

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»

РАССМОТРЕНО
на методическом совете
Протокол № 10 от 17.05.2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МБУ ДО
«ЦТДиР «Планета талантов»
_____ М.Н.Козлова
Приказ № 96-у от 17.05.2021 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Школа мультвошебников»

Направленность: художественная
Уровень программы: разноуровневая
Возраст обучающихся: 6 -11 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
педагог дополнительного образования
Красникова Светлана Юрьевна

Ачинск, 2021

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа мультволшебников» художественной **направленности**. Программа первого года обучения имеет **стартовый уровень реализации содержания**, программа второго года обучения – **базовый**.

Цель, задачи и содержание программы направлены на развитие творческих способностей детей в процессе создания мультфильмов в различных техниках. В программе использован и структурирован личный педагогический опыт за несколько лет работы в детской телестудии нашего города по направлению «мультипликация». Это новый синтезированный курс, основанный на интеграции нескольких предметных областей:

- литературное творчество (понятие жанра, сюжета и композиции);
- мировая художественная культура (взаимодействие различных видов искусства: живопись, декоративно-прикладное искусство, музыка, объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма);
- русский язык (развитие речи, способы придумывания историй к мультфильму);
- театральное творчество (умение перевоплощаться в мультгероев);
- технология/труд (включение разнообразных видов изобразительной деятельности: рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.);
- информационно-коммуникационная технология (освоение различных техник съемки, работа с - видео, - аудио аппаратурой).

Актуальность программы обусловлена запросом со стороны государства и психофизиологических особенностей обучающихся. В «Атласе новых профессий», который создан Московской школой управления «Сколково» и Агентством Стратегических Инициатив, указывается, что после 2020 года будут востребованы надпрофессиональные навыки и умения. Эти навыки являются универсальными и важны для специалистов самых разных отраслей. Овладение ими позволяет работнику повысить эффективность профессиональной деятельности в своей отрасли, а также дает возможность переходить между отраслями, сохраняя свою востребованность. Одним из важных навыков, по мнению исследователей, являются творческие способности. Возраст 6-11 лет является благоприятным для формирования и развития задатков и творческих способностей.

Новизна данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в организации социально значимой практической деятельности, которая предполагает показ отснятых мультфильмов среди сверстников и проведение познавательно-развлекательных программ обучающимися. Основная цель таких программ – знакомство с деятельностью студии и демонстрация своих навыков (проведение мастер-классов по мультипликации совместно с педагогом).

Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Школа мультволшебников» от уже существующих в этой области, заключается в:

- формировании и развитии у ребенка особого отношения к миру (эстетическая позиция), как первоосновы творческих способностей. Суть этого отношения в том, что оно преодолевает раздельность человека и мира. Весь мир благодаря ему становится продолжением человека, а человек частью мира. Эстетическая позиция, с одной стороны, порождает содержание будущих произведений, «питает» художественный замысел, а с другой - создаёт острую необходимость в средствах воплощения этого содержания, в материализации художественного замысла;
- овладении приемами и техниками анимации не на уровне повтора и создании копии, а на уровне творческого подхода и авторского замысла обучающихся;
- использовании технологии проектной деятельности. Мультфильм – это своего рода телевизионный проект. Чтобы сделать его качественно и грамотно, необходимы не только знания в анимации, но и умения правильно выстроить технологию работы над проектом. В рамках обучения по данной технологии дети распределяют между собой задания, которые

им необходимо выполнить, работая над общим мультфильмом (проектом). Одни придумывают идею проекта (мультфильма), другие создают героев (марионетки, объёмные и т.д.), музыкальное сопровождение, осуществляют съёмку, озвучивание и т.д. Таким образом, создается атмосфера успеха, удовлетворяются потребности детей в понимании, самоуважении, одобрении, создании социально значимого продукта (фильма).

Эта технология позволяет моделировать ситуации взаимодействия ребёнка с ребёнком, ребёнка со взрослым, тем самым способствует его социализации, позволяет самостоятельно приобретать знания, в процессе решения конкретных задач или проблем, требующих интеграции знаний из нескольких предметных областей. В ходе реализации проекта дети осваивают различные виды универсальных учебных действий (личностные и метапредметные), сложные умения творческой деятельности (знакомство с несколькими видами искусства). А самое главное, технология проектной деятельности позволяет поддерживать познавательный интерес на протяжении всей деятельности.

Данная дополнительная образовательная программа создана на основе анализа целого ряда программ по мультипликации. При её написании не задействованы программы других педагогов дополнительного образования. Изучение имеющихся на данный момент программ проводилось только с целью анализа анимационных техник, используемых в дополнительном образовании детей и принципов построения образовательного процесса. Анализ показал, что большинство программ построено по блочному принципу, где каждый педагог предлагает своё сочетание блоков и, соответственно, свой набор изучаемых анимационных техник. Автор данной программы не только предложил свой вариант набора тематических блоков, но и выстроил по принципу «от простого к сложному»: от съёмки коротких анимационных этюдов в различных техниках до создания авторского мультфильма.

При реализации программы отражен свой личный многолетний опыт педагога-аниматора. Система занятий по программе представляет собой шесть самостоятельных тематических блоков (модулей):

1) Литературное творчество.

В процессе занятий по этому блоку дети знакомятся со способами создания сказок и рассказов, так как в основе мультфильма, как правило, лежит сказка или рассказ. Изучают виды сказок и типы рассказчиков, жанровые особенности и композицию литературного произведения, сочиняют собственные сказки и рассказы к будущим мультфильмам, оформляют их в литературные сценарии.

2) Актерское мастерство.

Занятия этого блока предполагают отработку навыков детей перевоплощаться в придуманные образы, выражать эмоции (вербально и невербально), озвучивание мультфильмов.

3) Творческая мастерская.

Художественно-творческое развитие детей через создание, разработку художественных образов героев, декораций, фонов для мультипликационных этюдов на основе игр, творческих заданий, включающих различные виды деятельности (лепка, аппликация, рисование, работу с разными художественными материалами: бумага, картон, листья, крупа и т.д.).

4) Занимательное киноведение.

Занятия этого блока направлены на развитие умения анализировать медиапроизведение и включает в себя работу по развитию навыков киновосприятия, работу с фильмами-экранизациями, изучение языка экрана (понятие кадр, план, монтаж, ракурс, панорама и др.).

5) Анимационное творчество.

Знакомство с технологией создания мультфильма, анимационными техниками и спецификой создания мультфильма в различных техниках, выполнение упражнений на отработку навыков съёмки.

6) Проектная деятельность.

Создание собственных мультфильмов детьми в подгруппах на мультстанке.

Адресат программы. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы составляет 6-11 лет. Группы комплектуются по одновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Принимаются все желающие, группы разнополовые в пределах указанного возрастного диапазона с учетом скоростных характеристик учебно-познавательных процессов. В течение учебного года возможен дополнительный набор на вакантные места на основании собеседования.

Количество обучающихся в группе для детей 7-10 лет – 10-15 человек, в группе 6 лет – 10-12 человек, в подгруппе – 4-7 (в силу специфики занятий – работа с техникой, съёмка мультфильма на мультстанке).

Срок реализации и особенности организации образовательного процесса.

Данная программа предусматривает две ступени обучения:

- первая ступень - Подмастерье (1 год обучения), возраст обучающихся на данной ступени 6 лет;

- вторая ступень - Мастер (2 год обучения), возраст обучающихся на данной ступени 7-11 лет.

Полный курс по программе составляет 216 часов.

Год обучения	1	2
Количество часов в неделю по годам	2	4
Количество учебных часов по программе в год	72	144

Форма обучения по программе – очная. На период отсутствия возможности посещать занятия очно, допускается частичная реализация программы в дистанционном формате (активированные дни, длительная болезнь обучающегося и т.д.). При необходимости очередность тем может быть изменена, количество часов по темам может варьироваться.

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесные (беседа, объяснение, рассказ, инструктаж, дискуссия, работа с книгой);

- наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций; рассматривание схем; презентация и прочее);

- практические (упражнения, практические работы, игры, тренинги, моделирование)

Программа предусматривает еще такие **формы организации образовательного процесса**, как групповая (во время практических работ обучающиеся разбиваются на съемочные группы), индивидуальная (работа по проекту), фронтальная (занятия, когда ученики синхронно работают под руководством педагога), свободная дискуссия.

