

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «01» апреля 2024г.
Протокол №2



Утверждаю:
Директор МАОУ ДО «ДДТ»
Караульщикова Л.Ю.
№ 100 Н от «01» апреля 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Детская анимационная студия»**

Возраст обучающихся: 7-14 лет
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Захарова Наталья Васильевна,
педагог дополнительного образования

г. Верхняя Пышма, 2024

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Направленность программы - техническая.

Программа ориентирована на формирование технических навыков в создании анимационных фильмов, а также на развитие познавательной активности исследовательских, прикладных, творческих способностей обучающихся. При разработке данной программы учитывалась специфика регионального компонента и потребности образовательного пространства городского округа Верхняя Пышма. Программа рекомендована к реализации методическим советом муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества».

Характерные особенности программы: активно-деятельный способ обучения; индивидуальный подход; вариативность процесса обучения; включение в процесс обучения не только рациональной, но и эмоциональной сферы. Содержание направлено на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития ребенка. Родители (законные представители) считают, что данная образовательная деятельность способствует обеспечению преемственности воспитательных институтов «семья – школа – система дополнительного образования».

Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Программа 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; общему развитию ребенка; воспитанию творческой личности ребенка (проба себя в качестве режиссера сценариста, мультипликатора).

Ребенок, постигающий процесс создания мультфильма, раскрывает в себе сразу несколько талантов: сценариста, режиссера, монтажера, актера и художника. Поэтому образовательная программа составлена таким образом, что на занятиях студии дети проходят практически все творческие этапы создания мультфильма: разработка персонажей, анимация, драматургия, озвучивание режиссура и монтаж. Погружаясь в мир фантазий и образов, ребенок 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 – это игра, позволяющая ребенку думать и говорить образами, понимать себя и окружающий мир, это диалог между внутренним миром ребенка и внешней действительностью. Обучающиеся работают в творческой команде, тем самым развивая свою коммуникабельность, доверие, целеустремленность, что позволяет почувствовать результативность общей деятельности. Дети, создав свой фильм и получив своего зрителя, чувствуют свою значимость, становятся более уверенными и активными в реальной жизни.

Новизна программы. Данная программа предусматривает постепенное усложнение заданий, где ребенок пробует себя в разной роли, проходя путь от аниматора сцены своего простого тематического этюда до художника постановщика своего небольшого авторского проекта. Во время освоения программы ребенок пробует себя в роли художника, аниматора, сценариста, художника по фонам, художника постановщика, монтажера. В конечном итоге каждый обучающийся выбирает, ту творческую деятельность, которая ему больше подходит в работе над созданием полноценного сюжетного коллективного мультфильма.

На начальном этапе у обучающихся развиваются необходимые технические навыки, и формируется чувство ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе. В дальнейшем появляется возможность реализовать весь свой творческий потенциал и технологические умения в работе над проектом.

В процессе участия в коллективном или индивидуальном проектах, все дети несмотря на разный уровень подготовки, и разные способности, чувствуют себя важными звеньями общей цепи. И доля ответственности каждого обучающегося в этом творческом процессе очень значима. Каждый ребенок, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что и способствует формированию чувства ответственности всех участников творческого коллектива. Для большей наглядности на занятиях по программе предусмотрены просмотры российских и зарубежных мультфильмов.

Образовательная среда помогает студийцам осознать, что занятия анимационным творчеством – это не только радость, но и труд, требующий настойчивости, готовности постоянного расширения знаний и совершенствования умений.

Отличительные особенности 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 – мультфильм, 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 рассчитана на обучение всех желающих детей с 7 до 14 лет.

Возрастные особенности обучающихся. Возраст детский возраст 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 в 1-ый год - 2 раза в неделю по 2 учебных часа (144 часа); второй год обучения - 3 раза в неделю по 2 часа (216 часов); третий год обучения - 3 раза в неделю по 2 часа (216 часов). В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для школьников составляет 40 минут.

Объем программы. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы—576ч.

Срок освоения - 3 года, продолжительность образовательного процесса: 108 учебных недель - 27 учебных месяцев.

Уровневость 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 ребенок получает в каждой теме, что позволяет ему научиться создавать и анимировать пластилиновых героев. Примеряя разные роли, ребенок пробует себя в роли художника, аниматора, сценариста, художника по фонам, художника постановщика и монтажера.

«Базовый уровень» сочетает изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием рисованных героев и бумажных декораций, написанием сценария и практическими занятиями, связанных с фотосъемкой. Обучающийся воплощает свои творческие знания, умения и навыки в разных видах деятельности в рамках изучения анимационного искусства, применяя знания системы понятий и умения решать проблемные ситуации в рамках программы.

«Продвинутый уровень» позволяет ребенку проявить себя в дополнительной самостоятельной работе и предусматривает его включение в различные виды изобразительной и прикладной деятельности - рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол и декораций из различных материалов, а также технической деятельности -освоение различных техник съемки, работа с фото-, аудио- аппаратурной. Существенно углубляется материал самой технологии создания мультфильма. Данный уровень открывает обучающемуся перспективы творческого применения знаний, умений, навыков.

Форма обучения – коллективная, фронтальная, индивидуальная работа обучающихся на занятии. Количество детей в учебной группе от 10-ти до 20-ти человек.

Виды занятий – теоретические, практические, контрольные.

Формы подведения результатов. Текущий контроль - усвоение тематического материала (педагогическое наблюдение, опрос). Промежуточный контроль - усвоение учебного материала за 1-е полугодие (самостоятельные работы, тестирование). Итоговый контроль - освоение программного материала за весь учебный период (самостоятельные

творческие работы, анимационная деятельность, конкурсные программы, открытые занятия).

