

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**Средняя общеобразовательная школа п. Новониколаевский
Балаковского района Саратовской области**

Рекомендовано к утверждению
на заседание Педагогического совета
МАОУ СОШ п. Новониколаевский
Протокол № 1 от «30» августа 2023 г.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МАОУ СОШ
п. Новониколаевский

А.Р. Акчурина
Приказ № 128 от «30» августа 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ
АНИМАЦИЯ ОТ А ДО Я»
(техническая направленность)**

Возраст учащихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Автор-составитель

Тен Наталья Геннадьевна

педагог дополнительного образования

п. Новониколаевский – 2023 г.

Структура ДООП

<u>1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</u>	3
<u>1.1 Пояснительная записка</u>	3
<u>1.2 Цель и задачи программы</u>	7
<u>1.3 Планируемые результаты освоения ДООП</u>	8
<u>1.4 Содержание программы</u>	10
<u>1.5 Формы аттестации и их периодичность</u>	21
<u>2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</u> ...	24
<u>2.1 Методическое обеспечение</u>	24
<u>2.2 Условия реализации программы</u>	26
<u>2.3 Календарный учебный график</u>	27
<u>2.4 Оценочные материалы</u>	35
<u>2.5 Список литературы</u>	37

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ:

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация от А до Я» разработана с учетом документов нормативной базы ДООП:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 27 июля 2022 г. № 629); Санитарные правила 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28).

Детство - важный период становления личности. Необходимо, чтобы развитие ребёнка в это время было всесторонним.

Анимационные технологии – это современные эффективные технологии, которые способствуют рациональному применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей.

«Анимация», или, как мы чаще называем, «мультипликация» – необычайное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества. В анимационном кино посредством слова, звука, изображения отображаются мысли и чувства творящего, которым может быть не только взрослый человек, но и ребёнок. Возможности проявления детского творчества(сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения.

Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма - это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

Основная цель обучения детей мультипликации - воспитание устойчивой потребности в творчестве, основываясь на их внутренних возможностях и резервах.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация от А до Я» (разноуровневая) технической направленности рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией.

Актуальность программы на сегодняшний день, все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Одним из важных мотивов занятий с детьми является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма.

Новизна программы заключается в том, что за достаточно короткий срок обучения дети получают основательный объем знаний, имеют хороший практический навык. Всем известно, что анимация – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в успешном развитии у обучающихся навыков практической и экспериментальной деятельности.

Основное направление деятельности студии – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная, объёмная анимация). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа кружка включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов.

Анализ программы этой направленности позволяет выделить следующие **отличительные особенности**, присущие данной:

1. Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов;
2. знакомятся с техниками мультипликации;
3. с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации;
4. учатся работать с веб-камерой и микрофоном;
5. учатся монтировать мультфильм на компьютере.

Адресат программы: программа предназначена для детей в возрасте от **12-ти до 17-ти лет**. При построении учебного процесса учитываются индивидуальные особенности познавательной деятельности учащихся каждой из возрастных категорий контингента. В данной программе представлена система работы для обучающихся с **ОВЗ 8 класс** (по 2 варианту).

Возрастные особенности детей: В процессе реализации программы участвуют обучающиеся 12-17 лет, возрастные особенности которых

характеризуются тем, что подросток вполне самостоятельно может организовывать свое внимание, память, мышление, воображение. Быстро развиваются смысловая логическая память, понятийное мышление. При этом появляется способность к гипотетико-дедуктивным рассуждениям, то есть способность к построению логических рассуждений на основе выдвинутых гипотез, к умственным экспериментам и к мысленному решению задач на основе каких-то предположений.

Мышление приобретает рефлексивный характер и существенно перестраивается характер учебной деятельности: школьники переходят к систематическому изучению основ наук, что требует от их психической деятельности более высокого уровня: глубоких обобщений и доказательств, понимания более сложных и абстрактных отношений между объектами, формирования отвлеченных понятий. Если учение удовлетворяет познавательным потребностям ребят, то у них возникает сознательно-положительное отношение к учению, благодаря чему знания приобретают для них определенный смысл как необходимое и важное условие подготовки к будущей самостоятельной жизни.

Наиболее существенную роль в формировании положительного отношения к учению играют идейно-научная содержательность учебного материала, его связь с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональный характер изложения, организация поисковой познавательной деятельности, дающей обучающимся возможность переживать радость самостоятельных открытий, вооружение подростков рациональными приемами учебной работы, являющимися предпосылкой для достижения успеха.

Таким образом, можно говорить о том, что именно в среднем школьном возрасте у детей происходит становление доминирующих интересов, а у части подростков возникают профессиональные намерения.

В ходе реализации программы активно используются технологии критического мышления (базовая модель трех стадий организации учебного

процесса: «Вызов – осмысление – размышление»), которые стимулируют обучающихся к постоянному пополнению системы знаний о сохранении и укреплении здоровья, организации здорового образа жизни и способствуют развитию креативного мышления, умению предвидеть возможные последствия деятельности человека.