Образовательная деятельность осуществляется в результате чередования теоретических и практических занятий, а также используются различные формы занятий: комбинированные, деловые игры, практикумы и т.д.

Теоретические: учебные занятия, занятия-демонстрации, занятия-презентации.

Практические: практикумы, видеопрактикумы, мастерские.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии**: технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология модульного обучения, технология игровой деятельности. В период низких температур и неблагоприятной эпидемиологической обстановки программа реализуется с применением дистанционных технологий. Занятия проводятся посредством программ Skype или Zoom.

Режим занятий составляется в соответствии с СанПиН 1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра.

- для первой ступени обучения 1 раз в неделю по 3 учебных часа или 3 раза в неделю по 1 учебному часу продолжительностью 30 минут с десятиминутным перерывом;

- для второй ступени обучения 2 раза в неделю: один раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с десятиминутным перерывом; второй раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 30 минут с десятиминутным перерывом

(индивидуальные занятия в микрогруппах для создания мультфильма). Перерыв между группами 10 минут.

При онлайн обучении продолжительность 1 занятия – 30 минут с десятиминутным перерывом.

Цель: развитие творческих способностей детей в процессе создания анимационного фильма.

Задачи на первый год обучения.

Обучающие:

- научить организовывать своё рабочее место;
- научить планировать последовательность работы над созданием мультфильма;
- формировать представление обучающихся о процессе создания мультфильмов.

Развивающие:

- формировать умения планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- развивать творческие способности в изобразительной и театральной деятельности.

Воспитательные:

- формировать умение доводить начатое до конца.

Задачи на второй год обучения.

Обучающие:

- научить организовывать своё рабочее место, планировать последовательность работы над созданием мультфильма;
- обучать всем этапам создания мультфильма – (придумывание истории, сюжета, сценария; составление раскадровки – разделение анимации на эпизоды; изготовление фонов и персонажей, бутафории, необходимой по сценарию; съёмочная часть и озвучивание.);
- формировать навыки восприятия и анализа мультфильмов;
- научить сочинять истории на основе различных игр и упражнений;
- научить воплощать свои придуманные сюжеты в мультфильм.

Развивающие:

- развивать умения планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- развивать творческие способности в литературной, изобразительной и театральной деятельности.

Воспитательные:

- формировать умение доводить начатое до конца.
- воспитывать готовность сотрудничать со сверстниками и педагогом в творческой команде.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
1 год обучения					
	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическая диагностика
I.	Модуль «Творческая мастерская»	30	9	21	Творческое задание
1.1.	Изобразительная деятельность	20	5	15	
1.2.	Актерское мастерство	10	4	6	Творческое задание
	Воспитательное мероприятие №1 «День рождения	1		1	

	нашей группы»				
II.	Модуль «Анимационное творчество»	36	5	31	Практическое задание
2.1.	Знакомство с анимацией	10	4	6	
2.2.	Работа над проектом	26	1	25	Педагогическая диагностика (наблюдение)
	Воспитательное мероприятие №2 «238»	1		1	
	Промежуточная (годовая) аттестация	1		1	Игра
	Воспитательное мероприятие №3 «Мультимания»	1		1	
ИТОГО:		72	15	57	
2 год обучения					
	Вводное занятие	2	2		Педагогическая диагностика
I.	Модуль «Литературное творчество»	21	11	10	Творческое задание
1.1.	Способы придумывания историй	15	7	8	
1.2.	Основы драматургии	6	4	2	
	Воспитательное мероприятие №1 «Посвящение в мультипликаторы»	1		1	
II.	Модуль «Творческая мастерская»	34	8	26	Проверочная работа
2.1.	Изобразительная деятельность	19	5	14	
2.2.	Актерское мастерство	15	3	12	Самостоятельная работа
	Промежуточная (полугодовая) аттестация	1		1	Мультаукцион
	Воспитательное мероприятие №2 «Новогодние приключения»	1		1	
III.	Модуль «Анимационное творчество»	81	11	70	Устный опрос
3.1.	Основы режиссуры	12	2	10	
3.2.	Анимация	20	5	15	
3.3.	Киноведение	10	2	8	
3.4.	Работа над проектом	39	2	37	
	Итоговая аттестация	1		1	Защита проектов
	Воспитательное	1		1	

	мероприятие №3 «238»				
	Итоговое мероприятие «Выпускной в мультстудии»	1		1	
	ИТОГО:	144	32	112	
	ВСЕГО:	216	47	169	

Календарный учебный график оформляется приложением к данной программе в виде таблицы с титульным листом.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения (первая ступень «Подмастерье»).

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности, ориентация учащихся на работу в рамках технологии проектной деятельности. Беседа о любимых мультфильмах.

Практика (1 ч.): диагностика уровня развития творческих способностей, метапредметных умений.

I. модуль «Творческая мастерская»

1.1. Тема Изобразительная деятельность (20 часов)

Теория (5 ч.): Лепка. Аппликация, рисование фонов. Работа с различными художественными материалами: бумага, картон, листья, крупа и т.д.

Практика (15 ч.): Создание простейших поделок, рисование фонов, создание героев будущих мультфильмов.

1.2. Тема Актерское мастерство (10 часов)

Теория (4 ч.): Настроение героя. Походка. Озвучивание мультфильма.

Практика (6 ч.): Выполнение упражнений на перевоплощение (мимика, жесты, походка, голос, жесты и т.д.)

Воспитательное мероприятие №1 «День рождения нашей группы» (1ч)

Практика (1ч): игровая программа

II. модуль «Анимационное творчество»

2.1. Тема Знакомство с анимацией (20 часов)

Теория (5 ч.): оборудование для съёмки мультфильмов. Съёмка мультфильмов на мультстанке.

Практика (15 ч.): Съёмка мультипликационных этюдов на основе незавершенных композиций.

2.2. Тема Работа над проектом (27 часов)

Теория (1 ч.): мультфильм как проект. Роли в творческой команде.

Практика (26 ч.): работа над созданием коллективного мультфильма (проекта)

Воспитательное мероприятие №2 «238» (1 час)

Практика (1ч): конкурс-игровая программа, посвященная празднованию 23 февраля и 8 марта.

Промежуточная (годовая) аттестация (1 час)

Практика (1ч): проверка знаний, умений обучающихся, определение уровня метапредметных и личностных результатов.

Воспитательное мероприятие №3 «Мультимания» (1 час)

Практика (1ч): игровая программа

2 год обучения (вторая ступень «Мастер»).

Вводное занятие (2 часа)

Теория (2 ч.): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой занятий.

I. модуль «Литературное творчество»

1.1. Способы придумывания историй (10 часов)

Теория (4 ч.): Способы придумывания историй.

Практика (6 ч.): Сочинение сказочных историй на основе различных игр и упражнений.

1.2. Тема Основы драматургии (10 часов)

Теория (4 ч.): Сюжет. Композиция. Сказка как жанр, виды сказок. Рассказ. Анекдот. Сценарий.

Практика (6 ч.): написание сценария к будущему фильму.

Воспитательное мероприятие №1 «Посвящение в мультипликаторы» (1 час)

Практика (1ч): конкурсная программа

II. модуль «Творческая мастерская»

2.1. Тема Изобразительная деятельность (34 часа)

Теория (5 ч.): Основные цвета, цветовой круг, смешивание различных цветов, свойства цветов, их настроение. Рисунок (линия, контур, тени, перспектива), рисование персонажей мультфильма.

Практика (14 ч.): Рисование фонов к мультфильму (этюду), создание героев мультфильма.

2.2. Тема Актерское мастерство (15 часов)

Теория (3 ч.): Природа звука, выразительные возможности звука, звук как элемент сюжета. Работа с микрофоном. Движение героя (животные, люди и т.д.). Настроение героя. Оживление живописных картин.

Практика (12 ч.): Составление и запись звуковых этюдов, прослушивание. Выполнение упражнений на перевоплощение (мимика, жесты, походка, голос, жесты и т.д.), развитие творческих способностей.

Промежуточная (полугодовая) аттестация (1 час)

Практика (1ч): проверка знаний, умений обучающихся, определение уровня метапредметных и личностных результатов.

Воспитательное мероприятие №2 «Новогодние приключения» (1 час)

Практика (1ч): игровая программа.

