

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

РАССМОТРЕНО
на методическом совете
Протокол №8 от 11.05.2022 г.



УТВЕРЖДАЮ
И.о. директор МБУ ДО
«ЦТ и Р «Планета талантов»
М.Н. Козлова
Приказ №68-у от 01.06.2022 г.

Модульная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Мастерская мультфильмов»

Направленность: художественная
Уровень программы: разноуровневая
Возраст обучающихся: 6 -11 лет
Срок реализации: 3 года

Составитель:
педагог дополнительного образования
Красникова Светлана Юрьевна

Ачинск, 2022

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Модульная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская мультфильмов» художественной **направленности**. Программа первого года обучения имеет стартовый уровень реализации содержания, программа второго года обучения – базовый, третьего года обучения – углубленного.

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 города Ачинска по направлению «мультипликация». Эта программа основана 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-коммуникативные технологии (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 модульной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в организации социально значимой практической деятельности, которая предполагает показ отснятых мультфильмов среди сверстников и проведение познавательных-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 «Мастерская мультфильмов» от уже существующих в этой области, заключается:

- в модульном принципе организации обучения, где участники программы самостоятельно выбирают модули для прохождения обучения. - 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: литературное творчество, актерское мастерство, творческая мастерская, занимательное киноведение, анимационное творчество, проектная деятельность. Данные тематические блоки проходят через все модули по принципу «от простого к сложному».

Адресат программы. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы составляет 6-11 лет. Группы комплектуются по разновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Принимаются все желающие, группы разнополые 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. Обучение по программе 3-го года обучения возможно только после освоения двух модулей 2-го года обучения или наличия опыта в создании мультфильма в различных техниках

Количество обучающихся в группе для детей в группе 6 лет – 10-12 человек, 7-11 лет 10-15 человек, в подгруппе – 4/7 (в силу специфики занятий – работа с техникой, съёмка мультфильма на мультстанке).

Срок реализации и особенности организации образовательного процесса.

При зачислении обучающийся самостоятельно выбирает модули на первом и втором году обучения. Зачисление на модули третьего года возможно только при условии прохождения одного из модулей второго года обучения или других программ по мультипликации.

Модули осваиваются обучающимися по выбору, но не менее двух, что в сумме должно составить 72 часа за год. Модули осваиваются самостоятельно или с помощью педагога.

Данная программа предусматривает три ступени обучения:

1) первый год обучения – стартовый уровень освоения программы, включающий два образовательных модуля:

- «Школа мультволшебников» (36 ч., возраст 5-6 лет);
- «Мой первый мультфильм» (36 ч., возраст 5-6 лет);

2) второй год обучения – базовый уровень освоения программы, включающий модули:

- «Лего-анимация» (36 ч., 7-8 лет);
- «Пластилиновая анимация» (36 ч., 7-11 лет);

- «Мобильная анимация» (36 ч., 9-11 лет)

3) третий год обучения - углубленный уровень, включающий модули:

- «Авторская мультипликация» (36 ч., 9-11 лет);

- «Мастерская мультфильмов» (36 ч., 9-11 лет).

Срок реализации программы – 3 года. Полный курс по программе составляет 216 часов.

Год обучения	1	2	3
Количество часов в неделю по годам	2	2	2
Количество учебных часов по программе в год	72	72	72

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 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 (учебные занятия, занятия-демонстрации, занятия-презентации) и практических (практикумы, видеопрактикумы, мастерские, деловые игры) занятий.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии** технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, технология модульного обучения.

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 10-минутным перерывом;

- для второй и третьей ступеней обучения 2 раза в неделю: один раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с 10-минутным перерывом; второй раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 30 минут с 10-минутным перерывом (индивидуальные занятия в микрогруппах для создания мультфильма). Перерыв между группами 10 минут.

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

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с этапами создания мультфильмов;

- познакомить с основными анимационными техниками: перекладка с использованием различных материалов, песочная анимация, лего-анимация, объемная мультипликация, предметная анимация, оживающие картины;

- познакомить с особенностями создания мультфильма в технике лего-анимация;

- познакомить с приёмами съёмки мультфильмов в технике пластилиновой анимации (перелепка, подмена и т.д.);

- познакомить с основными приемами лепки простейших форм и предметов из пластилина;

- познакомить со способами выражения авторской позиции в мультфильме;
- формировать умения строить постройки для создания декораций к мультфильму из лего по творческому замыслу, по образцу, по инструкции;
- научить организовывать своё рабочее место;
- научить создавать проект (мультфильм) с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio для Android в различных анимационных техниках;
- научить сочинять истории на основе различных игр и упражнениях;
- научить снимать мультфильмы по собственному замыслу;
- научить детей сочинять рассказы, анекдоты.

Развивающие:

- формировать умения планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- развивать творческие способности в процессе легоконструирования, литературной, изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов;
- развивать коммуникативные способности;

Воспитательные:

- формировать активную гражданскую позицию;
- воспитывать потребность в самоорганизации (умение доводить начатое дело до конца, аккуратность), морально-волевые качества личности (самостоятельность, ответственность).