Цель программы – формирование интереса к искусству мультипликации и развитие творческой активности обучающихся через освоение различных технологических приемов создания анимационного фильма.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучение процессу производства анимационного фильма;
- обучение различным техникам и приемам анимационного кино;
- обучение навыкам фото и видеосъемки, монтажа, озвучивания фильма;

Развивающие:

- развитие познавательного интереса, эстетического вкуса;
- развитие системы знаний, умений, навыков по основам мультипликации;
- развитие творческой активности, самостоятельности, желания экспериментировать;

Воспитательные:

- воспитание чувства артистизма и выразительности.
- формирование интереса к искусству мультипликации;
- формирование отношений, основанных на сотрудничестве и взаимопомощи.

Задачи первого года обучения (стартовый уровень):

- изучение последовательности создания анимационного фильма;
- изучение технологии и процесса покадровой съемки сцен мультфильма;
- изучение последовательности создания раскадровки;
- изучение техники записи звука и компьютерный монтаж;
- использование разных технологических приемов при работе над съемкой сцен;
- создание по сюжету из пластилина анимационных персонажей, фона и декораций;
- воспитание артистизма и выразительности.

Задачи второго года обучения (базовый уровень):

- закрепление полученных знаний, умений и навыков, полученных в первый год обучения;
- развитие навыков создания героев, фона, декораций из бумаги, картона и других материалов;
- развитие навыков выстраивания сюжетной линии при взаимодействии с другими участниками творческого процесса;
- развитие навыков использования редакторов звука и видео при создании своего фильма и самостоятельности при создании своего анимационного фильма от начала и до конца;
- воспитание артистизма и выразительности.

Задачи третьего года обучения (продвинутый уровень):

- закрепление полученных знаний, умений и навыков, полученных на втором году обучения;

- развитие навыков создания героев, фона, декораций из бумаги, картона и других материалов;
- развитие навыков выстраивания сюжетной линии при взаимодействии с другими участниками творческого процесса;
- развитие навыков использования редакторов звука и видео при создании своего фильма и самостоятельности при создании своего анимационного фильма от начала и до конца;
- воспитание артистизма и выразительности.

Педагогическая целесообразность объясняется основными принципами, на которых основывается программа:

- *Принцип разноуровневости* содержания программы организован по принципу дифференциации в соответствии с определенными уровнями сложности: «стартовым», «базовым» и «продвинутым», где каждый уровень – это образовательный модуль, предполагающий использование и реализацию определенных форм организации учебного материала, и приобретение конкретных знаний, умений и навыков.
- *Принцип вариативности и свободы выбора*, он необходим для самореализации личности.
- *Принцип эмоциональной насыщенности*. Занятия анимацией дают основу для создания среды, богатой ценностным общением, стимулируют положительные эмоции, благоприятно влияющие на душевное здоровье обучающихся и побуждающие ребенка к дальнейшему развитию.
- *Принцип креативности* предполагает развитие и активизацию творческих способностей каждого ребенка.
- *Принцип индивидуализации* имеет значение для осуществления личностно-ориентированного подхода в процессе эстетического воспитания и творческого развития личности обучающихся.
- *Принцип диалогичности* предусматривает овладение детьми языком искусств, не просто усвоение предлагаемого материала, а познание мира через активный диалог с ним.
- *Принцип интеграции* основан на взаимопроникновении специфического языка мультипликационного искусства в другие сферы жизни. На основе общих выразительных средств дети ищут параллели в различных видах деятельности, раскрывая художественный образ.
- *Принцип доступности*, обеспечивающий переход от простого к сложному, от известного к неизвестному.

Учебный (тематический) план
Стартовый уровень

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
I	Введение в мультипликацию	4	2	2	Входная диагностика
II	Анимационные этюды				
1.	Техники анимации	20	6	12	Устный опрос
III	Анимационная открытка				
1.	Разработка сюжета и героев	6	2	4	Педагогическое наблюдение Конкурсная программа Телевикторина
2.	Изготовление героев мультфильма	8	2	6	
3.	Создание фона и декораций	6	2	4	
4.	Съемки мультфильма	6	2	4	
5.	Озвучивание	2	1	1	
6.	Музыкальное оформление	2	1	1	
7.	Титры	2	1	1	
8.	Монтаж	6	2	4	
9.	Презентация	2	1	1	Открытое занятие
IV	Основы сценарного мастерства				
1.	Техники создания замысла.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
2.	Структура и композиция	8	2	6	Анализ работ
3.	Визуализация истории	6	2	4	Устный опрос
V	Основы анимационного движения				
1.	Принципы анимации	12	4	8	Контрольные упражнения
2.	Лицевая анимация. Липсинк	8	2	6	Дискуссия
3.	Создание Спецэффектов	4	1	3	
VI	Путешествие героя				

1.	Разработка сюжета и героев	6	2	4	Отсмотр работ Анализ работ Контрольные задания
2.	Изготовление героев мультфильма	6	2	4	
3.	Создание фона и декораций	6	2	4	
4.	Съемки мультфильма	6	2	4	
5.	Озвучивание	4	1	3	
6.	Музыкальное оформление	4	1	3	
7.	Титры	2	1	1	
8.	Монтаж	6	2	4	
9.	Презентация	2	1	1	Открытое занятие
Итого:		144	50	94	

Содержание учебного (тематического) плана
Стартовый уровень

Раздел I. Введение

Тема 1. Введение в мультипликацию

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Проведение беседы об анимации и мультипликации. Знакомство с технологиями и процессом создания анимационных фильмов.

Практика: Просмотр учебных фильмов. Игры и упражнения на знакомство и развитие фантазии.

Раздел II. Анимационные этюды

Тема 1. Техники анимации

Теория: Проведение беседы «Как с нуля создать свой мультфильм». «Роли в анимации». Знакомство с деятельностью аниматора. Знакомство с различными техниками анимации: предметная перекладка; бумажная перекладка; технология необъемного пластилина; перелепка из пластилина.

Практика: Просмотр анимационных фильмов в различных техниках. Создание тематических анимационных этюдов с использованием различных техник.