III. модуль «Анимационное творчество»

3.1. Тема Основы режиссуры (12 часов)

Теория (2 ч.): Основные элементы экранного языка: кадр, план, ракурс, панорама, монтаж.

Практика (10 ч.): Составление раскадровки, разъединение сюжета по эпизодам.

3.2. Тема Анимация (20 часов)

Теория (5 ч.): Принципы и методы одушевления. Что такое движение. Формы движения (перемещение в пространстве, смена эмоций).

Практика (15 ч.): Анимационные техники. Аппликационные этюды. Рисунок под камерой. Сюжетный рисунок. Съёмка этюдов в разной технике. Просмотр с обсуждением

3.3. Тема Киноведение (10 часов)

Теория (2 ч.): Тема, идея мультфильма. Профессии в анимации. Литература и мультипликация.

Практика (8 ч.): Просмотры и обсуждение фильмов.

3.4. Тема Работа над проектом (39 часов)

Теория (2 ч.): Этапы работы над производством мультфильма. Распределение ролей между собой по выполнению проекта

Практика (37 ч.): Съёмка мультфильма по написанному сценарию.

Итоговая аттестация (1 час)

Практика (1ч): проверка знаний, умений обучающихся, определение уровня метапредметных и личностных результатов.

Воспитательное мероприятие №3 «238» (1 час)

Практика (1ч): Конкурсно-игровая программа, посвященная празднованию 23 февраля и 8 марта.

Итоговое мероприятие «Выпускной в мультстудии» (1 час)

Практика (1ч): Развлекательная программа.

Планируемые результаты.

1-го года обучения:

Предметные результаты:

обучающиеся будут знать:

- анимационные техники («оживающие картины», перекладка с использованием различных материалов, «перелепка»);
- этапы создания мультфильма;
- названия и назначение приборов и инструментов для съёмки мультфильмов.

будут уметь:

- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;
- применять различные виды декоративно-прикладного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный материал и т.д.);
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы.

овладеют навыками:

- съёмки мультипликационных этюдов.

Метапредметные результаты:

- обучающиеся научатся принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- будет проявлять оригинальность в изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.

Личностные результаты:

в процессе работы над созданием мультфильма обучающиеся будут доводить начатое дело до конца.

2-го года обучения

Предметные результаты:

обучающиеся будут знать:

- анимационные техники (пластилиновая перекладка, объёмная анимация, песочная анимация);
- особенности языка анимации, отличие языка мультипликации от других видов искусства;
- что такое основная идея мультфильма (авторская позиция);
- как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке.

будут уметь:

- уметь выразить своё отношение к мультфильму;
- понимать роль музыки в мультфильме;
- рассказать о герое мультфильма, его характере, поступках;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандаш, гуашь, акварель, кисть, палитра и т.д.);
- создавать персонажей из различных материалов.

овладеют навыками:

- съёмки мультфильмов;
- коллективной и проектной работы в процессе создания мультфильма;
- работы с фотоаппаратом, видеокамерой, штативом и компьютером (простейшие функции, необходимые для съёмки мультфильма).

Метапредметные результаты:

- обучающиеся научатся принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;

- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

- будет проявлять оригинальность в изобразительной, литературной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.

Личностные результаты:

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- будет сформировано умение доводить начатое дело до конца.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проводятся в учебном кабинете, разделенном на съёмочную и учебную зоны.

1. Перечень оборудования для кабинета:

1.1. Парты – 6 шт.

1.2. Стулья для парт – 12 шт.

1.3. Стол для педагога – 1 шт.

1.4. Стул для стола педагога – 1 шт.

1.5. Компьютерный стол -1шт.

1.6. стул для компьютерного стола – 1шт.

1.7. Доска – 1шт

1.8. Шкафы для хранения дидактических пособий и учебных материалов – 3 шт.

2. Оборудование, необходимое для проведения занятий:

2.1. Мультстанок – 1шт.

2.2. Стол для рисования песком – 1шт.

2.3. Стол для съёмки объёмной анимации – шт.

2.4. Световые панели – 2 шт.

3. Технические средства обучения

3.1. Компьютер для демонстрации презентаций, мультфильмов – 1шт.

3.2. Компьютер для съёмки мультфильмов – 1шт.

3.3. Мультимедийный проектор с экраном – 1шт.

3.4. Цифровая видеокамера/цифровой фотоаппарат - 1 шт.

3.5. Программное обеспечение AnimatorDV Simple+.

4. Расходные материалы:

4.1. набор картона (белый, цветной);

4.2. пластилин;

4.3. гуашь;

4.4. клей-карандаш (клей ПВА);

4.5. простой карандаш;

4.6. ластик;

4.7. линейка;

4.8. кисти для рисования;

4.9. стакан-непроливайка;

4.10. доска для лепки;

- 4.11. альбом для рисования;
- 4.12. набор цветной бумаги;
- 4.13. ватман

Информационно - методическое обеспечение:

- 1. Рекомендации к проведению занятий.
- 2. Конспекты занятий к разделам «Анимация», «Киноведение».
- 3. Дидактический материал к проведению занятий: буклет «Как оживить персонажа», мини-плакат «Планы в мультипликации», карты Проппа, схемы «Автор-мультфильм - зритель», сборник аудиосказок и мультфильмов, подборка упражнений «Эмоции героя» и т.д.
- 4. Методика диагностики аудиовизуальной грамотности.
- 5. Электронные образовательные ресурсы:
 - 5.1. Авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>
 - 5.2. Как делают мультфильмы - <http://ulin.ru/whatshow.htm>
 - 5.3. Как делают кукольные мультфильмы - <https://www.youtube.com/watch?v=RP-dO8-xwxA>

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы в мультстудии с детьми не менее года, образование – не ниже средне - профессионального, профильное или педагогическое. Также для реализации программы необходим оператор видеомонтажа.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

- входной контроль (сентябрь-октябрь).
Форма проведения: наблюдение, тестирование.
 - текущий контроль (в течение всего учебного года).
Форма проведения: практическое задание, самостоятельная работа, устный опрос, творческое задание.
 - промежуточный контроль (декабрь).
Форма проведения: мульт аукцион.
 - итоговый контроль (апрель-май).
Форма проведения: защита проектов.
- Фонд оценочных материалов расположен в конце программы.

6. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Эффективность реализации программы будет оцениваться согласно заявленным результатам (предметным, метапредметным и личностным).

В рамках каждого планируемого результата (предметного, метапредметного и личностного) сформулированы следующие измеряемые критерии:

Результаты освоения программы 1 года обучения		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
обучающиеся знают: - анимационные техники («оживающие картины»), перекладка с использованием различных материалов, «перелепка»; - этапы создания мультфильма;	Обучающиеся принимают и сохраняют учебную задачу, планируют своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в	В процессе работы над созданием мультфильма обучающиеся доводят начатое дело до конца;

<p>- названия и назначение приборов и инструментов для съёмки мультфильмов. Обучающиеся умеют:</p> <p>-«оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; применять различные виды декоративно-прикладного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный материал и т.д.);</p> <p>- определять порядок действий, планировать этапы своей работы.</p>	<p>сотрудничестве с педагогом;</p> <p>- вносят необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;</p> <p>Проявляют оригинальность в изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.</p>	
<p>1.Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям</p>	<p>1.Культура организации практической деятельности</p>	<p>1. Умение доводить начатое до конца</p>
<p>2. Соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям</p>	<p>2.Творческое отношение к выполнению практического задания.</p>	
<p>Результаты освоения программы 2 года обучения</p>		
<p>Предметный результат</p>	<p>Метапредметный результат</p>	<p>Личностный результат</p>
<p>обучающиеся знают:</p> <p>анимационные техники (пластилиновая перекладка, объёмная анимация, песочная анимация);</p> <p>- особенности языка анимации, отличие языка мультипликации от других видов искусства;</p> <p>- что такое основная идея мультфильма (авторская позиция);</p> <p>- как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке.</p> <p>Обучающиеся выражают своё отношение к мультфильму; понимают роль музыки в мультфильме;</p> <p>Могут рассказать о герое мультфильма, его характере, поступках; пользуются инструментами и графическими материалами (карандаш, гуашь, акварель, кисть, палитра и т.д.); создают персонажей из различных материалов.</p>	<p>- планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;</p> <p>- проявляют оригинальность в изобразительной, литературной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов</p>	<p>Получат опыт коллективного взаимодействия в процессе создания мультфильма</p>

Могут написать сценарий к будущему мультфильму (медиатекст)		
1.Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям	1.Культура организации практической деятельности	1. Умение доводить начатое до конца
2. Соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям	2.Творческое отношение к выполнению практического задания.	2. Культура межличностных отношений.
3.Умение создавать основные медиатексты		

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень: высокий, средний, низкий (Приложение).

7. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.
4. СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26).
5. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин».-М.: Махаон,2012.
6. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. - М.:ТЦ Сфера, 2013.
7. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации. М: Настя и Никита, 2017.
8. Муродходжаева Н., Пунчик В., Амочаева И. Образовательный модуль «Мультстудия “Я ТВОРЮ МИР”». Учебно-методическое пособие. – М: Бинوم, 2021.
9. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик. - М.: Эксмо, 2015.
10. Пунько Н., Дунаевская О. Секреты детской мультипликации: перекладка.М.: Линка – Пресс, 2017.

Литература, рекомендуемая для обучающихся по данной программе:

1. Имбирева Е. Бумагия. Полное пошаговое руководство по современным бумажным техникам. – М: Эксмо, 2018.
2. Кузнецова О.С., Мудрик Т.С. Я строю бумажный город. - М.: «Карапуз», 2008.
3. Лыкова И.А. Я делаю аппликации. – М.: «Карапуз», 2009.
4. Московка О. Я леплю из пластилина. Азбука лепки. – М: Карапуз, 2020.
5. Орен Р. Секреты пластилина. - М: Махаон, 2015.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Задания разработаны в соответствии с учебно-тематическим планом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Школа мультвошебников» и выбранными видами контроля.

1 степень

1. сентябрь- октябрь 2021 г. – **входной контроль.**

Форма демонстрации: педагогическая диагностика.

Форма фиксации: аналитическая справка

Описание задания для контроля (описание диагностики):

Тест «Незаконченные рисунки» (Я.Л. Коломенского и Е.А. Панько)

Материалы: лист А4, карандаши цветные и простой, ластик.

« Незнайка начал рисовать и забыл закончить рисунок. Давайте поможем ему дорисовать, когда закончите, придумаете своему рисунку название, я его подпишу.»

Оценивание: задание оценивается по следующим показателям:

Беглость - количество задействованных элементов.

Разработанность - количество значимых деталей

Оригинальность:

0 б. - ребенок не дорисовывает шаблон, а рисует рядом что-то свое.

1 б. - Ребенок дорисовывает фигуру так, что получается изображение отдельного предмета, но изображение контурное, лишено деталей.

2 б. - изображен объект, но с разнообразными деталями.

3 б. - изображен отдельный объект, но включен в воображаемый сюжет.

4 б. - изображается несколько объектов по воображаемому образцу.

5 б. - на основе шаблона рисуется картина и эта фигура, как один из второстепенных элементов включается в воплощаемый ребенком образ.

2. ноябрь 2021 г. – **текущий контроль.**

Раздел: «Творческая мастерская».

Форма демонстрации: творческое задание

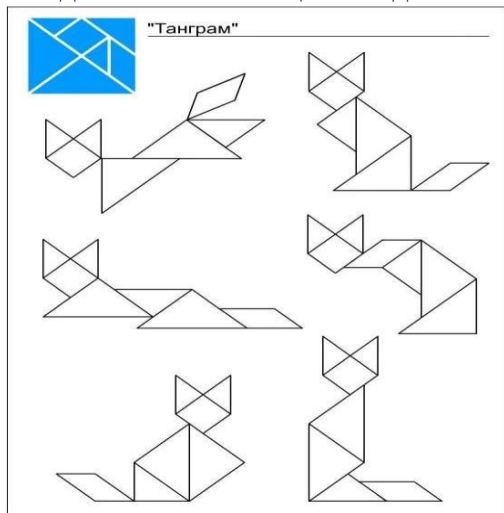
Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля (описание теста):

1. Вырежьте треугольники.

2. Выберите схему танаграм.

3. Сделайте аппликацию по данной схеме



Ответы к заданию для контроля (при необходимости): не предполагаются.

Критерии оценок:

ручной труд (аккуратность, качество вырезанных фигур)

планирование (расположение на листе фигуры, время выполнения задания)

правильность выполнения (соответствие схеме)

умение организовать свое рабочее место

оценка собственной деятельности
умение доводить начатое до конца

3. декабрь 2021 г. – **текущий контроль.**

Раздел: «Творческая мастерская».

Форма демонстрации: творческое задание.

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля (описание задания):

1. Изобрази мимикой, жестами, движениями то, что изображено на карточке так, чтобы догадались остальные ребята в группе.

2. Изобрази голосом то, что изображено на карточке так, чтобы догадались остальные ребята в группе.

Ответы к заданию для контроля (при необходимости): не предполагаются.

Критерии оценок: умение перевоплотиться в изображаемого героя, точность передачи изображаемого.

4. декабрь 2021 г. – **текущий контроль.**

Раздел: «Анимационное творчество».

Форма демонстрации: практическое задание.

Форма фиксации: карта наблюдений

Описание задания для контроля:

1. Объединитесь в группу.

2. Изучите раскадровку.

3. Обсудите план действий по съёмке мультфильма, согласно предложенной раскадровке.

4. Распределите роли по созданию мультфильма по раскадровке.

5. Снимите фрагмент мультфильма по раскадровке.

Ответы к заданию для контроля (при необходимости): не предполагаются.

5. март 2022 г. – **текущий контроль.**

Раздел: «Работа над производством мультфильма».

Форма демонстрации: самостоятельная работа

Форма фиксации: карта наблюдений

Описание задания для контроля: снимите мультфильм в группе, распределив роли.

показатель	Характеристика набранного балла	ФИ
Умения планировать действия		
Активность обучающихся в целеполагании и	0 – не участвовал в выборе темы/формы работы над проектом (фильмом) 1 – участвовал(а) в выборе темы/формы работы проектом (фильмом), но не активно 2 – активно участвовал(а) в выборе темы/формы работы над проектом (фильмом) 3 – был(а) лидером	
Распределение функций и их выполнение	0 – в работе над проектом не участвовал(а) (независимо от того, были или не были распределены функции) 1 – ставится в следующих случаях: • распределения функций не было, делал(а), что считал(а) нужным; • имел(а) свое задание, но выполнил(а) иное задание, дублировал(а) работу одноклассников;	

	<ul style="list-style-type: none"> делал(а) то, что не было предусмотрено планом работ 2 – распределение функций было, имел(а) и выполнял(а) свою часть работы	
Умение контролировать собственную деятельность		
Контроль деятельности	0 – не контролирует собственные действия по выполнению задания 1- осуществляет контроль за правильностью выполнения задания	
Оценка собственной деятельности		
Самооценка	0- не может дать оценку собственным действиям 1- оценивает себя адекватно 2- оценивает себя адекватно, видит ошибки, проговаривает варианты их исправления	

6. май 2022 г. – промежуточный контроль.

Форма демонстрации: игра, педагогическая диагностика.

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля (описание содержания соревновательных заданий): дети формируются в две команды, каждая из них сообща расставляют корабли на табло (5 шт.). Затем педагог собирает табло с кораблями каждой команды. Поочередно команды «стреляют» по противнику. Если команда допустила промах, то выполняют творческое задание, соответствующее сектору.

Бланк табло для команд

Команда _____

	А	Б	В
1			
2			
3			

Задание для команд.

Сектор А

- 1) Назовите оборудование для съёмки мультфильмов? (мультстанок, световые панели, видеокамера, компьютер, специальная программа для съёмки мультфильмов).
- 2) Изобразите звук, изображенный на картинке (дождь, машина и т.д.)
- 3) Посмотрите внимательно на картинку и придумайте историю о том, как это произошло.

Сектор Б

- 1) ускоренное движение (изобразите, как человек делает очень быстро: гладит белье, стирает, плавает)
- 2) угадайте песню из мультфильма (стоп кадр)
- 3) если смешать желтую краску и синюю, то получится... (зеленый)

Сектор В

- 1) Покажите, как безопасно передавать ножницы друг другу?
- 2) Определи тени каких персонажей изображены.
- 3) перечислите инструменты, которые необходимы для создания мультгероев и как нужно с ними обращаться.