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название модулей, разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
1 год обучения					
I.	Модуль «Школа мультволшебников»	30	12	18	
	Вводное занятие	2	1	1	Тестирование, творческое задание
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
1.1	Творческая мастерская	11	5	6	
1.2	Знакомство с анимацией	12	4	8	
1.3	Актерское мастерство	7	3	4	
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
	Итоговая аттестация	2	-	2	Тестирование, творческое задание
	ИТОГО:	36	13	23	
II.	Модуль «Мой первый мультфильм»	31	6	25	
	Вводное занятие	2	1	1	Тестирование, творческое задание
2.1	Анимационное творчество	12	6	6	
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
2.2	Актерское мастерство	6	-	6	

2.3	Создание мультфильма	13	-	13	
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
	Итоговая аттестация	1	-	1	Тестирование, творческое задание
	ИТОГО:	36	7	29	
2 год обучения					
III.	Модуль «Лего-анимация»	31	11	20	
	Вводное занятие	2	1	1	Практическое задание, тест
3.1	Конструктор и его детали	4	2	2	
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
3.2	Строительство декораций из конструктора лего	8	4	4	
3.3	Основы лего-анимации	8	4	4	
3.4	Съёмка мультфильма	11	1	10	
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
	Итоговая аттестация	1	-	1	Тест, викторина
	ИТОГО:	36	13	23	
IV.	Модуль «Пластилиновая анимация»	31	14	17	
	Вводное занятие	2	1	1	Письменный опрос, творческое задание, тест
4.1	Техники пластилиновой анимации	4	2	2	
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
4.2	Приёмы в пластилиновой анимации	4	2	2	
4.3	Основы лепки	11	4	7	
4.4	Основы съёмки мультфильма из пластилина	12	6	6	
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
	Итоговая аттестация	1		1	Письменный опрос, творческое задание, тест
	ИТОГО:	36	15	21	
V.	Модуль «Мобильная анимация»	30	3	27	
	Вводное занятие	2	1	1	Практическое задание, тест
5.1	Знакомство с приложением Stop	7	2	5	

	Motion Studio для Android				
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
5.2	Анимационные техники	12	-	12	
5.3	Съёмка мультфильмов с помощью мобильных приложений	11	1	10	
	Итоговая аттестация	2	-	2	Практическое задание, тест
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
	ИТОГО:	36	4	32	
3 год обучения					
VI.	Модуль «Авторская мультипликация»	31	5	26	Тест, самостоятельная работа
	Вводное занятие	2	1	1	
6.1	Способы придумывания историй	8	2	6	
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
6.2	Основы драматургии	7	3	4	
6.3	Создание мультфильма	16	-	16	
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
	Итоговая аттестация	1	-	1	Защита проектов, тест
	ИТОГО:	36	6	30	
VII.	Модуль «Мастерская мультфильмов»	31	8	23	
	Вводное занятие	2	1	1	Тест, самостоятельная работа
7.1.	Сценарное мастерство	8	6	2	
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
7.2.	Киноведение	4	2	2	
7.3.	Создание мультфильма	19	-	19	
7.4.	Итоговая аттестация	1	-	1	Тест, защита проектов
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
	ИТОГО:	36	9	27	
	ВСЕГО:	252	67	185	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Модуль «Школа мультволшебников»

Задачи:

Обучающие:

- научить организовывать своё рабочее место;
- познакомить с этапами 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.

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.

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

Практика (1ч.): Игровая программа

1.1. Тема Творческая мастерская (11 часов)

Теория (5 ч.): Первичный инструктаж по ТБ. Лепка. Аппликация, рисование фонов. Работа с разными художественными материалами: бумага, картон, листья, крупа и т.д.

Практика (6 ч.): Развитие творческих способностей в изобразительной деятельности (рисование, лепка, аппликация).

1.2. Тема Знакомство с анимацией (12 часов)

Теория (4 ч.): Оборудование для съёмки мультфильмов. Съёмка мультфильмов на мультстанке.

Практика (8 ч.): Развитие творческих способностей. Съёмка мультипликационных этюдов на основе незавершенных композиций.

1.3. Тема Актерское мастерство (7 часов)

Теория (3 ч.): Настроение героя. Походка. Озвучивание мультфильма.

Практика (4 ч.): Выполнение упражнений на перевоплощение (мимика, жесты, походка, голос, жесты и т.д.).

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

Практика (1 ч.): Квест.

Итоговая аттестация (2 часа)

Практика (2 ч.): Проверка знаний, умений обучающихся, определение уровня метапредметных и личностных результатов.

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные:

- умеет организовывать своё рабочее место;
- знает этапы создания мультфильма;

Метапредметные:

- умеет планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей.
- проявляет оригинальность в изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.

Личностные:

- в процессе съёмки мультфильма обучающиеся доводят начатое дело до конца.

Модуль «Мой первый мультфильм»

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основными анимационными техниками: перекладка с использованием различных материалов, песочная анимация, лего-анимация, объемная мультипликация, предметная анимация, оживающие картины.

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:

- воспитывать потребность в самоорганизации (умение доводить начатое дело до конца, аккуратность)

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.

2.1. Тема Анимационное творчество (12 часов)

Теория (6 ч.): Первичный инструктаж по ТБ. Перекладка с использованием различных материалов. Песочная анимация. Лего-анимация. Объемная мультипликация. Предметная анимация. Оживающие картины.

Практика (6 ч.): Создание мультэтюдов в изучаемых техниках анимации.

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

Практика (1ч.): Игровая программа

2.2. Тема Актерское мастерство (6 часов)

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

2.3. Тема Создание мультфильма (13 часов)

Практика (13 ч.): групповая работа по созданию мультфильма

Итоговая аттестация (1 час)

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

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные:

- знает анимационные техники: перекладка с использованием различных материалов, песочная анимация, лего-анимация, объемная мультипликация, предметная анимация, оживающие картины.

Метапредметные:

- умеет планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей.

- проявляет оригинальность в изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.

Личностные:

- в процессе работы над созданием мультфильма доводит начатое дело до конца, аккуратно выполняет творческие задания.

2 год обучения

Модуль «Леги-анимация»

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с особенностями создания мультфильма в технике леги-анимация;

- формировать умения строить постройки для создания декораций к мультфильму из лего по творческому замыслу, по образцу, по инструкции.

Развивающие:

- развивать творческие способности в процессе легоконструирования.

воспитательные:

- воспитывать морально-волевые качества личности: самостоятельность.

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой занятий.

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

3.1. Тема Конструктор и его детали (4 часа)

Теория (2 ч.). Первичный инструктаж по ТБ. Знакомство с конструктором «LEGO». Что входит в конструктор ЛЕГО. Организация рабочего места.