Количество учащихся в группе – 12 человек.

Условия набора учащихся: свободный.

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 144 часа, срок реализации данной программы 36 учебных недель.

Студия состоит из группы обучающихся в составе 12 человек;

Режим занятий: занятия проводятся на базе МАОУ СОШ п. Новониколаевский . Форма обучения – очная.

Учащиеся формируются в разновозрастные группы, определяющим фактором при формировании является уровень входных компетенций. Состав группы постоянный, является основным составом.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (45 минут с перерывом 10 минут), итого 4 часа в неделю.

Программа соответствует рекомендациям СанПиН. Занятия направлены на практическую работу – самостоятельный творческий поиск.

Формы занятий: беседы, практические и исследовательские задания, демонстрация видеоматериалов, иллюстраций, слайдов, репродукций, чтение литературных произведений, слушание музыкальных композиций.

Методы: Словесные, наглядные, практические.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: создание короткометражных рисованных и пластилиновых мультфильмов через развитие у детей школьного возраста личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям и ресурсам.

Для достижения указанной цели решаются следующие **задачи:**

- **Образовательные:**

- 1) обучить детей компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- 2) обучить основам изобразительной грамоты (лепки) и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- 3) обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.

- **Развивающие:**

- 1) развивать у детей художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности;
- 2) развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

- **Воспитательные:**

- 1) воспитать внимание, аккуратность, целеустремленность;
- 2) формировать этические нормы в межличностном общении.

1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДООП

Ожидаемые результаты по реализации программы

Обучающиеся к концу учебного года должны:

Главным результатом реализации программы является создание каждым ребенком своего экспериментального продукта.

На конец учебного года обучающиеся должны знать и уметь:

Предметные результаты:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы и способы создания мультипликационных фильмов;

- разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);
- способы работы с различными художественными материалами;
- работать по готовому сценарию;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку для осуществления фильма;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

Метапредметные и личностные результаты .

Метапредметные результаты:

1. Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе познавательной и исследовательской деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной экспериментально - исследовательской деятельности;
2. Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных, познавательных ,экспериментально- исследовательских задач;
3. Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
4. Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

5. Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной, экспериментально - исследовательской, познавательной деятельности.

6. Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

Личностными результатами являются:

1. самореализация личности через выполнение исследовательских работ и участие в проектной деятельности;
2. развитие целеустремлённости;
3. формирование адекватной самооценки;
4. развитие познавательной активности;
5. развитие коммуникативных навыков, социальная адаптация

**1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№	Тема, раздел	Количество часов					Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	с ДОТ		
1.	Теоретические основы мультипликации	14	6	8	теория	практика	
	1.1. Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство с планом работы объединения.	2	1	1	0	0	Инструктаж, Беседа, Тест по ТБ
	1.2. Знакомство с историей мультипликации. Входной контроль.	2	1	1	0	0	Рассказ Тест
	1.3. Кто такой мультипликатор. Знакомство с профессией мультипликатора.	2	1	1	0	0	Рассказ Презентация Творческая работа
	1.4. Развитие навыков восприятия в процессе	2	1	1	0	0	Рассказ Творческая

	просмотра и обсуждения мультфильма.						работа
	1.5. Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	4	1	3	0	0	Упражнения-практикумы Беседа Творческая работа
	1.6 Итоговое занятие. Обобщение знаний о мультипликации.	2	1	1	0	0	Беседа Опрос
2.	Базовые понятия мультипликации. Техники и материалы для создания анимации	32	10	22	0	0	
	2.1 Техники и материалы для создания анимации.	2	1	1	0	0	Просмотр презентации и обсуждение Тест-опрос
	2.2 Этапы создания мультфильма.	2	2	0	0	0	Беседа Презентация
	2.3 Как написать сценарий к мультфильму?	4	1	1	0	0	Беседа Творческая работа
	2.4 Как создается образ персонажей мультфильма.	2	1	1	0	0	Беседа Работа со схемами Игра
	2.5 Что такое раскадровка. Объяснение понятия «кадр», «раскадровка».	4	1	1	0	0	Демонстрация Работа по теме
	2.6 Как оживить картинку? Анимационная техника «Оживающий мир»	4	1	3	0	0	Объяснение Демонстрация Работа по схеме
	2.7 Как сделать пластилинового героя. Лепка из пластилина.	4	1	3	0	0	Объяснение Демонстрация Творческая работа
	2.8 Как делать бумажного героя. Работа с бумагой.	4	1	3	0	0	Объяснение Демонстрация Творческая работа
	2.9 Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками.	6	1	5	0	0	Рассказ Объяснение Демонстрация Творческая работа
3	Первые шаги к созданию мультфильма	46	20	26	0	0	