Ответы к заданию для контроля (при необходимости): не предполагаются.

Диагностическое задание «Нарисуй картинку» методика П. Торренса.

Цель: выявить оригинальность мышления, уровень изобразительных способностей.

Материалы: элемент, сделанный из цветной бумаги, в форме капли с клейким слоем, лист А4, карандаши цветные и простой, ластик.

Описание задания для контроля (описание диагностики): «Ребята, вы получили клейкую фигурку и чистый лист. Сейчас хорошенько подумайте, какую картинку можно нарисовать с помощью этой капельки, которую вы приклеете в любую часть листа, а потом дорисуете ее цветными карандашами. Полученную картинку обязательно назовите и я ее подпишу.»

Оценивание: выполненное задание оценивается по следующим показателям:

Оригинальность: 0 б. - абстрактный узор, капля, курица, яйцо, цветок.

1 б. - жук, человек, черепаха, лицо, шар.

2 б. - нос, остров.

3 б. - гном, девочка, заяц, камень, кошка, НЛО, облако, инопланетянин, ракета, метеор, животное, крыса, птица, рыба.

4 б. - глаз, динозавр, дракон, рот, робот, самолет, слон, озеро, планета.

5 б. - остальные рисунки.

Разработанность: один балл за каждую значимую деталь.

Название:

0 - обычное название.

1 - простое описание.

2 - описательное название.

3 - релевантное название.

2 ступень

1. «__» 09. 2021 г. – **входной контроль.**

Форма демонстрации: педагогическая диагностика.

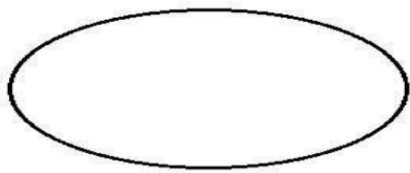
Форма фиксации: аналитическая справка

Описание задания для контроля:

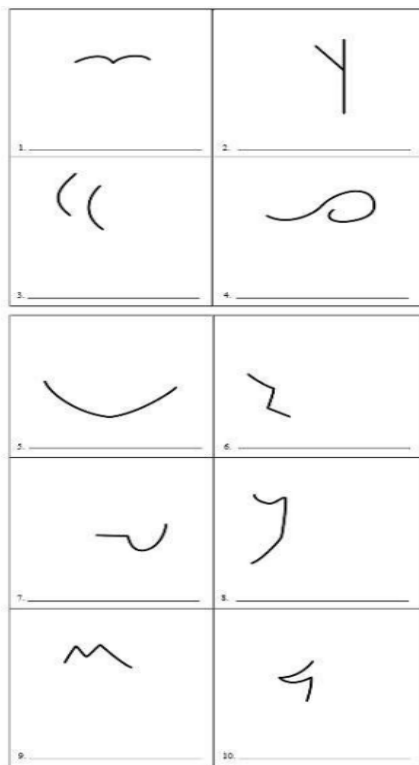
Тест креативности Торренса

Материалы: распечатанные листы для заданий

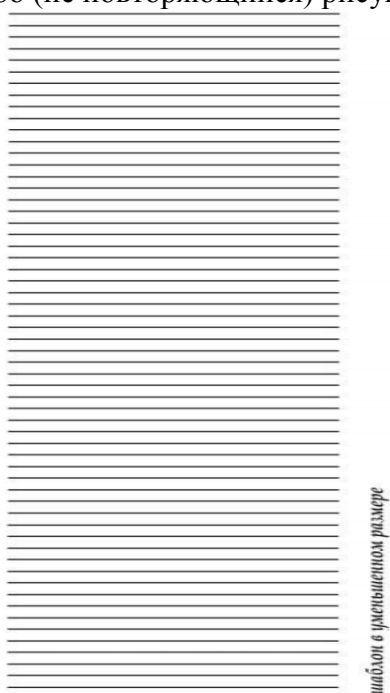
Субтест 1. «Нарисуйте картинку». Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



Субтест 2. «Завершение фигуры». Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А так же придумать название к каждому рисунку.



Субтест 3. «Повторяющиеся линии». Стимульным материалом являются 30 пар параллельных вертикальных линий. На основе каждой пары линий необходимо создать какой-либо (не повторяющийся) рисунок.



Обработка результатов всего теста предполагает оценку пяти показателей: «беглость», «оригинальность», «разработанность», «сопротивление замыканию» и «абстрактность названий».

Ключ к тесту Торренса.

«Беглость»- характеризует творческую продуктивность человека. Оценивается только во 2 и 3 субтестах в соответствии со следующими правилами:

1. Для оценки необходимо подсчитать общее количество ответов (рисунков), данных тестируемым.

2. При подсчете показателя учитываются только адекватные ответы. Если рисунок из-за своей неадекватности не получает балл по «беглости», то он исключается из всех дальнейших подсчетов.

Неадекватными признаются следующие рисунки:

- рисунки, при создании которых предложенный стимул (незаконченный рисунок или пара линий) не был использован как составная часть изображения.
- рисунки, представляющие собой бессмысленные абстракции, имеющие бессмысленное название.
- осмысленные, но повторяющиеся несколько раз рисунки считаются за один ответ.

3. Если две (или более) незаконченных фигур в субтесте 2 использованы при создании одной картинке, то начисляется количество баллов соответствующее числу используемых фигур, так как это необычный ответ.

4. Если две (или более) пары параллельных линий в субтесте 3 использованы при создании одной картинке, то начисляется только один балл, так как выражена одна идея.

«Оригинальность» - самый значимый показатель креативности. Степень оригинальности свидетельствует о самобытности, уникальности, специфичности творческого мышления тестируемого. Показатель «оригинальности» подсчитывается по всем трем субтестам в соответствии с правилами:

1. Оценка за «оригинальность» основывается на статистической редкости ответа. Обычные, часто встречающиеся ответы оцениваются в 0 баллов, все остальные в 1 балл.

2. Оценивается рисунок, а не название!

3. Общая оценка за оригинальность получается в результате сложения оценок по всем рисункам. Список ответов на 0 баллов за «оригинальность».

Примечание: Если в списке неоригинальных ответов приводится ответ «лицо человека» и соответствующая фигура превращена в лицо, то данный рисунок получает 0 баллов, но если эта же незаконченная фигура превращена в усы или губы, которые затем становятся частью лица, то ответ оценивается в 1 балл.

Субтест 1- оценивается только тот предмет, который был нарисован на основе цветной приклеенной фигуры, а не сюжет в целом — рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком, туловище, морда), озеро, лицо или фигура человека.

Субтест 2. - обратите внимание, все незаконченные фигуры имеют свою нумерацию, слева направо и сверху-вниз: 1, 2, 3, ..10.

1. - цифра (цифры), буква (буквы), очки, лицо человека, птица (любая), яблоко.

2. - буква (буквы), дерево или его детали, лицо или фигура человека, метелка, рогатка, цветок, цифра (цифры).

3. - цифра (цифры), буква (буквы), звуковые волны (радиоволны), колесо (колеса), месяц (луна), лицо человека, парусный корабль, лодка, фрукт, ягоды.

4. - буква (буквы), волны, змея, знак вопроса, лицо или фигура человека, птица, улитка (червяк, гусеница), хвост животного, хобот слона, цифра (цифры).

5. - цифра (цифры), буква (буквы), губы, зонт, корабль, лодка, лицо человека, мяч (шар), посуда.

6. - ваза, молния, гроза, ступень, лестница, буква (буквы), цифра (цифры).

7. - цифра (цифры), буква (буквы), машина, ключ, молот, очки, серп, совок (ковш).

8. - цифра (цифры), буква (буквы), девочка, женщина, лицо или фигура человека, платье, ракета, цветок.

9. - цифра (цифры), буква (буквы), волны, горы, холмы, губы, уши животных.

10. - цифра (цифры), буква (буквы), елка, дерево, сучья, клюв птицы, лиса, лицо человека, мордочка животного.

Субтест 3: книга, тетрадь, бытовая техника, гриб, дерево, дверь, дом, забор, карандаш, коробка, лицо или фигура человека, окно, мебель, посуда, ракета, цифры.