Практика (2 ч.). Знакомство с конструктором «LEGO». Классификация деталей, способы соединения. Основные задачи при конструировании. Знакомство с инструкциями.

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

Практика (1 ч.): Игровая программа.

3.2. Тема Строительство декораций из конструктора лего (8 часов)

Теория (4 ч.) Основные этапы постройки. Способы создания стен, крыш различных построек. Размещение окон и дверей. Строительство деревьев и животных из лего.

Практика (4 ч.): Строительство по схеме, по замыслу, по образцу.

3.3. Тема Основы лего-анимации (8 часов)

Теория (4 ч.): Оборудование и программное обеспечение для съёмки мультфильма. Этапы съёмки мультфильма в технике лего-анимация. Правила движения в объёмной мультипликации.

Практика (4 ч.): Съёмка этюдов технике лего-анимация.

3.4. Тема Съёмка мультфильма (11 часов)

Теория (1 ч.): Основы проектной деятельности. Профессии мультипликации.

Практика (10 ч.): Съёмка мультфильма (этюда).

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

Практика (1 ч.): Игровая программа.

Итоговая аттестация (1 час)

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

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные:

- знает названия деталей конструктора лего, их назначения, способы скрепления деталей;

- умеет конструировать постройки для создания декораций к мультфильму по образцу, заданной схеме, творческому замыслу.

Метапредметные:

- проявляет оригинальность в конструировании различных объектов, мультфильме (этюде) из лего.

Личностный результат:

- проявляет самостоятельность при выполнении заданий.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основными приемами лепки простейших форм и предметов из пластилина;

- познакомить с приемами съёмки мультфильмов в технике пластилиновой анимации (перелепка, подмена и т.д.).

Развивающие:

- развивать творческие способности в процессе создания мультфильма в технике «пластилиновая анимация».

Воспитательные:

- воспитывать морально-волевые качества личности: ответственность.

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой.

Практика (1 ч.): Диагностика уровня развития метапредметных умений и личностных качеств.

4.1. Тема Техники пластилиновой анимации (4 часа)

Теория (2 ч.): Первичный инструктаж по ТБ. Перекладка, объёмная анимация, комбинированная анимация. Этапы работы мультипликатора над мультфильмом

Практика (2 ч.): Выполнение упражнений по созданию этюдов в техниках пластилиновой анимации

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

Практика (1 ч.): Конкурсная программа

4.2. Тема Приёмы в пластилиновой анимации (4 часа)

Теория (2 ч.): Перелепка, подмена, пластилиновый морфинг.

Практика (2 ч.): Выполнение упражнений по использованию приемов пластилиновой анимации.

4.3. Тема Основы лепки (11 часов)

Теория (4 ч.): Приемы лепки. Способы лепки. Основы анатомии людей и животных. Правила лепки фигуры человека и животных. Пластика движений. Передача движения в смене образов. Эмоции героя. Декорации из пластилина.

Практика (7 ч.): Лепка декораций, героев мультфильма.

4.4. Тема Основы съёмки мультфильма из пластилина (12 часов)

Теория (6 ч.): Язык экрана (кадр, план, ракурс, панорама). Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации: сжатие и растяжение; подготовка или упреждение; отказное движение; сценичность; прямо вперед и поза за позой; сквозное движение и захлест; плавное начало и плавное окончание движения; дуги; второстепенное действие; выразительная деталь; расчет времени – тайминг; преувеличение, утрирование; привлекательность. Основы движения. Эмоции героя. Речь героя. Сценарий и раскадровка.

Практика (6 ч.): Съёмка движения мяча в кадре, съёмка движущегося автомобиля, походка человека. Съёмка героя в различных эмоциональных состояниях. Съёмка разговаривающего мультгероя. Составление раскадровки по сценарию.

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

Практика (1 ч.): Конкурсная программа

Итоговая аттестация (1 час)

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

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные результаты:

- знает основные приемы лепки простейших форм и предметов из пластилина;
- умеет лепить простейшие формы и предметы из пластилина (в том числе фигуру человека и животных);
- умеет снимать мультфильмы (этюды) в технике пластилиновой анимации, используя различные приемы (перелепка, подмена и т.д.).

Метапредметные результаты:

- проявляет оригинальность в процессе создания мультфильма в технике «пластилиновая анимация».

Личностные результаты:

- проявляет ответственность при выполнении заданий.

Модуль «Мобильная анимация»

Задачи:

Обучающие:

- научить создавать проект (мультфильм) с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio для Android в различных анимационных техниках.

Развивающие:

- развивать творческие способности в процессе создания мультфильма с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio для Android.

Воспитательные:

- воспитывать морально-волевые качества личности: ответственность.

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой.

Практика (1 ч.): диагностика уровня развития метапредметных умений и личностных качеств.

5.1. Тема Знакомство с приложением Stop Motion Studio для Android (7 часов)

Теория (2 ч.): Знакомство с мобильными приложениями для создания мультфильмов. Анализ достоинств и недостатков. Настройка камеры. Основы съёмки фильма в приложении.

Практика (5 ч.): Запись аудио. Редактирование фильма. Импорт фильма. Съёмка удаленной камерой.

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

Практика (1 ч.): Квиз.

5.2. Тема Анимационные техники (12 часов)

Практика (12 ч.): Съёмка этюдов на основе игр и упражнений в мобильном приложении в техниках: оживающие картины, перекладка, сыпучая анимация, объёмная мультипликация, пластилиновая анимация. Просмотр видео и фото материалов.

5.3. Тема Съёмка мультфильмов с помощью мобильных приложений (11 часов)

Теория (1 ч.): Этапы работы над производством мультфильма. Распределение ролей между собой по выполнению проекта.

Практика (13 ч.): Съёмка мультфильма.

Итоговая аттестация (2 часа)

Практика (2 ч.): Проверка знаний, умений обучающихся, определение уровня метапредметных и личностных результатов.