	3.1 Выбор произведения для съемки. Выбор героев, разбор произведения.	4	1	3	0	0	Беседа Обсуждение
	3.2 Изготовление героев.	4	1	3	0	0	Творческая работа
	3.3. Изготовление декораций.	4	2	2	0	0	Объяснение Мастер-класс
	3.4 Техники передвижения героя, изменения движений героя в кадре.	2	1	1	0	0	Беседа Творческая работа
	3.5 Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки.	4	3	1	0	0	Беседа Объяснение Демонстрация Творческая работа
	3.6 Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера.	6	3	3	0	0	Беседа Объяснение Демонстрация Тест-опрос
	3.7 Что такое покадровая съемка?	4	2	2	0	0	Рассказ Беседа Объяснение Демонстрация
	3.8. Знакомство с мультстанком. Инструктаж по использованию техники.	4	2	2	0	0	Беседа Объяснение Демонстрация
	3.9. Съёмка мультфильма по сценам.	4	2	2	0	0	Беседа Объяснение Практическая работа
	3.10. Озвучка мультфильма.	4	1	3	0	0	Беседа Объяснение Практическая работа
	3.11. Монтаж мультфильма	4	1	3	0	0	Беседа Объяснение Практическая работа
	3.12. Демонстрация мультфильма. Подведение итогов.	2	1	1	0	0	Беседа Опрос Кроссворд
4.	Бумажная анимация	26	8	18	0	0	
	4.1 Просмотр и обсуждение бумажных	2	1	1	0	0	Обсуждение Демонстрация

	мультфильмов.						Беседа
	4.2 Придумывание сюжета, героев, декораций	2	1	1	0	0	Коллективная творческая работа
	4.3 Работа над сценарием. Изготовление бумажных героев и фона.	6	1	3	0	0	Беседа Коллективная творческая работа
	4.4 Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев.	2	1	1	0	0	Работа в группе Самостоятельная работа
	4.5 Съемка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	4	1	3	0	0	Творческая работа Обсуждение
	4.6 Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение.	4	1	3	0	0	Работа в группе Обсуждение Беседа
	4.7 Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	4	1	3	0	0	Индивидуальная/ групповая работа
	4.8 Защита проектной работы. Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о бумажной анимации.	2	1	1	0	0	Демонстрация Обсуждение
5.	Пластилиновая анимация	26	8	18	0	0	
	5.1 Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.	2	1	1	0	0	Обсуждение Демонстрация
	5.2 Придумывание сюжета, героев. Работа над сценарием.	2	1	1	0	0	Коллективная творческая работа
	5.3 Работа над сценарием мультфильма. Распределение ролей.	2	1	1	0	0	Коллективная работа Обсуждение
	5.4 Изготовление героев, фона.	4	0	4	0	0	Беседа Коллективная

							творческая работа
	5.5 Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев.	2	1	1	0	0	Работа в группе Самостоятельная работа
	5.6 Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	4	1	3	0	0	Творческая работа Обсуждение
	5.7 Озвучка. Прослушивание материала. Обсуждение.	4	1	3	0	0	Работа в группе Обсуждение
	5.8 Монтаж мультфильма.	4	1	3	0	0	Индивидуальная работа
	5.9 Защита проектной работы. Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о пластилиновой анимации. Подведение итогов за год.	2	1	1	0	0	Демонстрация Обсуждение
ИТОГО:		144	52	92	0	0	

Содержание учебного плана программы

1. «Теоретические основы мультипликации»

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.

Знакомство с планом работы объединения.

Теория: Вводное занятие. Правила поведения в кабинете во время занятий.

Инструктаж по технике безопасности. Условия безопасной работы.

Знакомство со студией (кабинетом) «Аксиома»

Знакомство с планом работы объединения.

Практика: Опрос по технике безопасности.

1.2. Знакомство с историей мультипликации. Входной контроль.

Теория: Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация». Просмотр презентации и обсуждение. Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

Практика: Входной контроль.

1.3. Кто такой мультипликатор. Знакомство с профессией мультипликатора.

Теория: Описание профессии мультипликатора. Какие бывают профессии мультипликаторов? Как стать мультипликатором?

Практика: Творческая работа на тему: «Как выглядит мультипликатор?»

1.4. Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма.

Теория: Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев

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

1.5. Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Теория: Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация.

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

1.6 Итоговое занятие. Обобщение знаний о мультипликации.

Теория: Повторение пройденного материала. Разгадывание загадок про героев мультфильмов.

Практика: Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность).

2. «Базовые понятия мультипликации. Техники и материалы для создания анимации»

2.1 Техники и материалы для создания анимации.

Теория: Просмотр презентации и обсуждение существующих техник создания мультипликации. Беседа о материалах, используемых на занятиях. Техника безопасности при работе с ножницами, бумагой, стеками для пластилина.

Практика: Тест-опрос на усвоение пройденного материала (просмотр отрывков мультфильмов и определение техники его выполнения).