Раздел III. Анимационная открытка

Тема 1. Разработка сюжета

Теория: Проведение беседы на тему «Приемы анимации».

Практика: Просмотр анимационных фильмов с различными спецэффектами.

1.1. Разработка сюжета

Теория: Совместный поиск идей. Мозговой штурм. Разработка сюжета. Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями.

Практика: Совместное сочинение и написание истории.

1.2. Раскадровка

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практика: Создание раскадровки будущего мультфильма.

1.3. Создание персонажа

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа.

Практика: Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций

Практика: Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съемки мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Повторение темы: «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

Практика: Съемка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление

Практика: Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание

Теория: Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практика: Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж

Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Презентация фильма

Теория: Обсуждение, анализ фильма.

Практика: Просмотр фильма.

Раздел IV. Основы сценарного мастерства

Тема 1. Техники создания замысла

Теория: Проведение беседы на тему «Как создавать захватывающие истории». Знакомство с деятельностью сценариста. Знакомство с несколькими техниками создания замысла.

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

Тема 2. Структура и композиция

Теория: Знакомство со структурой и композицией сценария.

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание сюжетов с использованием трехактной структуры.

2.1. Сцена

Теория: Проведение бесед на тему: «Что такое сцена и мизансцена»; «Как отличить сцену от эпизода»; «Как не допустить ошибок при составлении сцены»; «Как сделать сцену интереснее».

Практика: Совместное сочинение и написание историй в одну сцену (сценок) Визуализация сцены.

2.2. Главный герой и его характер

Теория: Проведение бесед на тему: «Энергия характера»; «Цель героя».

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Выполнение упражнения «Карта героя». Создание своего уникального героя.

Тема 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 V. Основы анимационного движения

Тема 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 (*преувеличение, утрирование, дуги*).

Тема 2. Лицевая анимация

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

Знакомство с понятием «липсинк».

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание лицевой анимации персонажей.

Тема 3. Создание спецэффектов

Теория: Проведение беседы на тему: «Особенности анимации спецэффектов».

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание анимации спецэффектов (взрывы, огонь, волны).

Раздел VI. Путешествие героя

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма

Теория: Проведение беседы на тему «Путь невозможен без путника» «Средства передвижения».

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов, в которых основой сюжета является путешествие. Отвечаем на вопросы: Кто отправится в путь? Почему он больше не может ждать/сидеть на месте? Кто противостоит герою? Во имя чего должно случиться то самое Путешествие?

1.1. Разработка сюжета

Теория: Совместный поиск идей. Мозговой штурм. Разработка сюжета.

Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями.

Практика: Совместное сочинение и написание истории.

1.2. Раскадровка

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практика: Создание раскадровки будущего мультфильма.

1.3. Создание персонажа

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа.

Практика: Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций

Теория: Знакомство с понятием стилизация. Беседа «Персонаж и фон».

Практика: Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съёмки мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Знакомство с понятием «Анимационная кривая». Повторение темы, каким должно быть действие,

чтобы быть интересным зрителю.

Практика: Съемка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление

Практика: Продолжение знакомство с творчеством российских и зарубежных композиторов. Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание

Теория: Проведение беседы «Как отразить характер персонажа голосом и интонацией». Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практика: Проведение упражнений на развитие актерского мастерства. Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж

Теория: Проведение беседы «Чем отличается монтаж художественного фильма от монтажа мультфильма». Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Титры

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

Тема 8. Презентация фильма

Теория: Обсуждение, анализ фильма.

Практика: Просмотр фильма.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание терминологии, технологии анимации и мультипликации;
- знание профессий - художник по персонажам, сценарист, режиссер мультфильма, аниматор сцены, техники анимации;
- понимание сути раскадровки, ее необходимость, последовательность 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 дальнем, среднем, крупном и детальном плане, умение использовать разные технологические приемы при работе над съемкой сцен;
- знание технологии и процесса покадровой съемки сцен мультфильма, следуя сценарию постепенно выстраивать сюжетную линию, взаимодействуя с другими участниками;
- умение включить и настроить фотоаппарат для съемки, 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;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- овладение приемами придумывания сюжета для мультфильма.

Личностные результаты:

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

Учебный (тематический) план
Базовый уровень

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		<i>Всего</i>	Теория	Практика	
I	Введение в мультипликацию	6	3	3	Входная диагностика
II	Анимационные этюды				
1.	Техники анимации.	15	3	12	Устный опрос
2.	История анимации	9	3	6	
III	Анимационная открытка				
1.	Разработка сюжета и героев	6	2	4	Педагогическое наблюдение Контрольные упражнения Конкурс
2.	Изготовление героев мультфильма	9	2	7	
3.	Создание фона и декораций	3	1	2	
4.	Съемки мультфильма.	9	2	7	
5.	Озвучивание	3	1	2	
6.	Музыкальное оформление	3	1	2	
7.	Титры	3	1	2	
8.	Монтаж	3	1	2	
9.	Презентация фильма	3	1	2	Открытое занятие
IV	Основы анимационного движения				
1.	Принципы анимации	9	2	7	Устный опрос
2.	Лицевая Анимация	9	2	7	Кроссворд Дискуссия
3.	Биомеханика движения	12	3	9	
V	Основы сценарного мастерства				
1.	Техники создания замысла	12	4	8	Контрольные задания
2.	Структура и композиция	12	3	9	Устный опрос
3.	Визуализация истории	12	3	9	

VI	Моя история				
1.	Разработка сюжета и героев	12	3	9	Дискуссия
2.	Изготовление героев мультфильма	12	3	9	Мозговой штурм Контрольные задания Сканворд
3.	Создание фона и декораций	12	3	9	
4.	Съемки мультфильма	12	2	10	
5.	Озвучивание	9	2	7	
6.	Монтаж	12	3	9	
7.	Титры	3	1	2	Открытое занятие
8.	Музыкальное оформление	3	1	2	
9.	Презентация фильма	3	1	2	
Итого:		216	51	165	

Содержание учебного (тематического) плана

Базовый уровень

Раздел I. Введение в мультипликацию

Теория: Продолжение бесед об анимации и мультипликации. Продолжение знакомств с технологиями и процессом создания анимационных фильмов. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Просмотр учебных фильмов. Игры и упражнения на развитие фантазии.