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

Практика (1 ч.): Конкурсная программа.

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные результаты:

- умеет снимать мультфильмы с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio в различных анимационных техниках.

Метапредметные результаты:

- проявляет оригинальность в процессе создания мультфильма) с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio для Android.

Личностные результаты:

- в процессе съёмки мультфильма обучающийся проявляет ответственность.

3 год обучения **Модуль «Авторская мультипликация»**

Задачи:

Обучающие:

- научить детей сочинять истории на основе различных игр и упражнениях;

- научить снимать мультфильмы по собственному замыслу.

Развивающие:

- развивать коммуникативные способности;

- развивать творческие способности в литературной, изобразительной, театральной деятельности.

Воспитательные:

- формировать активную гражданскую позицию.

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой занятий.

Практика (1 ч.): диагностика уровня развития метапредметных умений и личностных качеств.

6.1. Тема Способы придумывания историй (8 часов)

Теория (2 ч.): Способы придумывания историй.

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

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

Практика (1 ч.): Игровая программа

6.2. Тема Основы драматургии (7 часов)

Теория (3 ч.): Сюжет. Композиция. Сказка как жанр, виды сказок. Сценарий.

Практика (4 ч.): Написание сценария к будущему фильму.

6.3. Тема Создание мультфильма (16 часов)

Практика (16 ч.): Съёмка мультфильма в творческой команде по сценарию.

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

Практика (1 ч.): Конкурсная программа

Итоговая аттестация (1 час)

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

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные:

- знает способы придумывания историй, виды сказок;

- умеет снимать мультфильм по собственному сценарию.

Метапредметные:

- проявляет оригинальность в литературной, изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов;

- умеет договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;

Личностные:

- в мультфильмах транслирует положительные ценности.

Модуль «Мастерская мультфильмов»

Задачи:

Обучающие:

- научить сочинять рассказы, анекдоты;

- познакомить со способами выражения авторской позиции в мультфильме.

Развивающие:

- развивать коммуникативные способности;

- развивать творческие способности в литературной, изобразительной, театральной деятельности.

Воспитательные:

- формировать активную гражданскую позицию.

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой занятий.

Практика (1 ч.): диагностика уровня развития метапредметных умений и личностных качеств.

7.1. Тема Сценарное мастерство (8 часов)

Теория (6 ч.): Сценарий. Тема, идея мультфильма. Сюжет. Композиция. Рассказ. Анекдот.

Практика (2 ч.): Написание сценария к будущему фильму.

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

Практика (1 ч.): Игровая программа

7.2. Тема Киноведение (4 часа)

Теория (2 ч.): Тема, идея мультфильма. Автор в мультфильме. Способы выражения авторской позиции.

Практика (2 ч.): Просмотр и анализ мультфильм

7.3 Тема Создание мультфильма (19 часов)

Практика (19 ч.): Съёмка мультфильма в творческой команде по сценарию.

Итоговая аттестация (1 час)

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

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

Практика (1 ч.): Развлекательная программа.

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы. .

Предметные результаты

-умеет сочинять рассказы и анекдоты.

- знает способы выражения авторской позиции в мультфильме.

Метапредметные результаты

- проявляет оригинальность в изобразительной, литературной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов;

- умеет договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;

Личностные результаты:

- в мультфильмах транслирует положительные ценности.

Планируемые результаты освоения программы сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные:

- знает этапы создания мультфильма;
- знает анимационные техники: перекладка с использованием различных материалов, песочная анимация, лего-анимация, объемная мультипликация, предметная анимация, оживающие картины;
- знает названия деталей конструктора лего, их назначения, способы скрепления деталей;
- знает основные приемы лепки простейших форм и предметов из пластилина;
- знает способы придумывания историй, виды сказок;
- знает способы выражения авторской позиции в мультфильме;
- умеет организовывать своё рабочее место;
- конструирует постройки для создания декораций к мультфильму по образцу, заданной схеме, творческому замыслу;
- лепит простейшие формы и предметы из пластилина (в том числе фигуру человека и животных);
- снимает мультфильмы (этюды) в технике пластилиновой анимации, используя различные приемы (перелепка, подмена и т.д.);
- снимает мультфильмы с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio в различных анимационных техниках;
- снимает мультфильм по собственному сценарию;
- сочиняет рассказы и анекдоты.

Метапредметные:

- планирует свою деятельность, контролирует и оценивает учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- проявляет оригинальность в изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.
- проявляет оригинальность в конструировании различных объектов, мультфильме (этюде) из лего.
- проявляет оригинальность в процессе создания мультфильма в технике «пластилиновая анимация».
- умеет договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности.

Личностные:

- в процессе работы над созданием мультфильма доводит начатое дело до конца, аккуратно выполняет творческие задания;
- проявляет самостоятельность, ответственность при выполнении заданий;
- в мультфильмах транслирует положительные ценности.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов:

Материально-техническое обеспечение:

- сведения о помещении, в котором проводятся занятия: занятия проводятся в учебном кабинете, разделенном на съёмочную и учебную зоны.
- перечень оборудования учебного кабинета: классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов;
- перечень технических средств обучения: компьютер, телевизор, штатив, фотоаппарат, мультстанок для объёмной мультипликации, 2D мультстанок, световые панели.
- программное обеспечение: Dragonframe, ANIMASHOOTER PIONEER · 3.9.5.0

- перечень материалов для занятий, приобретаемых, при необходимости, за счёт спонсорских средств: набор картона (белый, цветной), пластилин, гуашь, клей-карандаш (клей ПВА), простой карандаш, ластик, линейка, кисти для рисования, стакан-непроливайка, доска для лепки, альбом для рисования, набор цветной бумаги, ватман.

Информационно-методическое обеспечение: – аудио-, видео-, фото-, интернет источники, цифровые, учебные и другие информационные ресурсы, обеспечивающие реализацию программы.