«Абстрактность названия» — выражает способность выделять главное, способность понимать суть проблемы, что связано с мыслительными процессами синтеза и обобщения. Этот показатель подсчитывается в субтестах 1 и 2. Оценка происходит по шкале от 0 до 3.

0 баллов: Очевидные названия, простые заголовки (наименования), констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект. Эти названия состоят из одного слова, например: «Сад», «Горы», «Булочка» и т.п.

1 балл: Простые описательные названия, описывающие конкретные свойства нарисованных объектов, которые выражают лишь то, что мы видим на рисунке, либо описывают то, что человек, животное или предмет делают на рисунке, или из которых легко выводятся наименования класса, к которому относится объект — «Мурка» (кошка), «Летящая чайка», «Новогодняя елка», «Саяны» (горы), «Мальчик болеет» и т.п.

2 балла: Образные описательные названия «Загадочная русалка», «SOS», названия описывающие чувства, мысли «Давай поиграем»...

3 балла: абстрактные, философские названия. Эти названия выражают суть рисунка, его глубинный смысл «Мой отзвук», «Зачем выходить оттуда, куда ты вернешься вечером».

«Сопrotивление замыканию» - отображает «способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывать принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальную идею». Подсчитывается только в субтесте 2. Оценка от 0 до 2 баллов.

0 баллов: фигура замыкается самым быстрым и простым способом: с помощью прямой или кривой линии, сплошной штриховки или закрашивания, буквы и цифры так же равно 0 баллов.

1 балл: Решение превосходит простое замыкание фигуры. Тестируемый быстро и просто замыкает фигуру, но после дополняет ее деталями снаружи. Если детали добавляются только внутри замкнутой фигуры, то ответ равен 0 баллов.

2 балла: стимульная фигура не замыкается вообще, оставаясь открытой частью рисунка или фигура замыкается с помощью сложной конфигурации. Два балла так же присваивается в случае, если стимульная фигура остается открытой частью закрытой фигуры. Буквы и цифры - соответственно 0 баллов.

«Разработанность» — отражает способность детально разрабатывать придуманные идеи. Оценивается во всех трех субтестах. Принципы оценки:

1. Один балл начисляется за каждую существенную деталь рисунка дополняющую исходную стимульную фигуру, при этом детали, относящиеся к одному и тому же классу, оцениваются только один раз, например, у цветка много лепестков — все лепестки считаем как одну деталь. Например: цветок имеет сердцевину (1 балл), 5 лепестков (+1 балл), стебель (+1), два листочка (+1), лепестки, сердцевина и листья заштрихованы (+1 балл) итого: 5 баллов за рисунок.

2. Если рисунок содержит несколько одинаковых предметов, то оценивается разработанность одного из них + еще один балл за идею нарисовать другие такие же предметы. Например: в саду может быть несколько одинаковых деревьев, в небе — одинаковые облака и т.п. По одному дополнительному баллу дается за каждую существенную деталь из цветков, деревьев, птиц и один балл за идею нарисовать таких же птиц, облака и т.п.

3. Если предметы повторяются, но каждый из них имеет отличительную деталь, то необходимо дать по одному баллу за каждую отличительную деталь. Например: цветов много, но у каждого свой цвет — по одному новому баллу за каждый цвет.

4. Очень примитивные изображения с минимальной «разработанностью» оцениваются в 0 баллов.

Интерпретация результатов теста Торренса. Просуммируйте баллы, полученные при оценке всех пяти факторов («беглость», «оригинальность», «абстрактность названия», «сопротивление замыканию» и «разработанность») и поделите эту сумму на пять. Полученный результат означает следующий уровень креативности по Торренсу:

30 - плохо

30/34 - ниже нормы
35/39 - несколько ниже нормы
40/60 - норма
61/65 - несколько выше нормы
66/70 - выше нормы
больше 70 - отлично Тест креативно

2. ноябрь 2021г. – **текущий контроль.**

Раздел: «Литературное творчество».

Форма демонстрации: творческое задание «Описание предмета» (методика «Описание предмета» выявления эстетического отношения к миру А.А. Мелик-Пашаева)

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля:

1. Рассмотрите внимательно (письменный стол, карандаш, любой знакомый предмет по выбору ребенка) и расскажите о нем все, что захочется».

Ответы к заданию для контроля: не предполагаются.

Интерпретация.

Внимание к неповторимым чувственным признакам данного, конкретного предмета. У взрослого человека, искушенного в художественном творчестве, это качество часто проявляется «в снятом виде» - строго отобранные, наиболее характерные признаки предмета включаются в целостное, выразительное описание. У детей младшего возраста заинтересованное, зоркое обследование предмета, перечисление мелких подробностей его чувственного облика выступает на первый план. В этих случаях эксперт должен быть особенно внимательным и чутким к поведению ребенка. Одно дело – если обследование предмета носит характер внешней регистрации признаков, когда ребенок, может быть, и внимателен, но равнодушен. Другое – когда этот процесс эмоционально захватывает ребенка, когда его мимика, прикосновения к предмету, интонация показывают, что неповторимый облик предмета имеет для него неутилитарную ценностную значимость, хотя он и не способен или не решается ее вербализировать, а может быть, и не вполне осознает. Опыт показывает, что в этом последнем случае заметные успехи ребенка в художественном творчестве лежат в зоне ближайшего развития, как бы уже «при дверях».

Важнейшим признаком эстетического отношения является явное или неявное «одушевление» предмета, стремление увидеть в нем проявление некой внутренней жизни. Часто – соотнесение предмета с самим собой в том или ином отношении. Иногда – произвольный переход на рассказ от лица самого предмета.

Тут эксперту тоже следует быть внимательным и помнить, что потенциал эстетического отношения проявляется не просто в условно-фантастическом игровом одушевлении, героем которого мог бы стать любой предмет, а не тот именно, который предложен для описания. Эстетическое отношение ярко проявляется тогда, когда описание внутренней жизни предмета, «разгадывание» его характера, внутреннего состояния, судьбы – все это не придумывается произвольно, а как бы угадывается в неповторимых чертах данного, конкретного предмета, который остается узнаваемым даже в фантастическом контексте.

В таких описаниях проявляется эстетическое отношение к миру – способность человека воспринимать чувственный облик предмета как выражение внутренней жизни, родственной его собственной. Когда предмет не «безгласная вещь», а «выразительное и говорящее бытие» (М.М. Бахтин).

Заметим, что предпочтительным материалом для работы по такой методике являются предметы, которые не стали в нашей культуре традиционными объектами художественного освоения. Если, к примеру, мы предложим для описания букетов цветов, шаль с бахромой или фарфоровую статуэтку, мы рискуем получить такой ответ, где трудно будет различить собственную эстетическую активность ребенка и неосознанное воспроизведение культурных клише.

3. октябрь 2021 г. – текущий контроль.

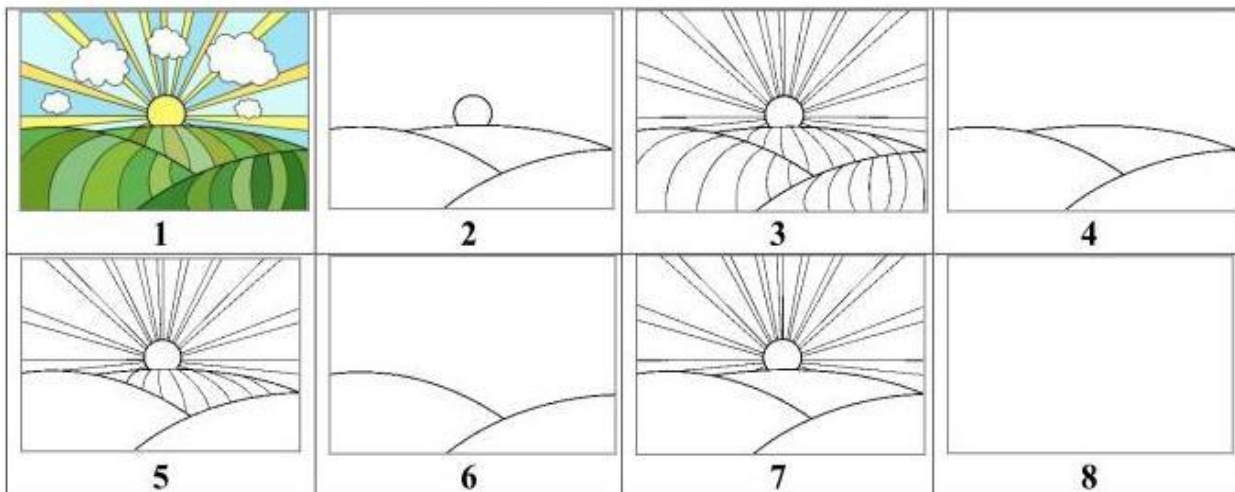
Раздел: «Творческая мастерская».