2.2 Этапы создания мультфильма.

Теория: Беседа на тему «Как создается мультфильм», последовательность этапов создания мультфильмов.

2.3 Как написать сценарий к мультфильму?

Теория: Основы сценария. Разбор основных частей сюжета (начало, завязка, событие, кульминация, развязка, конец).

Практика: Написание мини-сценария к известной сказке (Колобок).

2.4 Как создается образ персонажей мультфильма.

Теория: Правила создания персонажей мультфильма (черты характера, внешний вид персонажа, выражение лица, выбор цвета и материала, поведение и стиль персонажа).

Практика: Работа со схемами эмоциональных состояний. Просмотр фрагментов мультфильмов, в которых отражены эмоциональные состояния. Закрепление знаний через игры.

2.5 Что такое раскадровка. Объяснение понятия «кадр», «раскадровка».

Теория: Понятие раскадровка. Разбор основных сцен мультфильма. Разные типы кадра. Текстовое описание кадра.

Практика: Раскадровка к сказке «Курочка Ряба»

2.6 Как оживить картинку? Анимационная техника «Оживающий мир»

Теория: Что такое «Оживающий фон»? Как его создать?

Практика: Создание «оживающего фона».

2.7 Как сделать пластилинового героя. Лепка из пластилина.

Теория: Что такое пластилин? Какой он бывает? Инструменты, используемые в работе с пластилином.

Практика: Лепка героев из пластилина.

2.8 Как делать бумажного героя. Работа с бумагой.

Теория: Что такое марионетка? История создания марионеток. Инструменты, используемые в работе с бумагой. Как сделать марионетку? Повторение ТБ в работе с ножницами.

Практика: Создание марионетки «Буратино» (из трафаретов).

2.9 Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками.

Теория: Что такое декорации, композиция, пейзаж, фон, цвет. Обсуждение влияния цвета на восприятие. Материалы для создания фона и декораций. Как изготовить элементы декораций и детали к фону?

Практика: Создание фона для мультфильма.

3. «Первые шаги к созданию мультфильма»

3.1 Выбор произведения для съемки. Выбор героев, разбор произведения.

Теория: Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма.

Практика: Обсуждение героев (какой у него характер, внешний вид, мимика, роль в сказке).

3.2 Изготовление героев.

Теория: Выбор техники изготовления героев вместе с детьми.

Практика: Изготовление героев.

3.3. Изготовление декораций.

Теория: Виды и особенности создания декораций.

Практика: Мастер-класс изготовления элементов декорации из обыкновенной бумаги для мультфильма

3.4 Техники передвижения героя, изменения движений героя в кадре.

Теория: Как добиться иллюзии движения. Схемы движения персонажей в технике перекладки. Фазы движения.

Практика: Создание пробных кадров с движением персонажей.

3.5 Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки.

Теория: Что такое веб-камера? Виды, функции, возможности.

Практика: Наглядное изучение веб-камеры на мультстанке, пробные съёмки.

3.6 Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера.

Теория: Техника безопасности при работе с компьютером, правила поведения в классе при включенных компьютерах. Объяснение основных функций компьютера.

Практика: Как включать/выключать компьютер. Как веб-камера подключается к компьютеру. Знакомство с программным обеспечением, в котором снимаются мультфильмы.

3.7 Что такое покадровая съёмка?

Теория: Объяснение порядка действий при покадровой съёмке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика: Пробные съёмки нескольких кадров детьми.

3.8. Знакомство с мультстанком. Инструктаж по использованию техники.

Теория: Что такое мультстанок? Из чего он состоит? Техника безопасности при работе с мультстанком.

Практика: Наглядное объяснение процесса работы с мультстанком.

3.9. Съёмка мультфильма по сценам.

3.10. Озвучка мультфильма

Теория: Что такое озвучка? Как создать звуковой образ героя мультфильма? Знакомство с программой, в которой монтируют звук для мультиков - Audacity

Практика: Пробы озвучки мультфильма-сказки. Проектная работа по озвучиванию мультфильма. Обсуждение.

3.11. Монтаж мультфильма

Теория: Знакомство с программой, в которой монтируют мультики - AnimaShooterjunior.

Практика: Изучение программного обеспечения на компьютерах.

3.12. Демонстрация мультфильма. Подведение итогов.

Теория: Обобщение и проверка знаний учащихся.

Практика: Демонстрация знаний (Разгадывание кроссворда). Обсуждение предстоящей работы.

4.«Бумажная анимация»

4.1 Просмотр и обсуждение бумажных мультфильмов.

Теория: История создания рисованной анимации.

Практика: Просмотр рисованных мультфильмов. Обсуждение.

4.2 Придумывание сюжета, героев, декораций

Теория: Выбор темы бумажного мультфильма, подбор материалов.

Практика: Работа над сценарием на выбранную тему.

4.3 Работа над сценарием. Изготовление бумажных героев и фона.