- конспекты занятий к разделам «Анимация», «Киноведение»

- 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.

- методика диагностики аудиовизуальной грамотности.

Электронные образовательные ресурсы:

- авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

- «Как делают мультфильмы» <http://ulin.ru/whatshow.htm>

- «Как делают кукольные мультфильмы» <https://www.youtube.com/watch?v=RP-dO8-xwxA>

Методический и дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом, возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

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 / январь).

Форма проведения: творческое задание, тестирование, практическое задание, письменный опрос, самостоятельная работа,

– итоговый контроль (декабрь/май).

Форма проведения: тестирование, творческое задание, викторина, практическое задание, защита проектов, тестирование, письменный опрос, творческое задание.

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 модуля «Школа мультволшебников»		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
- умеет организовывать своё рабочее место; - знает этапы создания мультфильма.	- умеет планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей.	- в процессе съёмки мультфильма обучающиеся доводят начатое дело до конца.

	- проявляет оригинальность в изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.	
1. Рационально планирует рабочую площадь, создаёт комфортные и безопасные условия труда	1. Выбирает необходимые действия для достижения цели, определяет их порядок, назначает для каждой задачи необходимые когнитивные ресурсы и разрабатывает подходящий план	1. Ведёт календарь событий (чек-лист)
2. Последовательно продвигается в работе по созданию мультфильма (написание сценария, разработка персонажей, раскдровка, аниматик)	2. Создает или изобретает продукты, которые являются новыми и отличаются от репродукций	
Результаты освоения модуля «Мой первый мультфильм»		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
- знает анимационные техники: перекладка с использованием различных материалов, песочная анимация, леги-анимация, объемная мультипликация, предметная анимация, оживающие картины.	- умеет планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей; - проявляет оригинальность в изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов.	- в процессе работы над созданием мультфильма доводят начатое дело до конца, аккуратно выполнять творческие задания.
1. Характеризует и применяет в работе при создании мультфильма анимационные техники	1. Выбирает необходимые действия для достижения цели, определяет их порядок, назначает для каждой задачи необходимые когнитивные ресурсы и разрабатывает подходящий план	1. Ведёт календарь событий (чек-лист)
	2. Создает или изобретает продукты, которые являются новыми и отличаются от репродукций	2. Выполняет задание качественно, опрятно и организованно
Результаты освоения модуля «Лего-анимация»		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
- знает названия деталей конструктора леги, их назначения, способы скрепления деталей; - умеет конструировать постройки для создания декораций к мультфильму по образцу, заданной схеме, творческому замыслу.	- проявляет оригинальность в конструировании различных объектов, мультфильме (этиде) из леги.	- проявляет самостоятельность при выполнении заданий.

1. Характеризует и применяет в работе составные детали конструктора лего	1. Создает или изобретает продукты, которые являются новыми и отличаются от репродукций	1. Умеет ставить перед собой определённые цели и добиваться их достижения собственными силами
2. Создает модели декораций		
Результаты освоения модуля «Пластилиновая анимация»		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
- знает основные приемы лепки простейших форм и предметов из пластилина; - умеет лепить простейшие формы и предметы из пластилина (в том числе фигуру человека и животных); - умеет снимать мультфильмы (этюды) в технике пластилиновой анимации, используя различные приемы (перелепка, подмена и т.д.).	- проявляет оригинальность в процессе создания мультфильма в технике «пластилиновая анимация»	- проявляет ответственность при выполнении заданий.
1. Применяет на практике приёмы лепки простейших форм из пластилина	1. Создает или изобретает продукты, которые являются новыми и отличаются от репродукций	1. Действует в рамках этических норм на благо себя и окружающих
2. Применяет на практике визуальные и аудиоэффекты под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств		
Результаты освоения модуля «Мобильная анимация»		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
- умеет снимать мультфильмы с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio в различных анимационных техниках.	- проявляет оригинальность в процессе создания мультфильма) с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio для Android.	- в процессе съёмки мультфильма обучающийся проявляет ответственность
1. Применяет на практике приёмы съёмки мультфильмов с помощью мобильных приложений	1. Создает или изобретает продукты, которые являются новыми и отличаются от репродукций	1. Действует в рамках этических норм на благо себя и окружающих
2. Характеризует и применяет в работе различные анимационные техники		
Результаты освоения модуля «Авторская мультипликация»		

Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
- знает способы придумывания историй, виды сказок; - умеет снимать мультфильм по собственному сценарию.	- проявляет оригинальность в литературной, изобразительной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов; - умеет договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности	- в мультфильмах транслирует положительные ценности.
1. Характеризует и применяет в работе способы придумывания историй, виды сказок	1. Создает или изобретает продукты, которые являются новыми и отличаются от репродукций	1. Передаёт в мультфильмах сюжеты, вызывающие чувство счастья и доброты
2. Умеет ставить перед собой определённые цели и добиваться их достижения собственными силами	2. Умеет вести конструктивный диалог	
Результаты освоения модуля «Мастерская мультфильмов»		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
-умеет сочинять рассказы и анекдоты; - знает способы выражения авторской позиции в мультфильме	- проявляет оригинальность в изобразительной, литературной и театральной деятельности, связанной с созданием мультфильмов; - умеет договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности.	- в мультфильмах транслирует положительные ценности.
1. Характеризует и применяет в работе способы сочинения рассказов и анекдотов	1. Создает или изобретает продукты, которые являются новыми и отличаются от репродукций	1. Передаёт в мультфильмах сюжеты, вызывающие чувство счастья и доброты
2. Владеет приёмами изображения личного мнения по затронутой им проблеме	2. Умеет вести конструктивный диалог	

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень: высокий, средний, низкий

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 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утвержден постановлением Роспотребнадзора от 28.01.2021 г. №2).

5. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»

6. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие/ Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. - М.:ТЦ Сфера, 2013.

7. Кузнецова С.А. Уроки сказок: программы занятий по творческому развитию детей/ Кузнецова С.А.- Ростов н/Д: Феникс, 2009.

8. Мелик-Пашаев А.А, Новлянская З.Н. Художник в каждом ребёнке: цели и методы художественного образования/ Мелик-Пашаев А.А, Новлянская З.Н. – М.: Просвещение, 2008.

9. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик/ Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. - М.: Эксмо, 2016.

10. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие/Н. Пунько, О. Дунаевская.- М.: Линка-Пресс, 2017

11. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: кукольная анимация: метод. пособие/Н. Пунько, О. Дунаевская. - М.: Линка-Пресс, 2021

12. Ткаченко Т.Б., Стародуб К.И. Уроки лепки из пластилина. Практическое пособие/Ткаченко Т.Б., Стародуб К.И. .- М: Феникс, 2012.

Литература, рекомендуемая для обучающихся по данной программе:

1. Кузнецова О.С., Мудрик Т.С. Я строю бумажный город/ Кузнецова О.С., Мудрик Т.С. - М.: «Карапуз», 2008.

2. Лебедева Е.Г. Простые поделки из бумаги и пластилина/ Лебедева Е.Г. – М.: Айрис-пресс, 2009.

3. Тойнбер А., Лучшие поделки из бумаги, картона яичной скорлупы, горшочков и природных материалов/ Тойнбер А. – Я.: Академия развития, 2008.

Литература, рекомендуемая для родителей обучающихся по данной программе:

1. Орен Р. Секреты пластилина. Новый год/ Орен Р. - М: Махаон, 2013.

2. Орен Р. Секреты пластилина. Рождество/Орен Р. - М: Махаон, 2013.

3. Орен Р. Секреты пластилина. Динозавры/ Орен Р - М: Махаон, 2012.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

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

Модуль «Школа мультволшебников»

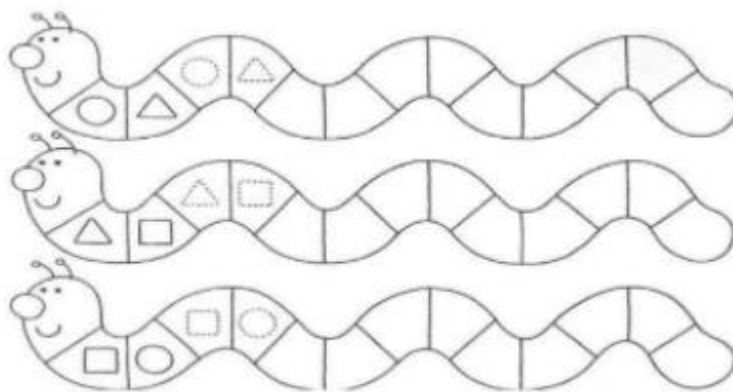
1. сентябрь – **входной контроль.**

Форма демонстрации: творческое задание

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля:

1. Дорисуй орнаменты и раскрась



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

Критерии оценок:

ручной труд (аккуратность, качество раскрашенных фигур)

планирование (чередование фигур и их цветов на рисунке, время выполнения задания)

умение организовать свое рабочее место

умение доводить начатое до конца

2. сентябрь/январь – **входной/итоговый контроль** (модуль «Школа мультвошебников»/«Мой первый мультфильм»)

Форма демонстрации: тестирование

Форма фиксации: аналитическая справка/ведомость аттестации

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, придумайте 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.

Интерпретация

Низкий уровень – 0 – 1 б. – ребенок не дорисовывает шаблон, а рисует рядом что-то свое. Ребенок дорисовывает фигуру так, что получается изображение отдельного предмета, но изображение контурное, лишено деталей.

Средний уровень – 2 – 3 б. – изображен объект, но с разнообразными деталями. Изображен отдельный объект, но включен в воображаемый сюжет.

Высокий уровень – 4 – 5 б. – изображается несколько объектов по воображаемому образцу. На основе шаблона рисуется картина и эта фигура, как один из второстепенных элементов включается в воплощаемый ребенком образ.

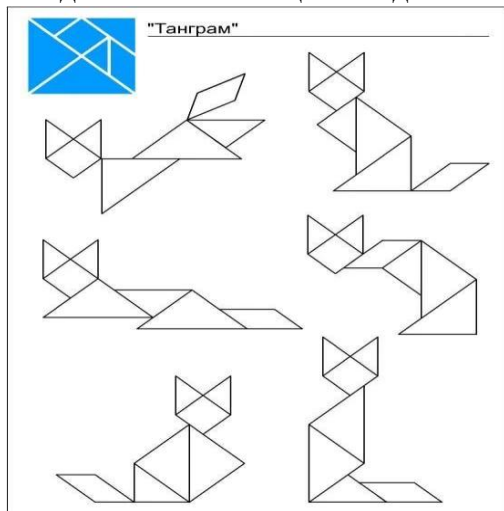
3. декабрь – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: творческое задание

Форма фиксации: ведомость аттестации.

