности</b>	1. Осознанность цели деятельности 2. Интерес к процессу творческой деятельности 3. Стремление к успеху при решении творческих задач и к самосовершенствованию 4. Стремление к лидерству в творческой деятельности	
<b>Самоорганизация в творческой деятельности</b>	1. Умение выделять основные цели и приоритеты 2. Способность к планированию 3. Способность к самоконтролю, самооценке, самоанализу, рефлексии 4. Умение преодолевать трудности в обучении	
<b>Творческие способности, их использование в творческой деятельности</b>	1. Творческие способности (художественные способности, литературные способности итд.) 2. Гибкость мышления 3. Оригинальность мышления, способность генерировать идеи, изобретательность 4. Способность к применению ранее усвоенных знаний и умений	

*Критерии оценивания: за каждый пункт выставляется 1 балл. Баллы суммируются.*

**Мониторинг творческой самореализации обучающихся  
по программе «Секреты мультипликации»**

№	Ф. И. О. обучающегося	Мотивация к творческой деятельности	Самоорганизация в творческой деятельности	Творческие способности, и их использование	Итог
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

Критерии оценок:

«0» - низкий уровень;

«1» - удовлетворительный уровень;

«2-3»-средний уровень;

«4»- высокий уровень.



### Текущая диагностика обучающихся по программе «Секреты мультипликации»

(Практическое задание)

Для отслеживания уровня владения практическими умениями и навыками обучающимся предлагается снять анимационный фрагмент, используя готовых персонажей, фон. Тема выбирается педагогом.

*Инструкция:* Вам необходимо «оживить героя».

Задание можно выполнять в паре или индивидуально.

*Этапы работы:*

1. Установить оборудование, настроить его.
2. Продумать движения героя и сделать раскадровку (на 6-8 кадров).
3. Съемка фрагмента.
4. Монтаж фрагмента (с голосовым и музыкальным сопровождением).

*Отслеживание результативности выполнения практического задания.*

### Критерии оценки уровня овладения приемами получения движущихся объектов

Низкий уровень (-) не владеет приемами получения движущихся объектов, (этапы работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность. Уровень творчества – низкий.

Средний уровень (+): обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога. Уровень творчества - средний.

Высокий уровень (++)): обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами. Применяет различные приемы получения движущихся объектов. Уровень творчества – высокий.

Текущая диагностика обучающихся по программе «Секреты мультипликации»

Диагностическая карта «Творческие способности, художественные и технические навыки»

№ п/п	Фамилия Имя обучающегося	Творческие способности		Технические навыки			Итог
		Интерес к занятиям	Творческая активность самостоятельность	Создание персонажа и фона	Анимация	Монтаж	
1.							
2...							

**Критерии оценок:**

«-» -низкий уровень

«+» -средний уровень

«++»- высокий уровень

**Выраженность интереса к занятиям**

Высокий уровень. Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию

Средний уровень. Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала

Низкий уровень. Интерес возникает лишь к новому материалу, но не к способам решения.

**Творческая активность самостоятельность**

Высокий уровень. Ребенок любознателен, активен, изобретателен в деятельности, в играх, в использовании материалов и идей. Задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий.

Средний уровень. Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок.

Низкий уровень. Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, интерес к внешнему миру не обнаруживается, любознательность не проявляется.

**Создание персонажа и фона**

Высокий уровень. Персонаж имеет характер. Высокая культура исполнения. Фон отражает настроение сцены. Высокая культура исполнения.

Средний уровень. Персонаж имеет характер. Недостаточно высокая культура исполнения. Фон отражает настроение сцены. Недостаточно высокая культура исполнения.

Низкий уровень. Данные задания выполняются только на репродуктивном уровне.

## **Анимация**

Высокий уровень. Анимация сложная плавная. Высокий уровень самостоятельности.

Средний уровень. Анимация плавная. Ученику требуется частичная помощь педагога.

Низкий уровень. Анимация резкая. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

## **Монтаж**

Высокий уровень. Обучающийся самостоятельно монтирует свою сцену, вставляет звук и накладывает титры.

Средний уровень. Обучающемуся требуется в работе частичная помощь педагога.

Низкий уровень. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

## Итоговая диагностика для обучающихся по программе «Секреты мультипликации»

## Диагностическая карта «Творческие, художественные и технические навыки»

№ п/п	Фамилия Имя обучающегося	Творческие способности		Технические навыки			Итог
		Идея, сценарий	Творческая активность самостоятельность	Создание персонажа и фона	Анимация	Монтаж	
1.							
2...							