Форма демонстрации: проверочная работа

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля:

1. Выстрой верную цепочку этапов рисования пейзажа, свой ответ представь в виде последовательности цифр через запятую.



2. Укажите какой цвет получится при смешивании красок.

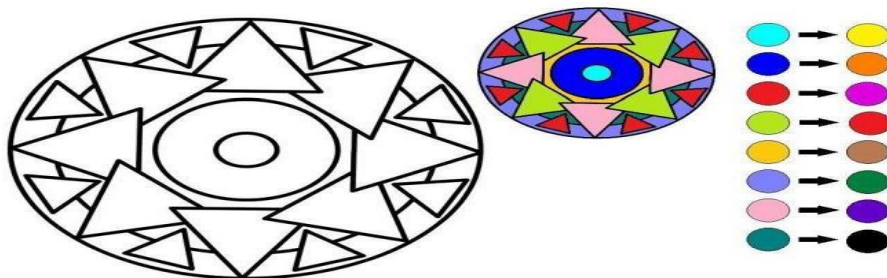
красный + желтый=.....

синий + желтый=.....

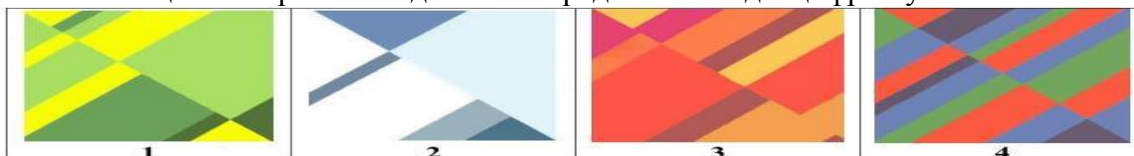
синий + красный=

3. Выполните творческое задание

Как-то незаметно, украдкой, подошла принцесса Осень. Она обняла природу, неспешно взяв в руки холст и кисти, и начала раскрашивать листья и траву в пестрые цвета. Сначала сентябрь нанесет позолоту на верхушки деревьев да кустам оттенки прибавит, окрашивая осеннюю природу в яркие цвета. Это потом уже октябрь золотом покроет все деревья, а ноябрь за ними краски уберет, роспись всю сотрет. Краски лета меняются на краски осени. Раскрась большой узор по образцу, но изменяя цвета указанным способом.



4. Соотнеси цвета и времена года. Ответ представь в виде: цифра-буква.



А. Лето
Б. Осень

В. Зима
Г. Весна

Ответы к заданию для контроля:

1.-8,6,4,2,7,5,3,1.

2.- оранжевый, зеленый, фиолетовый

3.-

4.1-А,2-В,3-Б,4-Г

4. январь 2022 г. – текущий контроль.

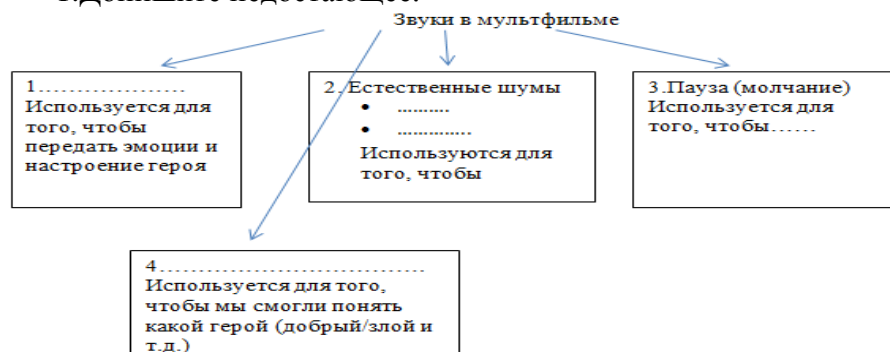
Раздел: «Творческая мастерская».

Форма демонстрации: самостоятельная работа

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля:

1. Допишите недостающее.



2. Объединитесь в группы.

3. Прочитайте текст.

4. Распределите роли в группе.

5. Сделайте аудиозапись данного текста.

Тексты для озвучки.

1) Глупая лиса

Действующие лица: автор, лиса, уши, ноги, глаза, хвост.

Автор. Жила-поживала лисичка-сестричка. Любила лисоньку кур, уток да гусей. Часто кумушка на птичий двор заглядывала. Один раз схватила она курицу, а тут собаки бегут, лают. Бросила лиса добычу. Сама еле ноги унесла. Спряталась в норе и стала спрашивать.

Лиса. Глазки мои, что вы делали?

Глаза. Мы по сторонам смотрели. Куда лисоньке лучше бежать.

Лиса. Ушки-ушки, вы что делали?

Ушки. Мы слушали, далеко ли собаки.

Лиса. Ножки мои, что вы делали?

Ноги. Мы изо всех сил бежали. Лисоньку спасали.

Лиса. Хвост, а ты что делал?

Хвост. А я под ногами путался. Бежать мешал.

Лиса. Ах ты, негодный хвост! Сейчас я тебя накажу! Пусть тебя собаки потреплют.

Автор. Высунула глупая лиса хвост из норы. Собаки схватили хвост. А за ним и всю лису из норы вытащили.

2) Вредная коза

Действующие лица: коза, автор, старик, старуха.

Автор. Жили-поживали старик и старуха. Бедно жили. Было у них пять куриц и коза. Вредная эта коза была, непослушная.

Как-то подоила старуха козу. Позвала старика и говорит:

Старуха. Весна пришла. Трава молодая выросла на лугу. Выгони козу на луг. Пусть травки свежей поест.

Старик. Ладно. Пойдём, коза.

Автор. А вредная коза отвечает:

Коза. Не хочу идти. Ноги устали. Неси меня, дед.

Старик. Ты толстая, а я старый. Я тебя поднять не смогу.

Коза. Тогда на тачке вези. А то молока не дам.

Автор. Делать нечего. Погрузил старик козу на тачку и повёз на луг.

Старик. Ешь, коза, траву. Только к лесу близко не подходи.

Коза. Не указывай мне. Я сама знаю, где пастись.

Автор. Не послушала коза старика. Показалось ей, что у леса за ручейком трава зеленее. Перешла она ручей по мостику. И прямо к лесу направилась. А в лесу бродил голодный волк. Почуял он запах козы и говорит:

Волк. Вот мне обед хороший будет.

Автор. Подкрался волк к козе совсем близко. Как выпрыгнет из-за дерева! Коза увидела волка и бросилась со всех ног наутёк. Подбежала по мостику. А мостик обломился. Упала коза в воду и кричит:

Коза. Дед, дед, спаси меня. Если волк не съест, в ручье утону.

Автор. Прибежал дед, прогнал волка.

Старик. Как мне тебя, коза, вытащить?

Коза. Скорей дед, думай! Тону!

Автор. Снял старик пояс с рубахи, накинул козе на рога и вытащил её из воды.

Старик. Садись, коза, на тачку. Домой поедем.

Коза. Нет, дед, ты старый. Тебе тяжело меня везти. Я сама побегу.

Автор. С тех пор коза никогда не вредничала. Жили коза и старики дружно.

5. март 2022 г. – текущий контроль.

Раздел: «Анимационное творчество».

Форма демонстрации: опрос.

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля:

Ответьте на вопросы:

1.Что такое план в мультипликации? Какие планы вы знаете?

2.Для чего в мультипликации используется ракурс и панорама?

3.Сколько кадров в одну секунду мы снимаем?

4.Какие виды монтажа вы знаете?

5.Сделай раскадровку будущего фильма по тексту:

Поеду кататься,

я сяду верхом,

По белому свету,

На коня и поеду

--	--	--	--

Ответы к заданию для контроля:

1.план – это масштаб изображения на экране. существует множество классификаций планов, мы используем следующую: крупный, детальный, профиль, дальний, средний, общий.