Описание задания для контроля:

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
- умение доводить начатое до конца

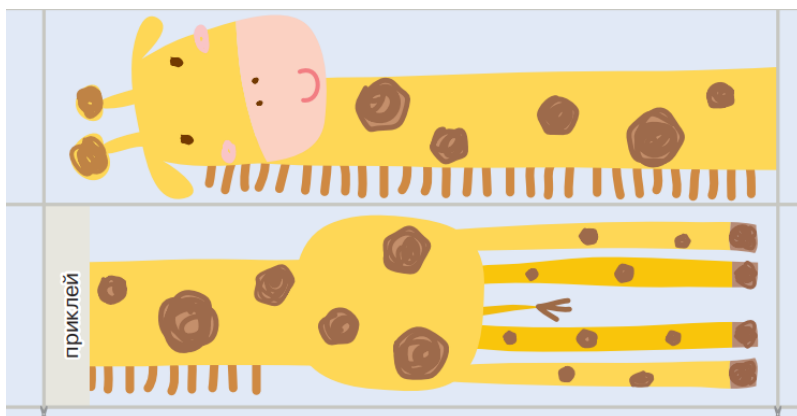
Модуль «Мой первый мультфильм»

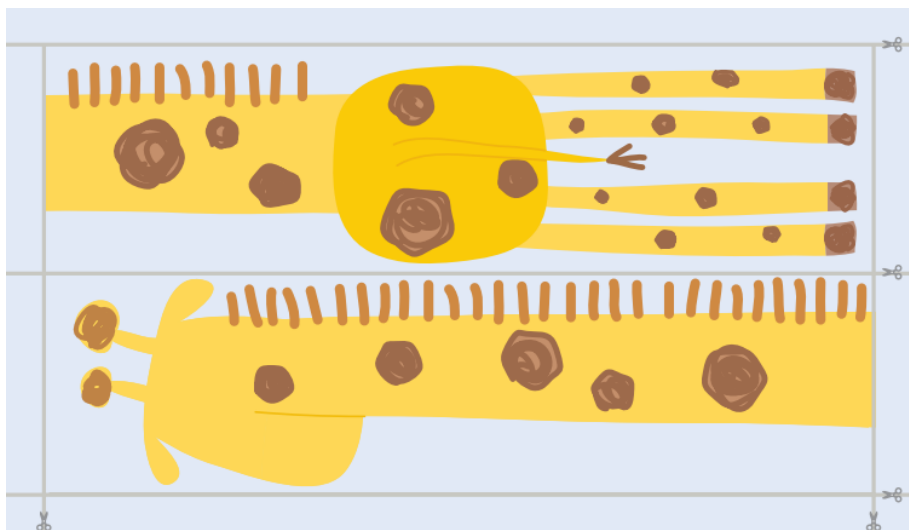
1. сентябрь - входной контроль.

Форма демонстрации: творческое задание.

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля: вырежи части картинki по линиям и сложи жирафа. Приклей части.





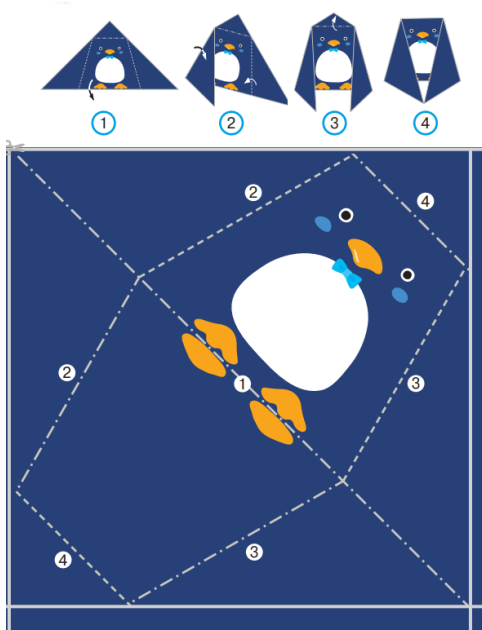
Критерии оценки работы:
 умение доводить начатое до конца
 ручной труд (аккуратность, качество вырезанных фигур)
 планирование работы (правильность выполнения этапов, правильность склеивания фигуры)

2. декабрь/май - **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: творческое задание.

Форма фиксации: ведомость аттестации.

Описание задания для контроля: сложи части как показано на рисунке и у тебя получится пингвин.



Критерии оценки работы:
 умение доводить начатое до конца
 аккуратность выполнения
 планирование работы (правильность сложения частей фигуры)

Модуль «Легоанимация»

1. сентябрь – **входной контроль.**

Форма демонстрации: практическое задание

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля: собери фигуру по схеме из конструктора лего (по выбору обучающегося)

Критерии оценок:

- умение создавать фигуры по схеме
- качество сборки
- самостоятельность в сборке

2. декабрь/май – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: творческое задание.

Форма фиксации: ведомость аттестации.

Описание задания для контроля: Используя конструктор лего собери несуществующее животное.

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

Критерии оценок:




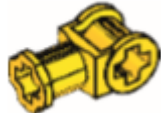
- умение создавать фигуры по замыслу
- оригинальность
- качество сборки животного
- самостоятельность в сборке

3. декабрь/май – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: викторина

Форма фиксации: ведомость аттестации.

Описание задания для контроля: Ответьте на вопросы, выбрав один правильный ответ.

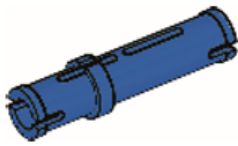
<p><u>Задание #1</u></p> <p>К какому типу деталей относится деталь на картинке?</p>  <ol style="list-style-type: none">1) КОЛЁСА2) ШТИФТЫ3) ПЛАСТИНЫ4) РАМЫ5) БАЛКИ	<p><u>Задание #2</u></p> <p>Как называется деталь на картинке?</p>  <ol style="list-style-type: none">1) БАЛКА 1x82) ПЛАСТИНА 1x83) РАМА 1x84) БАЛКА С ШИПАМИ5) БАЛКА С ШИПАМИ 1x8				
<p><u>Задание #3</u></p> <p>В какой из отделов следует положить деталь на картинке?</p> <table border="1" data-bbox="231 1747 542 1937"><tbody><tr><td>штифты</td><td>датчики</td></tr><tr><td colspan="2">изогнутые балки</td></tr></tbody></table>  <ol style="list-style-type: none">1) ДАТЧИКИ2) ШТИФТЫ3) ИЗОГНУТЫЕ БАЛКИ	штифты	датчики	изогнутые балки		<p><u>Задание #4</u></p> <p>К какому типу деталей относится деталь на картинке?</p>  <ol style="list-style-type: none">1) ФИКСАТОРЫ2) ШТИФТЫ3) ПЛАСТИНЫ4) РАМЫ
штифты	датчики				
изогнутые балки					

4) НИКУДА

5) БАЛКИ

Задание #5

Как называется деталь на картинке?