Раздел II. Анимационные этюды

Тема 1. Техники анимации

Теория: Знакомство с техникой «стоп - моушен» и её разновидностями.

Практика: Просмотр презентации на компьютере. Просмотр анимационных фильмов в технике стоп - моушен. Съемка анимационных этюдов в технике стоп - моушен. Просмотр на компьютере анимационных этюдов их анализ и обсуждение.

Тема 2. История анимации

Теория: Знакомство с историей мировой анимации.

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

Раздел III. Анимационная открытка

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма

Теория: Проведение беседы «Хитрости анимации».

Практика: Просмотр тематических короткометражных анимационных фильмов. Обсуждение.

1.1. Разработка сюжета.

Теория: Совместный поиск идей.

Практика: Мозговой штурм. Разработка сюжета. Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями. Совместное и индивидуальное сочинение сценок.

1.2. Раскадровка

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практика: Создание раскадровки будущего мультфильма.

1.3. Создание персонажа

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа

Практика: Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил рисования.

Практика: Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съёмки мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена.

Практика: Съёмка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление

Практика: Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание

Теория: Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практика: Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж

Теория: Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма

Тема 7. Презентация фильма

Теория: Обсуждение, анализ фильма.

Практика: Просмотр фильма.

Раздел IV. Основы анимационного движения

Тема 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 (*тайминг, спейсинг, растяжение, сжатие*)

Тема 2. Лицевая анимация

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

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание лицевой анимации персонажей.

Тема 3. Биомеханика движения

Теория: Проведение беседы на тему: «Особенности движения животных», «Особенности движения человека».

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание анимации движения людей и животных (прыжок, танец, бег, ходьба).

Раздел V. Основы сценарного мастерства

Тема 1. Техники создания замысла

Теория: Проведение беседы на тему «Как создавать захватывающие истории». Знакомство с деятельностью сценариста. Знакомство с несколькими техниками создания замысла.

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

Тема 2. Структура и композиция

Теория: Продолжение знакомства со структурой и композицией сценария.

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание новых сюжетов трехактной структуры.

2.1. Завязка сюжета

Теория: Проведение бесед на тему: «Как начинать историю»; «Драматическая ситуация»; «Герой в драматической ситуации»;

Практика: Совместное и индивидуальное сочинение и написание завязки истории.

2.2. Главный герой и его характер

Теория: Проведение бесед на тему: «Мир героя - его отражение»; «Как сделать героя интереснее»; «Герой в драматической ситуации».

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Выполнение упражнения «Карта героя». Создание своего уникального героя.

2.2. Синописис

Теория: Проведение бесед на тему: «Авторский пересказ истории»; «Что такое синописис и для чего он нужен»

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Пересказ сюжета. Написание своего синописиса.

Тема 3. Визуализация истории

Теория: Проведение бесед на тему: «Продакшн и предпродакшн». Повторение Правил создания раскадровки.

Практика: Создание раскадровки будущего мультфильма.

Раздел V. Моя история

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма

1.1. Написание сценария

Теория: Проведение беседы «Откуда берутся сказки».

Повторение и закрепление знаний основных правил написания сценария.

Практика: Выбор, анализ и обсуждение сюжета индивидуально с каждым ребенком.

1.2 Раскадровка

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практика: Создание раскадровки будущего мультфильма.

1.3. Создание персонажа

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа

Практика: Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций

Теория: Продолжение знакомства с понятием стилизация. Продолжение беседы «Персонаж и фон»

Практика: Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съёмки мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Повторение темы «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

Практика: Съёмка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление

Теория: Проведение беседы «Что такое шумотека». Продолжение знакомства с коллекцией звуков.

Практика: Создание различных звуков при помощи подручных средств. Создание собственной коллекции звуков. Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание

Теория: Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практика: Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж

Теория: Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Презентация фильма

Теория: Обсуждение, анализ фильма.

Практика: Просмотр фильма.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание и применение структуры сценария, придумывание интересных историй;
- усвоение терминов - анимационная кривая, тайминг и спейсинг;
- применение сюжетной раскадровки при создании анимационного фильма с анимационными персонажами, фоном и декорациями;
- применение знаний и приемов при прорисовке и съёмке анимационных сцен дальнего, среднего, крупного и детального плана;
- 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;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- овладение приемами придумывания сюжета для мультфильма.

Личностные результаты:

- проявление интереса к искусству мультипликации;
- проявление творческой активности;
- осуществлять оценку своей работы и работы сверстника;
- соблюдение правил безопасности при работе с техникой;
- наличие навыков в самостоятельной и в групповой деятельности;
- создание анимационного фильма в группе единомышленников.