Теория: Начало работы над сценарием, продумывание основных эпизодов и сцен, деталей.

Практика: Изготовление героев и фона.

4.4 Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев.

Теория: Распределение ролей в будущем мультфильме.

Практика: Установка фона, расстановка героев, подготовка к непосредственной съемке мультфильма.

4.5 Съемка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Теория: Повторение составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма.

Практика: Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.

4.6 Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение.

Теория: Подготовка детей к записи речи героев.

Практика: Репетиция по ролям. Запись звука. Наложение звука. Прослушивание.

4.7 Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.

Теория: Работа в программе AnimaShooterjunior. Объяснение правил и показ монтажа.

Практика: Монтаж отснятого материала.

4.8 Защита проектной работы. Демонстрация мультфильма. Обсуждение.

Обобщение знаний о бумажной анимации.

Теория: Подготовка к просмотру.

Практика: Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.

5. «Пластилиновая анимация»

5.1 Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.

Теория: Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.

(Пластилиновая ворона, Падал прошлогодний снег)

Практика: Обсуждение мультфильмов.

5.2 Придумывание сюжета, героев. Работа над сценарием.

Теория: Выбор темы пластилинового мультфильма, подбор материалов.

Практика: Работа над сценарием на выбранную тему.

5.3 Работа над сценарием мультфильма. Распределение ролей.

Теория: Начало работы над сценарием, продумывание основных эпизодов и сцен, деталей.

Практика: Распределение ролей. Изготовление героев и фона.

5.4 Изготовление героев, фона.

Практика: Установка фона, расстановка героев.

5.5 Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев.

Теория: Подготовка сценария совместно с детьми, продумывание деталей.

Практика: Утверждение сценария, подготовка к непосредственной съемке мультфильма.

5.6 Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Теория: Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма.

Практика: Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.

5.7 Озвучка. Прослушивание материала. Обсуждение.

Теория: Подготовка детей к записи речи героев.

Практика: Репетиция по ролям. Запись звука. Наложение звука. Прослушивание.

5.8 Монтаж мультфильма.

Теория: Знакомство с программой WindowsMovieMaker(Киностудия для Win10). Объяснение правил и показ монтажа.

Практика: Пробные упражнения по монтажу снятого материала.

5.9 Защита проектной работы. Демонстрация мультфильма. Обсуждение.

Обобщение знаний о пластилиновой анимации. Подведение итогов за год.

Теория: Подготовка к просмотру.

Практика: Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма. Обобщение знаний о пластилиновой мультипликации. Подведение итогов за год.

1.5 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ И ИХ ПЕРИОДИЧНОСТЬ

Качество усвоения материала программы проверяется диагностикой 3 раза в год. В ходе реализации программы применяются следующие виды контроля: входной, текущий, промежуточный и итоговый.

1. Входной контроль. Применяется для получения сведений об исходном уровне познавательной и практической деятельности обучающихся, ознакомления с общим уровнем подготовки ребенка, а также перед изучением отдельных тем программы. Возможные формы контроля: анкетирование, тестирование, занятия-конкурсы, беседы.

2. Текущий контроль. Осуществляется в повседневной учебной работе и выражается в системных наблюдениях педагога за деятельностью обучающихся на каждом занятии. Возможные формы контроля: педагогическое наблюдение, опрос, практическое задание, выступление, тестирование, конкурсы, участие в праздниках.

Текущий контроль позволяет педагогу оценивать успехи учащихся: на

обобщающем занятии по определенной теме, проводимом в виде конкурса; по итогам выполнения индивидуальных заданий, предполагающих формирование у детей творческого поиска способов решения заданий, навыков самостоятельной работы; по итоговым коллективным работам детей, в собственной группе ВКонтакте, на официальном сайте ОУ; на праздничных мероприятиях для родителей, которые проводятся четыре раза в год; по тестированию, проводимому в начале и в конце года по основным темам программы. Главное его назначение – оперативное получение объективных данных об уровне знаний обучающихся.

3. Промежуточный контроль. Как правило, осуществляется в конце полугодия и может завершать изучение нескольких разделов программы. Достоинства: помогает оценить более крупные совокупности знаний и умений учащихся.

4. Итоговый контроль. Проверка ЗУН образовательной программы за учебный год. Итоговой аттестацией обучающихся: будет являться защита творческих работ и итоговое мероприятие.

Критерии оценки результатов:

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

3 балла - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

Передача образов

3 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

3 балла – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы с художественными материалами

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

2 балла – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

Цветовое решение художественных работ

3 балла - Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл - Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

Воображение

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

Таблица для занесения результатов входного и итогового контроля

№	Ф.И. учащегося	Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов	Навыки анимационной деятельности	Передача образов	Композиционное решение художественных работ	Навыки работы художественными материалами	Воображение	Общий балл	Итого

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение программы включает в себя несколько примерных конспектов занятий по программе.