**Критерии оценок:**

«-» -низкий уровень

«+» -средний уровень

«++»- высокий уровень

**Идея сценарий**Высокий уровень: идея оригинальная. Сценарий логичный интересный, создан самостоятельно.Средний уровень: идея интересная. Сценарий логичный. При работе над сценарием обучающийся частично пользовался помощью педагога.Низкий уровень: в работе над сценарием обучающемуся постоянно требовалась помощь педагога.**Творческая активность самостоятельность**Высокий уровень: ребенок любознателен, активен, изобретателен в деятельности, в играх, в использовании материалов и идей. Задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий.Средний уровень: ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок.Низкий уровень: уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, интерес к внешнему миру не обнаруживается, любознательность не проявляется**Создание персонажа и фона**Высокий уровень: персонаж имеет характер. Высокая культура исполнения.Средний уровень: персонаж имеет характер. Недостаточно высокая культура исполнения.

Высокий уровень: фон отражает настроение сцены. Высокая культура исполнения.

Средний уровень: фон отражает настроение сцены. Недостаточно высокая культура исполнения.

Низкий уровень: данные задания выполняются только на репродуктивном уровне.

### **Анимация**

Высокий уровень: анимация сложная плавная. Высокий уровень самостоятельности.

Средний уровень: анимация плавная. Ученику требуется частичная помощь педагога.

Низкий уровень: анимация резкая. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

### **Монтаж**

Высокий уровень: обучающийся самостоятельно монтирует свою сцену, вставляет звук и накладывает титры.

Средний уровень: обучающемуся требуется в работе частичная помощь педагога.

Низкий уровень: работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

## Итоговая аттестация обучающихся по программе «Секреты мультипликации»

(Тестирование по вопросам теоретической части)

*Инструкция:* тест выполняется на отдельном листе.

В верхнем правом углу листа напишите свою фамилию и имя.

Далее, согласно номеру вопроса, поставьте цифру и из предложенных вариантов ответа выберите только один правильный.

1. Вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов, называется...
  - а) Мультипликация
  - б) Фотосессия
  - в) Киносъемка
2. Слово анимация обозначает...
  - а) Приумножение
  - б) Одушевление
  - в) Вдохновение
3. Какие технические средства помогают обеспечить надежную фиксацию фотокамеры при съемке мультфильмов?
  - а) штангенциркуль
  - б) штатив
  - в) фотозакрепитель
4. Выберите мультфильм, снятый УОЛТОМ ДИСНЕЕМ
  - а) Ну, погоди!
  - б) Микки Маус
  - в) Винни Пух
5. Чем занимается художник по персонажам?
  - а) Съёмкой движения персонажа
  - б) Разработкой образа персонажа
  - в) Озвучиванием персонажа
6. Содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей это...
  - а) Сценарий
  - б) Программа
  - в) План
7. Искусство создания истории это-
  - а) Живопись
  - б) Драматургия
  - в) Архитектура
8. Чем занимается художник-мультипликатор?
  - а) Рисует портреты
  - б) Копирует рисунки
  - в) Создает движение (одушевляет) персонажа
9. Что такое раскадровка?
  - а) Комиксы, нарисованные после просмотра фильма
  - б) Раскраски для мультипликаторов

- в) Серия рисунков всего сюжета будущего фильма
- 10.** Выбери, что относится к видам стоп-моушн анимации
- а) Пластилиновая перекладка  
в) flash - анимация
- 11.** Выбери название программы, в которой мы делаем монтаж мультфильма
- а) Ulead Video Studio  
б) PowerPoint  
в) Adobe Acrobat Reader
- 12.** С чего лучше начать монтаж мультфильма?
- а) С дорожки видео или изображения  
б) С голосовой дорожки  
в) С музыкальной дорожки
- 13.** Кого по праву можно назвать пионером российской мультипликации?
- а) У. Дисней  
б) С.М. Эйзенштейна  
в) В.А. Старевича
- 14.** Посмотрите предложенный фрагмент и определите, какая из техник анимации была вам представлена?
- а) рисованная анимация  
б) стоп-моушн анимация  
в) компьютерная анимация

#### Ключ к тесту

<b>№ вопроса</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
<b>Вариант ответа</b>	<b>а</b>	<b>б</b>	<b>б</b>	<b>б</b>	<b>б</b>	<b>а</b>	<b>б</b>	<b>в</b>	<b>а</b>	<b>а</b>	<b>б</b>	<b>в</b>	<b>б</b>	<b>б</b>

*Отслеживание результативности выполнения тестового задания.*

Тест состоит из 14 вопросов. За каждый правильный ответ выставляется один балл. Максимально возможное количество 14 баллов.

Низкий уровень (0 – 4 баллов): обучающийся обладает недостаточным уровнем знаний, допускает значительные ошибки, путается в терминологии.

Средний уровень (4 – 10 баллов): обучающийся проявляет поверхностные знания по отдельным темам программы, знает основные термины и понятия.

Высокий уровень (10 – 14 баллов): обучающийся свободно владеет теоретическим материалом по программе, допускает незначительные ошибки, либо не допускает вообще.