Учебный (тематический) план
Продвинутый уровень

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля	
		<i>Всего</i>	Теория	Практика		
I	Введение в мультипликацию	6	3	3	Входная диагностика	
II	Анимационные этюды					
1.	Техники анимации	12	4	8	Устный опрос	
2.	История анимации	9	6	3		
III	Анимационная открытка					
3.	Разработка сюжета и героев	6	2	4	Конкурс героев Дискуссия Защита проектов	
4.	Изготовление героев мультфильма	9	2	7		
5.	Создание фона и декораций	3	1	2		
6.	Съемки мультфильма.	9	2	7		
7.	Озвучивание	3	1	2		
8.	Музыкальное оформление	3	1	2		
9.	Титры	3	1	2		
10.	Монтаж	3	1	2		
11.	Презентация фильма	3	1	2		Открытое занятие
	Моделирование					
1.	Моделирование плоских шарнирных кукол	9	2	7	Педагогическое наблюдение	
2.	Моделирование объемных каркасных кукол	12	3	9	Контрольные задания	
3.	Моделирование объемных декораций	9	2	7		
IV	Основы анимационного движения					
1.	Принципы анимации	9	2	7	Устный опрос	
2.	Лицевая Анимация	9	2	7	Контрольные задания	
3.	Биомеханика движения	12	3	9	Тестирование	

V	Основы сценарного мастерства				
1.	Техники создания замысла	9	2	7	Телевикторина
2.	Структура и композиция	9	2	7	
3.	Визуализация истории	9	2	7	
VI	Современная история				
1.	Разработка сюжета и героев	12	3	9	Педагогическое наблюдение Устный опрос Кроссворд
2.	Изготовление героев мультфильма	9	2	7	
3.	Создание фона и декораций	6	2	4	
4.	Съемки мультфильма	9	2	7	
5.	Озвучивание	6	1	5	
6.	Монтаж	9	2	7	
7.	Титры	3	1	2	
8.	Музыкальное оформление	3	1	2	
9.	Презентация фильма	3	1	2	
Итого:		216	60	156	Открытое занятие

Содержание учебного (тематического) плана
Продвинутый уровень

Раздел I. Введение в мультипликацию

Теория: Продолжение бесед об анимации и мультипликации. Продолжение знакомств с технологиями и процессом создания анимационных фильмов. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Просмотр учебных фильмов. Игры и упражнения на развитие фантазии.

Раздел II. Анимационные этюды

Тема 1. Техники анимации

Теория: Знакомство с техникой объемного пластилина и её разновидностями. Знакомство с кукольной анимацией.

Практика: Просмотр презентации на компьютере. Просмотр анимационных фильмов в технике объемного пластилина и кукольной анимации. Съемка анимационных этюдов в технике объемного пластилина. Просмотр на компьютере анимационных этюдов их анализ и обсуждение.

Тема 2. История анимации

Теория: Знакомство с историей мировой анимации.

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

Раздел III. Анимационная открытка.

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма

Теория: Проведение беседы «Хитрости анимации».

Практика: Просмотр тематических короткометражных анимационных фильмов. Обсуждение.

1.1. Разработка сюжета

Теория: Совместный и индивидуальный поиск идей.

Практика: Мозговой штурм. Разработка сюжета. Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями. Совместное и индивидуальное сочинение сценок.

1.2. Раскадровка

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практика: Создание раскадровки будущего мультфильма.

1.3. Создание персонажа

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа

Практика: Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций

Теория: Повторение и закрепление знаний основных правил рисования.

Практика: Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съёмки мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена.

Практика: Съёмка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление

Практика: Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание

Теория: Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практика: Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж

Теория: Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Презентация фильма

Теория: Обсуждение, анализ фильма.

Практика: Просмотр фильма.

Раздел IV. Моделирование

Тема 1. Моделирование плоских шарнирных кукол

Теория: Проведение беседы на тему: «Кукольная анимация - история и современность».

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание плоских шарнирных кукол из картона

Тема 2. Моделирование объемных каркасных кукол

Теория: Продолжение беседы на тему: «Кукольная анимация- история и современность».

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание объемных каркасных кукол из разных материалов.

Тема 3. Моделирование объемных декораций

Теория: Проведение беседы на тему: «Мир героя - отражение его характера».

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание объемных декораций из разных материалов.

Раздел V. Основы анимационного движения

Тема 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 в технике объемного пластилина (*тайминг, спейсинг, растяжение, сжатие*).

Тема 2. Лицевая анимация

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

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание лицевой анимации кукольных персонажей.

Тема 3. Биомеханика движения.

Теория: Проведение беседы на тему: «Особенности движения животных», «Особенности движения человека».

Практика: Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание анимации движения людей и животных в технике объемного пластилина (прыжок, танец, бег, ходьба).

Раздел IV. Основы сценарного мастерства

Тема 1. Техники создания замысла

Теория: Проведение беседы на тему «Как создавать захватывающие истории». Знакомство с деятельностью сценариста. Знакомство с несколькими новыми техниками создания замысла.

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание сюжетов с использованием техник по созданию замысла.

Тема 2. Структура и композиция

Теория: Продолжение знакомства со структурой и композицией сценария.

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание новых сюжетов.

2.1. Сценарий

Теория: Проведение бесед на тему: «Как оформить свой авторский сценарий»

Практика: Совместное и индивидуальное сочинение и оформление оригинального сценария

2.2. Диалоги

Теория: Проведение бесед на тему: «Особенности речи героя».

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Выполнение упражнения «Диалог».

Тема 2. Визуализация истории

Теория: Продолжение беседы на тему: «Продакшн и предпродакшн». Знакомство с деятельностью художника постановщика. Повторение правил создания раскадровки.

Практика: Просмотр и анализ профессиональных сценариев и раскадровок. Создание раскадровки будущего мультфильма.

Раздел V. Современная история

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма

1.1. Написание сценария

Теория: Проведение беседы «Что меня волнует». Просмотр тематических анимационных фильмов. Продолжение знакомства со структурой написания сценария.

Практика: Поиск и анализ тем для сюжета будущего мультфильма, совместное написание сценария.

1.2. Раскадровка

Теория: Продолжение знакомства с последовательностью и основными правилами создания раскадровки.

Практика: Создание раскадровки будущего мультфильма.

1.3. Создание персонажа

Теория: Знакомство с понятием эмоции. Проведение бесед «Кто такой художник по персонажам?». «Какими свойствами должен обладать персонаж?». Знакомство с последовательностью создания персонажа (текстовое описание, карта роста, карта эмоций).