При выборе анимационной техники, как наиболее доступную для дошкольников мы предпочли перекладку. Ей присущи такие особенности, как подробная детализация, некоторая условность движения персонажей и ограниченность одной плоскостью.

В зависимости от поставленных целей, можно предложить детям сделать мультфильм по авторскому произведению или сочинить рассказ, сказку или стихотворение самим. Для этого нами используются такие приемы и игровые упражнения, как:

- сочинение истории по собственному рисунку, поделке;

- коллективное составление истории по заданной теме;
- придумывание истории на основе предметных ассоциаций;
- игровые упражнения «придумай рифму», «добавь слово».

Далее делается раскадровка - последовательность рисунков, помогающих визуально представить сюжет с помощью ключевых кадров, отображающих смену плана или действия. С детьми педагог обсуждает сцены, персонажи и декорации, которые надо будет нарисовать.

Персонажи для будущего мультфильма делаются детьми как плоскостные куклы-марионетки, у которых подвижные детали (головы, руки, лапы и др.) соединяются с помощью проволоки. Перед созданием образов для придания им выразительности и достоверности рассматриваем иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся техникой, манерой исполнения, использованием художественных материалов. Решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления. Фон для мультфильма с плоскими марионетками может быть рисованный или фотографический. Если рисованный фон имеет какие-то контуры, то и фигурку надо обвести тонким черным контуром. Фигурка на фоне выглядит лучше, если она темнее или светлее фона (по контрастному отношению к нему). Фон может быть неподвижным. А может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте. Чтобы в процессе съемки дети приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей. Режиссёром становится педагог. Он руководит всем процессом. Ребёнок, исполняющий роль оператора, осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов и рук). Ребенок – аниматор передвигает персонажи - игрушки, наделяя их душевными качествами, перевоплощается в них, становится участником этого действия-игры, привносит элементы импровизации, спонтанно варьирует развитие событий. Важно сразу показать отснятый материал детям. Только тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятна.

Озвучивая мультфильм, школьники проявляют свои актёрские способности: выразительно читают авторский текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа может быть успешно реализована при наличии следующих материалов и оборудования:

- Веб-камера;
- Компьютер с программным обеспечением для обработки отснятого материала;
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- Художественные и иные материалы (бумага, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие);
- Устройство для просмотра мультипликационных фильмов. Это могут быть: проектор с экраном или монитор компьютер

2.3 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Дата проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			14	Теоретические основы мультипликации		
1.	07.09.23	Инструктаж, Беседа	2	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство с планом работы объединения.	класс коворкинга	Инструктаж, Беседа, Тест по ТБ
2.	08.09.23	Рассказ	2	Знакомство с историей мультипликации. Входной контроль.	класс коворкинга	Тест
3.	14.09.23	Рассказ Презентация	2	Кто такой мультипликатор. Знакомство с профессией мультипликатора	класс коворкинга	Беседа
4.	15.09.23	Рассказ	2	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма.	класс коворкинга	Наблюдение
5.	21.09.23	Беседа	2	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	класс коворкинга	Опрос
6.	22.09.23	Объяснение	2	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	класс коворкинга	Опрос
7.	28.09.23	Беседа	2	Итоговое занятие. Обобщение знаний о мультипликации.	класс коворкинга	Тест-опрос
			32	Базовые понятия мультипликации. Техники и материалы для создания анимации.		

8.	29.09.23	Просмотр презентации и обсуждение	2	Техники и материалы для создания анимации.	класс коворкинга	Беседа
9.	05.10.23	Беседа	2	Этапы создания мультфильма.	класс коворкинга	Наблюдение
10.	06.10.23	Беседа	2	Как написать сценарий к мультфильму?	класс коворкинга	Опрос
11.	12.10.23	Беседа	2	Как написать сценарий к мультфильму?	класс коворкинга	Наблюдение
12.	13.10.23	Беседа Работа сосхемами	2	Как создается образ персонажей мультфильма.	класс коворкинга	Опрос
13.	19.10.23	Демонстрация	2	Что такое раскадровка. Объяснение понятия «кадр», «раскадровка».	класс коворкинга	Беседа Опрос
14.	20.10.23	Демонстрация	2	Что такое раскадровка. Объяснение понятия «кадр», «раскадровка».	класс коворкинга	Беседа Опрос
15.	26.10.23	Объяснение Демонстрация	2	Как оживить картинку? Анимационная техника «Оживающий мир»	класс коворкинга	Беседа
16.	27.10.23	Объяснение Демонстрация	2	Как оживить картинку? Анимационная техника «Оживающий мир»	класс коворкинга	Выставка
17.	02.11.23	Объяснение Демонстрация	2	Как сделать пластилинового героя. Лепка из пластилина.	класс коворкинга	Наблюдение