2.ракурс – это точка съёмки. Обычно используется сверху или снизу, которая может увеличить объект или сделать его меньше. Панорама – это съёмка слева направо и обратно. используется чтобы показать в мультфильмы большие пространства, например лес или город.

3. В одну секунду мы снимаем 12 кадров на мультстанке, а вообще принято, что 1 секунда – 24 кадра.

4. Параллельный и последовательный.

6. декабрь 2021 г. – **промежуточный контроль.**

Форма демонстрации: аукцион.

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля:

Задания для аукциона

Лот №1. ТБ

Стартовая стоимость – 2 «мультишки»

Съёмка мультфильма невозможна без знаний техники безопасности. Уважаемые участники мультяукциона, вам необходимо назвать правила работы с клеем и ножницами.

Лот №2. Профессии кино.

Стартовая стоимость – 1 «мультишка»

Посмотрите внимательно на экран, перед вами задания, связанные с профессиями мультипликации. Ваша задача назвать каждую из них (слайдовая презентация)

т №3. «Фабрика телеведущих»

Уважаемые конкурсанты. Вы видите у меня в руках два листка бумаги.

На них напечатаны скороговорки. У вас есть десять секунд для того чтобы договориться, кто из вас будет участвовать в конкурсе и ознакомиться поподробнее с заданием. Я попрошу зал помочь мне с отсчетом времени. Итак все вместе. (считает с залом) десять, девять, восемь, семь, шесть, пять, четыре, два, один. Стоп. Итак, кому слово предоставить первым, детям или взрослым?

(выполнение задания. Скороговорки:

детская: ШЛА САША ПО ШОССЕ И СОСАЛА СУШКУ.
взрослая :РАПОРТОВАЛ, ДА НЕ ДОРАПОРТОВАЛ. ДОРАПОРТОВАЛ, ДА ЗАРАПОРТОВАЛСЯ.

Лот №4. «Марсель Марсо и компания».

Название лота звучит интригующе для тех, кому не известно, кем был вышеупомянутый человек. Я с радостью поделюсь с вами информацией о нем, но позже. Потому что по правилам аукциона, я не могу расшифровывать название лота, пока он не куплен. Поэтому поспешим начать торги. Стартовая цена лота 4 «мультишки».

(торг)

Раз-два-три, продано. В этом конкурсе будет принимать участие команда _____.

Дорогие друзья, вы знаете кем был Масель Марсо? Он был мимом. Мировой знаменитостью. Марсель Марсо артист театра пантомимы Франции. Он создавал свои образы с помощью жестов и мимики, только движением тела и лица. И как вы понимаете задание сейчас будет связано с пантомимой.

Вам нужно будет показать мим-спектакль «Курочка Ряба» Сюжет рассказывать не надо? Согласно правилам у вас есть десять секунд для подготовки номера. Ну а мы с залом начинаем отсчет.... (отсчет).

Лот №5. «Буриме».

Ну, тут и расшифровывать не надо. Все знают, что это за игра. Не все? Хорошо, давайте подождем когда закончится торг, и я все вам объясню.

Стартовая цена лота пять «танантиков». Кто больше. (Торг).

Раз-два-три, продано семье Пушкиных, ой, простите, я оговорила семью _____ . Ведь и не мудрено было запутаться. Задание этого лота без подготовки сочинить стихи про праздник, правда, по заранее приготовленным рифмам:

..... Руки вверх
..... Шарик
..... Фейерверк

- Комарики
- Кирпичи
- Конфетки
- Из печи
- Салфетки.

Лот №6. «Анимашки»

Стартовая стоимость – 3 «мультишки»

Уважаемые участники, вам необходимо будет назвать технику создания мультфильма по стоп-кадру мультика.



пластилиновая анимация



песочная анимация



перекладка (бумага)



легоанимация

Лот №7. «Переозвучка»

Стартовая стоимость – 3 «мультишки»

Ваша задача переозвучить фрагмент мультфильма. Засчитывается максимальная передача звука (шорохи, природные звуки). Чтобы вам качественно это сделать, мы сначала посмотрим фрагмент мультфильма.

Лот №8. «Стоп, снято»

Стартовая стоимость – 2 «мультишки»

задача вашей команды назвать план кадра по фотографии

Лот №9. «В мире животных»

Стартовая цена две «мультишки». Кто даст больше? (*торг*)

..... Раз-два-три, продано. Я приглашаю на нашу импровизированную сцену _____ . Дорогие друзья, вы конечно знаете великого заячьего героя-спасателя.... Деда Мазая.. Так вот Сейчас зазвучит музыка и вы должны показать нам танец «Зайцы на острове в ожидании спасения» в стиле джаз-модерн. Короче, говоря, танец очень продвинутых зайцев.

Лот №10. «Музыкальная»

Стартовая цена две «мультишки».

А сейчас я приглашаю одного участника команды. Ему мы надеваем наушники, он сейчас прослушает одну современную песню. Его задача спеть ее вам, но на необычном языке. А вот какой же это будет язык сейчас мы узнаем. Обучающийся вытягивает листочек (ме-ме, гав-гав, ква-ква и т.д.). задача команды назвать песню.

Ответы к заданию для контроля: не предполагается.

7. май 2022 г. – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: защита проектов.

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля:

1. Представьте результаты своей работы за год.
2. Оцените свой вклад в проект.

Ответы к заданию для контроля: не предполагается.

Мониторинг образовательных результатов по программе

Результат	Критерий	Уровень
Предметный результат	1. Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям.	Высокий: теоретическими знаниями овладел в полном объеме; знает этапы создания мультфильмов, принципы оживления персонажей, анимационные техники.
		Средний: объем знаний не полный; в терминологии путается; испытывает трудности при создании художественного образа, используя экранные средства.
		Низкий: без помощи педагога не может ответить на поставленный вопрос
	2. Соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям	Высокий: демонстрирует в процессе работы над созданием мультфильма знания и практические умения технологию его производства с учетом выбранной анимационной техники; умеет правильно использовать инструменты; работа выполнена аккуратно..
		Средний: демонстрирует отдельные знания и практические умения технологии производства мультфильма, может допускать ошибки в процессе работы над созданием мультфильма; умеет правильно использовать инструменты; работы выполнена аккуратно
		Низкий: не знает технологию создания мультфильма; отсутствуют умения использовать инструменты; работа выполнена не аккуратно.
Умение создавать основные медиатексты.	Высокий: при написании сценария проявляет самостоятельность, знает способы придумывания историй, при написании текста учитывает видеоряд.	
	Средний: знает способы придумывания историй, при написании текста не учитывает возможный видеоряд, иногда необходима помощь педагога.	
	Низкий: не может создать медиатекст без помощи педагога.	
Метапредметный результат	1. Культура организации практической деятельности	Высокий: в процессе занятий обучающийся самостоятельно организует рабочее место, не испытывает особых трудностей в планировании, контроле и оценке своей работы; корректирует свою работу.
		Средний: в процессе занятий обучающийся самостоятельно организует рабочее место, нуждается в помощи педагога при планировании, контроле и оценке своей работы; корректирует свою работу по указке педагога
		Низкий: в процессе занятий обучающийся самостоятельно организует рабочее место,

		нуждается в помощи педагога при планировании, контроле и оценке своей работы; корректирует свою работу по указке педагога
	2. Творческое отношение к выполнению практического задания.	Высокий: к выполнению практического задания относится творчески. Средний: практическое задание выполняет с подсказками педагога ил по шаблону (образцу).
		Низкий: машинально выполняет указания педагога, не проявляя творчества при выполнении задания
Личностный результат	1. Культура межличностных отношений.	Высокий: в работе в группе проявляет доброжелательность, отзывчивость, проявляет навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
		Средний: демонстрирует среднюю культуру межличностных отношений: с нежеланием работает в группе, может вступать в конфликты, работает продуктивно в группе только с некоторыми обучающимися.
		Низкий: обучающийся не может работать в группе с другими детьми, проявляет агрессию.
	2. Умение доводить начатое до конца	Высокий: при выполнении практического задания обучающийся доводит дело до конца
		Средний: при выполнении практического задания обучающийся доводит дело до конца только с помощью педагога или сверстников
		Низкий: при выполнении практического задания обучающийся не доводит начатое дело до конца