Практика: Упражнение на умение выражать эмоции разными художественными средствами. Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций

Теория: Знакомство с понятием стилизация. Проведение беседы «Персонаж и фон»

Практика: Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съёмки мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Знакомство с понятием перспектива.

Практика: Съёмка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление

Практика: Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание

Теория: Знакомство с редактором звука на компьютере.

Практика: Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж

Теория: Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Презентация фильма

Теория: Обсуждение, анализ фильма.

Практика: Просмотр фильма.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

— знание и применение структуры сценария, придумывание интересных историй;

- усвоение терминов - анимационная кривая, тайминг и спейсинг;
- применение сюжетной раскадровки при создании анимационного фильма с анимационными персонажами, фоном и декорациями;
- применение знаний и приемов при прорисовке и съемке анимационных сцен дальнего, среднего, крупного и детального плана;
- знание технологии и процесса покадровой съемки сцен мультфильма, следуя сценарию постепенно выстраивать сюжетную линию, взаимодействуя с другими участниками;
- умение включить и настроить фотоаппарат для съемки, 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;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- овладение приемами придумывания сюжета для мультфильма.

Личностные результаты:

- проявление интереса к искусству мультипликации;
- проявление творческой активности;
- осуществлять оценку своей работы и работы сверстника;
- соблюдение правил безопасности при работе с техникой;
- наличие навыков в самостоятельной и в групповой деятельности;
- создание анимационного фильма в группе единомышленников.

Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Организация образовательного процесса предполагает создание для обучающихся такой среды, в которой они полнее раскрывают свой внутренний мир и чувствуют себя комфортно и свободно. Этому способствует комплекс методов, форм и средств образовательного процесса. Исходя из психофизических особенностей детей школьного возраста, были выбраны методы и формы работы, которые отвечают принципам развивающей педагогики.

Методами обучения, применяемые в образовательном процессе:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ);
- наглядный практический (выполнение работ по образцу педагога, по схемам);
- объяснительно-иллюстративный (показ презентаций, слайдов, иллюстраций);
- репродуктивный (работа по образцу);
- частично-поисковый (коллективном поиск идей, решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- исследовательский проблемный (самостоятельная творческая работа обучающихся);
- игровой (создание игровых ситуаций);
- дискуссионный (вовлечение обучающихся в обсуждение);
- проектный (проектная деятельность).

Методы воспитания, применяемые в обучении:

- убеждение,
- поощрение,
- упражнения,
- стимулирование,
- мотивация.

Формы организации образовательного процесса

Фронтальная форма образовательного процесса предполагает:

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному сюжету на экране;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

Групповая форма образовательного процесса предполагает:

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

Индивидуальная форма образовательного процесса предполагает:

- совершенствование знаний выразительных возможностей экранных искусств;
- выполнение практических заданий по освоению языка анимации в процессе фотосъемки;
- овладение процессом покадровой анимации;
- овладение редакторами звука и видеомонтажа на компьютере.

Формы организации образовательного процесса:

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

Педагогические технологии:

- технология учебного занятия;
- технология группового обучения;
- технология проблемно-развивающего обучения (применяется в виде упражнений направленных на поиск идей, развитие креативности);
- технология проектной деятельности (основная технология на занятиях при создании анимационных фильмов);
- технология личностно-ориентированной деятельности (обучение проходит на основе детских инициатив и интересов);
- КТ технология (применяется при съемке, монтаже, озвучении фильмов, мультимедийном сопровождении урока);
- технология игровой деятельности;
- здоровьесберегающая технология (чередование различных видов деятельности на занятии, проведение физкультминуток, использование элементов арт-терапевтических методик).

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

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

Учебное занятие длится 1 час 30 мин. и состоит из двух уроков по 40 минут каждый.

Учебное занятие включает в себя перемену 10 минут между уроками.

Виды занятий по программе

Азбука мультипликации. На таких занятиях знакомятся с основными понятиями и терминами мультипликации, просматриваются и обсуждаются мультипликационные фильмы различных жанров, видов, выполненные в различных техниках; знакомятся с основными выразительными приёмами мультфильма, планами (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь); узнают о том, кто изобрел мультипликацию, приобщаются к опыту известных мультипликаторов.

Литературно-творческие занятия. Здесь приобретается способность выразить желаемое языком кино – это прослушивание сказок, просмотр мультфильмов, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, и правилами составления рассказа, составления раскадровки.

Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и декораций, в различных изобразительных техниках.

Декоративно прикладное творчество – это изготовление героев фонов и декораций, в различных техниках декоративно-прикладного творчества.

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 проделанную работу.

Азбука актёрского мастерства и звука.

Такие занятия предполагают не только само озвучивание созданного мультфильма, но и знакомство с природой и разновидностью звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы), а также упражнения по сценической речи, правильной артикуляции, 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.

Материально-техническое обеспечение

Оборудование:

Кабинет, столы, стулья.

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.

Художественные материалы:

Пластилин, картон, бумага, краски, восковые мелки; сыпучие материалы - крупы, декоративный песок, бисер.

Обеспечение программы методическими видами продукции

Дидактические материалы и информационное обеспечение:

Мультимедийные презентации:

- виды анимации;
- уроки мультипликации;
- секреты анимации:
- создание персонажей;
- липсинг персонажей;
- зрительные иллюзии.

Фильмотека:

- «Виды анимации»,
- «Стоп-моушн анимация»,
- «История анимации».

Графические материалы:

- «Эмоции»,
- «Движение в анимации».

Дидактические материалы по сценарному мастерству.

Комплект учебно-методической литературы по основам сценического мастерства и анимации в электронном виде.

Кадровое обеспечение

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования высшей категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми младшего и среднего школьного возраста.