18.	03.11.23	Объяснение Демонстрация	2	Как сделать пластилинового героя. Лепка из пластилина.	класс коворкинга	Опрос
19.	09.11.23	Объяснение Демонстрация	2	Как делать бумажного героя. Работа с бумагой.	класс коворкинга	Выставка
20.	10.11.23	Объяснение Демонстрация	2	Как делать бумажного героя. Работа с бумагой.	класс коворкинга	Выставка
21.	16.11.23	Рассказ Объяснение Демонстрация	2	Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками.	класс коворкинга	Выставка
22.	17.11.23	Объяснение Показ	2	Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками.	класс коворкинга	Тест-опрос
23.	23.11.23	Объяснение Показ	2	Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками.	класс коворкинга	Выставка
			46	Первые шаги к созданию мультфильма		
24.	24.11.23	Беседа	2	Выбор произведения для съемки. Выбор героев, разбор произведения	класс коворкинга	Опрос
25.	30.11.23	Рассказ Презентация	2	Выбор произведения для съемки. Выбор героев, разбор произведения	класс коворкинга	Опрос
26.	01.12.23	Беседа	2	Изготовление героев.	класс коворкинга	Выставка

27.	07.12.23	Объяснение Показ	2	Изготовление героев.	класс коворкинга	Конкурс
28.	08.12.23	Объяснение	2	Изготовление декораций.	класс коворкинга	Выставка
29.	14.12.23	Объяснение Показ	2	Изготовление декораций.	класс коворкинга	Конкурс
30.	15.12.23	Беседа	2	Техники передвижения героя, изменения движений героя.	класс коворкинга	Опрос
31.	21.12.23	Беседа Объяснение Демонстрация	2	Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки.	класс коворкинга	Беседа
32.	22.12.23	Объяснение Показ	2	Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки.	класс коворкинга	Опрос
33.	28.12.23	Объяснение Демонстрация	2	Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера.	класс коворкинга	Опрос
34.	29.12.23	Объяснение	2	Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера.	класс коворкинга	Обсуждение
35.	11.01.24	Объяснение	2	Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера.	класс коворкинга	Опрос
36.	12.01.24	Рассказ	2	Что такое покадровая съёмка?	класс	Опрос

		Беседа			коворкинга	
37.	18.01.24	Объяснение Показ	2	Что такое покадровая съёмка?	класс коворкинга	Обсуждение
38.	19.01.24	Беседа Объяснение	2	Знакомство с мультстанком. Инструктаж по использованию техники.	класс коворкинга	Беседа
39.	25.01.24	Объяснение Показ	2	Знакомство с мультстанком. Инструктаж по использованию техники.	класс коворкинга	Игра-опрос
40.	26.01.24	Беседа Объяснение	2	Съёмка мультфильма по сценам.	класс коворкинга	Наблюдение
41.	01.02.24	Беседа Объяснение	2	Съёмка мультфильма по сценам.	класс коворкинга	Наблюдение
42.	02.02.24	Беседа	2	Озвучка мультфильма.	класс коворкинга	Опрос Беседа
43.	08.02.24	Беседа	2	Озвучка мультфильма.	класс коворкинга	Опрос Беседа
44.	09.02.24	Беседа Объяснение	2	Монтаж мультфильма	класс коворкинга	Опрос
45.	15.02.24	Просмотр презентации и обсуждение	2	Монтаж мультфильма	класс коворкинга	Беседа

46.	16.02.24	Беседа Демонстрация	2	Демонстрация мультфильма. Подведение итогов.	класс коворкинга	Наблюдение
			26	Бумажная анимация		Опрос
47.	22.02.24	Беседа Обсуждение	2	Просмотр и обсуждение бумажных мультфильмов.	класс коворкинга	Обсуждение
48.	29.02.24	Беседа Обсуждение	2	Придумывание сюжета, героев, декораций	класс коворкинга	Опрос
49.	01.03.24	Обсуждение	2	Работа над сценарием мультфильма. Изготовление бумажных героев и фона.	класс коворкинга	Наблюдение
50.	07.03.24	Презентация Беседа	2	Работа над сценарием мультфильма. Изготовление бумажных героев и фона.	класс коворкинга	Беседа
51.	14.03.24	Презентация Беседа	2	Работа над сценарием мультфильма. Изготовление бумажных героев и фона.	класс коворкинга	
52.	15.03.24	Беседа	2	Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев.	класс коворкинга	Наблюдение
53.	21.03.24	Беседа Обсуждение	2	Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	класс коворкинга	Взаимооценка
54.	22.03.24	Рассказ Беседа	2	Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	класс коворкинга	Опрос
55.	28.03.24	Обсуждение	2	Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение	класс коворкинга	Тест-опрос