Формы аттестации, виды контроля и способы определения результативности

Виды контроля	Цель контроля	№ приложения
Начальный (входной контроль)	Проводится с целью определения интересов и потребностей детей	Приложение №1
Текущий контроль	Проводится с целью определения знаний, умений и наиболее важных личностных качеств, сформированных в результате обучения, для определения интересов и потребностей детей, сформированных на основании этих знаний. Задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний и практических умений в области анимации	Приложение №2 Приложение №3 Приложение №5 Приложение №7

Итоговый контроль	Итоговая аттестация обучающихся проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение. Тесты и задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии, технологических умений. На итоговой аттестации обучающиеся не выполняют специального практического задания. Оценки выставляются в результате просмотра и анализа итогового тематического анимационного фильма. Отслеживание изменений по конкретным техническим навыкам и умениям, а также по наиболее важным параметрам личностного развития.	Приложение №4 Приложение №7 Приложение №8
	С целью педагогической помощи в вопросах профориентации в итоговую аттестацию обучающихся второго года обучения добавлены анкеты по самопознанию	Приложение №9 Приложение №10

Формы аттестации подведения итогов 1-го года обучения:

- открытые занятия для родителей;
- публикации готовых фильмов в сети Интернет;
- просмотр, анализ и обсуждение созданных за время обучения анимационных фильмов;
- тестирование (Приложение №2).

Формы аттестации подведения итогов 2-го года обучения:

- просмотр, анализ и обсуждение созданных за время обучения анимационных фильмов;
- показы созданных анимационных фильмов на городских мероприятиях;
- мастер классы для сверстников;
- открытые занятия для родителей;
- участия в кинофестивалях детского творчества;
- участия в конкурсах детской анимации;
- публикации готовых фильмов в сети Интернет;
- портфолио личных достижений детей;
- тестирование (Приложение №6).

Способы определения результативности

Диагностические материалы:

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.

Список литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ.;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Санитарные требования 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242;
6. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
7. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

Литература для педагогов:

1. Айхингер А., Холл В. Психодрама в детской групповой терапии. Генезис, 2003
2. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! Просвещение, 2006
3. Барабаш Ж., Мойзер Ж. Фантазариум. Рисовать может каждый. Манн, Иванов и Фербер, 2015
4. Грецов А.Г. Тренинг креативности для старшеклассников. Питер, 2007
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: Книга для учителя. Владос, 2002
6. Кордонский М., Кожаринов М. Очерки неформальной социотехники. Net2Net, 2008
7. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. Владос, 2008
8. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. Манн, Иванов и Фербер, 2015
9. Митта А. Кино между раем и адом. ГИТР, 2014
10. Никитин В.Н. Арт-терапия. Учебное пособие. Когито-центр, 2014
11. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Лекции по искусству анимации, ВГИК, 2015
12. Ракитина В.И. Цветущее чудо. Астрель-АСТ, 2006
13. Ремезова Л.А. Играем с цветом. Школьная Пресса, 2006
14. Родари Д. Грамматика фантазии. Самокат, 2011
15. Сарабьян Э. Научитесь говорить так, чтобы вас услышали. АСТ, 2012
16. Субботина Л.Ю. Детские фантазии. У-Фактория, 2006
17. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. Академия развития, 2006
18. Харрисон Х. Энциклопедия техник рисунка. АСТ-Астрель, 2005
19. Хитрук Ф. Профессия - аниматор. Гаятри, 2007
20. Шутценбергер А.А. Психодрама. Психотерапия, 2007

Литература для родителей и обучающихся:

1. Алиева Н.З. Зрительные иллюзии. Феникс, 2006
2. Запаренко В. Как рисовать мультики. Фордевинд, 2011
3. Милборн А. Я рисую мультики. Росмэн, 2003
4. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. НТ-Пресс, 2006
5. Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Файбер, 2002
6. Уильямс Р. Набор для выживания аниматора. Файбер, 2002
7. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении, ГИТР, 2005
8. Фостер У. Основы Анимации. Астрель, 2003
9. Бабушкина Т. Что хранится в карманах детства. Речь, 2013
10. Корчак Я. Несерьезная педагогика. Самокат, 2016
11. Макарова Е. Как вылепить отфыркивание. Вначале было детство. Самокат, 2014
1. Мурашова Е. Экзамен для родителей. Самокат, 2014
2. Стрелкова Л. Эмоциональный букварь от Ах до ай-яй-Яй. Интерпракс, 1995
3. Шер Б. О чем мечтать. Как понять, чего хочешь на самом деле, и как этого добиться. Манн, Иванов и Фербер, 2015
4. Яфальян А.Ф. Школа самовыражения: книга для педагогов и родителей по развитию, оздоровлению и взрослению детей. Феникс, 2011

Интернет-ресурсы:

1. <http://dop-obrazovanie.com/>
2. <http://dopedu.ru/>
3. <http://tehnology-ydod.narod.ru/>
4. <http://future4you.ru/>
5. <http://demiart.ru/forum/journal.php?user=79652&comm=11880>
6. <http://animatics.ru/master-class.html>
7. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
8. http://www.hhg.ru/index.php?pg=imdb&action=how_p&p=invention_of_love_how
9. <http://animasfera.narod.ru/school/itkin.html>
10. <http://scool-multik.blogspot.ru/2011/09/blog-post.html>
11. <http://plast.me/manuals/1430-kak-sozdavat-multy-iz-plastilina.html>
12. <https://letidor.ru/obrazovanie/a56-studiya-animacii-da-shkola-dlya-detey-i-vzroslyh-9460.shtml>
13. http://www.spletnik.ru/blogs/kruto/66810_sekrety-lyubimyx-multikov
14. <http://flash-animated.com/12-printsipov-animatsii-po-disneyu>
15. <http://www.bl-school.com/events/animation/kurs-risovannoy-animatsii.html>
16. <http://www.Animator.ru/>
17. <http://nsportal.ru/npo-spo/estestvennye-nauki/library/2015/05/20/multterapiya-kak-sredstvo-reabilitatsii-ihhttp://school.multtherapy.ru/kursy/programma-obucheniya/>

**Входящая диагностика обучающихся
Карта интересов №1**

Фамилия Имя _____

Мне нравится:	Знак
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
Карта интересов №2**

Фамилия Имя _____

Мне нравится:	Знак
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 "++"

Текущая диагностика обучающихся
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.

**Итоговая аттестация обучающихся
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. Диснея
 - 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

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

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.

Текущая диагностика для стартового уровня
 Диагностическая карта №1
 «Творческие способности, художественные и технические навыки»
 Программа «Детская анимационная студия», группа № _____

№ 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 стартового уровня
Диагностическая карта №2
«Творческие, художественные и технические навыки»
 Программа «Детская анимационная студия», группа № _____

№ 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.

Текущая диагностика базового и продвинутого уровня
Диагностическая карта №3
«Творческие, художественные и технические навыки»
 Программа «Детская анимационная студия», группа № _____

№ п/п	Фамилия Имя обучающегося	Творческие способности			Технические навыки			Итог
		Интерес к занятиям	Инициати вность	Идея, сценарий	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.

Инициативность

Высокий уровень: Испытывает постоянную потребность проявлять инициативу в различных видах деятельности

Средний уровень: Время от времени проявляет инициативу, но испытывает потребность эмоциональной поддержки педагога. Редко проявляет инициативу, часто испытывает потребность эмоциональной поддержки педагога.

Низкий уровень: Ребенок проявляет инициативу крайне редко или не проявляет вообще.

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.

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 диагностика базового и продвинутого уровня
Диагностическая карта №4
«Творческие, художественные и технические навыки»
 Программа «Детская анимационная студия», группа №_____

№ п/п	Фамилия Имя обучающегося	Творческие способности		Технические навыки			Итог
		Идея, сценарий	Инициативность	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.

Инициативность

Высокий уровень: Испытывает постоянную потребность проявлять инициативу в различных видах деятельности

Средний уровень: Время от времени проявляет инициативу, но испытывает потребность эмоциональной поддержки педагога.

Низкий уровень: Редко проявляет инициативу, часто испытывает потребность эмоциональной поддержки педагога.

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.

Самодиагностика
Анкета для обучающихся *стартового* уровня

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 детей:

В правом верхнем углу листа запишите имя и фамилию.

Ответьте на вопросы.

Выбери наиболее понравившийся вопрос ответь на него и сделай иллюстрацию.

Самодиагностика**Анкета для подростков базового уровня и продвинутого уровня****«Цель в жизни»**

Определить жизненную цель можно с помощью семи вопросов

1. Чем вам нравится заниматься?

Ваша цель неразрывно связана с тем, что вы любите. Самые целеустремленные люди занимаются именно любимым делом: Биллу Гейтсу нравятся компьютеры, Опра Уинфри любит помогать людям, а Эдисон предпочитал изобретать что-то новое. А что нравится вам? Может, вы любите читать, писать произведения, заниматься спортом, петь, рисовать или готовить? А может вам по душе бизнес, продажи, общение, ремонт каких-либо вещей? Может, у вас получается хорошо слушать человека? В любом случае, ваша жизненная цель будет связана с любимым делом.

2. Чем вы занимаетесь в свободное время?

То, чем вы занимаетесь в свободное время, поможет вам определить вашу цель в жизни. Если вы любите рисовать, значит «рисование» — это своеобразный знак, в каком направлении вам следует двигаться. То же можно сказать о любом хобби и увлечении, будь то приготовление пищи, пение или переговоры. Вы только должны не пропустить эти знаки. Как же рассматривать эти знаки? Например, кому-то очень нравится учиться и познавать все новое, значит, возможно, его жизненной целью может стать преподавание. Обязательно продумайте, что вы делаете в свободное время, или, что бы вы хотели делать.

3. На что вы обращаете внимание?

Продавец с легкостью отличит, будет ли товар пользоваться спросом или нет; парикмахер, обратит внимание на внешний вид прически человека, дизайнер отметит нелепое одеяние, а механик лишь по звуку от машины сможет установить возможные неполадки в ней. А на что вы обращаете внимание? И что вас раздражает? Все ваши ответы и будут теми знаками, которые помогут вам в установлении вашей жизненной цели.

4. О чем вам нравится узнавать, и что вы предпочитаете изучать?

Какие книги и журналы вам нравится читать? Может, вам интересна литература о бизнесе, кулинарии или рыбалке? В любом случае, вы должны расценивать свои предпочтения как намек на то, какую проблему вы должны решить в своей жизни. Подумайте, если бы вы создавали свою библиотеку, какие бы книги вы выбрали для нее? А может вам по душе книги по саморазвитию?

5. Что пробуждает в вас желание заниматься творчеством?

Может, для вас процесс продажи – это целое искусство? Или вы хотите немедленно начать готовить, увидев в журнале новые оригинальные рецепты блюд? А быть может какая-либо пережитая ситуация является толчком к написанию картины? Продумайте, что заставляет вас двигаться вперед.

6. Что другим людям нравится в вас?

У вас есть «поклонники», которые по достоинству оценивают вашу стряпню? Ведь, если ваши блюда никому не нравятся, то и шеф-поваром вам, скорее всего не быть. Или некоторые восторгаются вашим пением, умением танцевать? А может, кого-то

покорил ваш талант писателя или продавца? Согласитесь, у каждого из нас есть способность, которая по нраву другим людям.

7. А если бы вы знали заранее, что вы добьетесь успеха, чем бы вы занялись?

Один бы создал собственный салон красоты, другой бы решил попробовать свои силы в музыкальном проекте, а третьего прельстила бы перспектива быть владельцем магазина. Любой ваш ответ будет еще одним знаком вам для поиска жизненной цели.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997366

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 05.09.2024 по 05.09.2025