56.	29.03.24	Рассказ Обсуждение	2	Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение	класс коворкинга	Беседа
57.	04.04.24	Демонстрация Обсуждение	2	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	класс коворкинга	Наблюдение
58.	05.04.24	Демонстрация Обсуждение	2	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	класс коворкинга	Беседа
59.	11.04.24	Демонстрация	2	Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о бумажной анимации	класс коворкинга	Самооценка Взаимооценка
			26	Пластилиновая анимация		
60.	12.04.24	Обсуждение	2	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов	класс коворкинга	Тест-опрос
61.	18.04.24	Беседа Обсуждение	2	Придумывание сюжета, героев, декораций Работа над сценарием.	класс коворкинга	Беседа
62.	19.04.24	Работа сосохемами	2	Работа над сценарием пластилинового мультфильма.	класс коворкинга	Тест-опрос
63.	25.04.24	Беседа	2	Изготовление героев, фона. Распределение ролей.	класс коворкинга	Обсуждение
64.	26.04.24	Работа сосохемами	2	Изготовление героев, фона. Распределение ролей.	класс коворкинга	Обсуждение
65.	03.05.24	Беседа Обсуждение	2	Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев.	класс коворкинга	Опрос
66.	10.05.24	Обсуждение	2	Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	класс	Наблюдение

					коворкинга	
67.	16.05.24	Беседа	2	Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	класс коворкинга	Опрос
68.	17.05.24	Беседа Обсуждение	2	Озвучка. Прослушивание материала. Обсуждение.	класс коворкинга	Наблюдение
69.	23.05.24	Показ Беседа	2	Озвучка. Прослушивание материала. Обсуждение.	класс коворкинга	Опрос
70.	24.05.24	Демонстрация Обсуждение	2	Монтаж мультфильма.	класс коворкинга	Наблюдение
71.	30.05.24	Показ	2	Монтаж мультфильма.	класс коворкинга	Тест-опрос
72.	31.05.24	Обсуждение	2	Защита проектной работы. Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о пластилиновой анимации. Подведение итогов за год.	класс коворкинга	Самооценка Взаимооценка
			144 часа			

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контрольно-измерительные материалы программы включают в себя материалы для проведения входного и итогового контроля.

Уровень подготовленности детей перед освоением программы (входной контроль) осуществляется на диагностических занятиях в октябре.

В конце учебного года (май) отслеживается результат освоения программы (итоговый контроль).

Для проведения входного и итогового контроля предлагаются практические задания №1, 2 и 3 для оценки уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 12-17 летнего возраста.

Цель: определение уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 12-17 летнего возраста.

Практические задания:

Задание №1. Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

Задание №2 Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?
- Кто работает над созданием мультфильма?
- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

Задание №3 Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

Материал:

- серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);
- лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

Оценка результатов.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе, по разработанным нами критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы художественными материалами
- композиционное решение художественных работ;

- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 12-17-летнего возраста.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

Средний уровень: 11-16 баллов

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень: 7-10 баллов

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

2.5 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

- Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
- Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. – М., 1984.
- Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
- Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
- Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
- Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным
- Казакова Р. Г., Ж.В. Мацкевич «Смотрим и рисуем мультфильмы»/
- Корнева О. Пришло время систематизировать знания. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.
- Мелкоозёрова Е.В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников.
- Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.
- Черных Е. Анимация – искусство иносказания. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.

Литература для учащихся:

- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
- Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
- Кудрявцева-Енгальчева В. Создать атмосферу сказки. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.
- Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.

- Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
- Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.-с.51-53.
- Мелик – Пашаев А.А., Новяянская З.Н. Ступеньки к творчеству. – М.: «Искусство в школе», 1995.
- Халатов Н. Мы снимаем мультфильм. – М.: Молодая гвардия, 1986.

Литература для родителей:

- Гринберг, А. Д. Цифровые изображения: Практическое руководство А. Д. Гринберг, С. Гринберг; пер. с англ.; Минск: ООО «Попурри», 1997.
- Основы компьютерных технологий в образовании. В 4 ч. Ч. 4.: Компьютерная графика. Основы работы в Internet: Учебное пособие под ред. Г. М. Троян. – Минск: РИВШ БГУ, 2002.
- Рик Альтман и др. "MicrosoftOfficePowerPoint 2003", Москва, Питер, 2004г.
- Поддубко Л. М. Азбука дизайнера (анонс). – К.: «Трудовая подготовка», 2006, № 4. 8. В. П. Леонтьев. «Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003». Москва «ОЛМА-ПРЕСС» 2003 г.
- В. И. Мураховский. «Компьютерная графика. Популярная энциклопедия». Москва «АСП-ПРЕСС СКД» 2003 г.

Цифровые образовательные ресурсы

1. it-n.ru Сеть творческих учителей.
2. dopedu.ru Информационно-методический портал Дополнительное образование.
3. юныйхудожник.рф. Журнал «Юный художник».
4. art-history.ru Информационно-исторический портал об истории и современности культуры и искусства.
5. oformitelblok.ru Веб-сайт «Изобразительное искусство и дизайн».
6. stranamasterov.ru Веб-сайт «Творчество для детей и взрослых».