- 1) БАЛКА
- 2) ШТИФТ 3x МОДУЛЬНЫЙ
- 3) ШТИФТ
- 4) ВТУЛКА
- 5) ШЕСТЕРЁНКА

Задание #6

В какой из отделов следует положить деталь на картинке?

штифты	датчики
изогнутые балки	



- 1) ДАТЧИКИ
- 2) ШТИФТЫ
- 3) ИЗОГНУТЫЕ БАЛКИ
- 4) НИКУДА

Задание #7

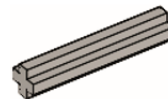
К какому типу деталей относится деталь на картинке?



- 1) ШИНЫ
- 2) ШТИФТЫ
- 3) ПЛАСТИНЫ
- 4) КОЛЁСА
- 5) ДИСКИ

Задание #8

Как называется деталь на картинке?



- 1) ОСЬ
- 2) ШТИФТ 3x МОДУЛЬНЫЙ
- 3) ОСЬ 3x МОДУЛЬНАЯ
- 4) ВТУЛКА
- 5) ШЕСТЕРЁНКА

Задание #9

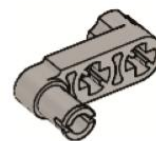
В какой из отделов следует положить деталь на картинке?

штифты	датчики
изогнутые балки	


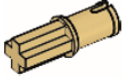




Задание #10

К какому типу деталей относится деталь на картинке?



- 1) ШИНЫ
- 2) ШТИФТЫ

<p>1) ДАТЧИКИ 2) ШТИФТЫ 3) ИЗОГНУТЫЕ БАЛКИ 4) НИКУДА</p>	<p>3) ПЛАСТИНЫ 4) КОЛЁСА 5) ДИСКИ</p>				
<p><u>Задание #11</u> Как называется деталь на картинке?</p>  <p>1) КИРПИЧИК 2) ШТИФТ 3) БАЛКА 4) ВТУЛКА 5) ШЕСТЕРЁНКА</p>	<p><u>Задание #12</u> В какой из отделов следует положить деталь на картинке?</p> <table border="1" data-bbox="895 439 1286 663"> <tr> <td data-bbox="895 439 1090 551">фиксаторы</td> <td data-bbox="1090 439 1286 551">втулки</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="895 551 1286 663">соединительные штифты</td> </tr> </table> 	фиксаторы	втулки	соединительные штифты	
фиксаторы	втулки				
соединительные штифты					
<p><u>Задание #13</u> К какому типу деталей относится деталь на картинке?</p> <p>1) ШИНЫ 2) ШТИФТЫ 3) ПЛАСТИНЫ 4) КОЛЁСА 5) ДИСКИ</p> 	<p><u>Задание #14</u> Как называется деталь на картинке?</p> <p>1) КИРПИЧИК 2) ШЕСТЕРЁНКА КОРОННАЯ 3) БАЛКА 4) ВТУЛКА 5) ШЕСТЕРЁНКА</p> 				
<p><u>Задание #15</u> В какой из отделов следует положить деталь на картинке?</p> <table border="1" data-bbox="233 1413 619 1653"> <tr> <td data-bbox="233 1413 427 1536">фиксаторы</td> <td data-bbox="427 1413 619 1536">втулки</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="233 1536 619 1653">соединительные штифты</td> </tr> </table>  <p>1) ФИКСАТОРЫ 2) ВТУЛКИ 3) НИКУДА 4) СОЕДИНИТЕЛЬНЫЕ ШТИФТЫ</p>	фиксаторы	втулки	соединительные штифты		<p><u>Задание #16</u> К какому типу деталей относится деталь на картинке?</p>  <p>1) ШИНЫ 2) ШТИФТЫ 3) ИЗОГНУТЫЕ БАЛКИ 4) БАЛКИ 5) ДИСКИ</p>
фиксаторы	втулки				
соединительные штифты					

Ответы:

- 1) 3; 9) 4;
2) 5; 10) 2;

- 3) 2; 11) 1;
- 4) 1; 12) 4;
- 5) 2; 13) 2;
- 6) 4; 14) 2;
- 7) 5; 15) 4;
- 8) 3; 16) 3;

Модуль «Пластилиновая анимация»

1. сентябрь – **входной контроль.**

Форма демонстрации: письменный опрос, творческое задание.


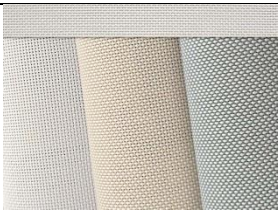
Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля: ответьте на вопросы.

Задание №1. Для создания мультфильмов в технике «пластилиновая анимация» используются различные инструменты и материалы. Определи, какие из представленных лишние, а какие нужны и для чего? если ты считаешь, что указанный предмет не нужен, поставь прочерк.

 <p>A collection of six small acrylic paint pots in various colors (red, black, yellow, white, green, blue) and a paintbrush. The text "КЛУБ" is visible at the bottom.</p>	
 <p>A blue desk lamp with a black adjustable neck and a blue base.</p>	
 <p>A black laptop with a colorful abstract background on the screen.</p>	
 <p>Two purple nitrile gloves and a blue box of gloves.</p>	
 <p>Four teal pencils with silver erasers and sharpeners, lying on a wooden surface.</p>	
 <p>A collection of various writing instruments, including several pencils and pens, laid out on a light-colored surface.</p>	

	
 <p style="text-align: center;">ткань</p>	

1. Процесс создания мультфильма достаточно трудоемкий и длительный. Ниже перечислены все возможные этапы создания мультфильма в технике «Пластилиновая анимация». Укажи их последовательность цифрами через запятую. Например, 1,5,6,4

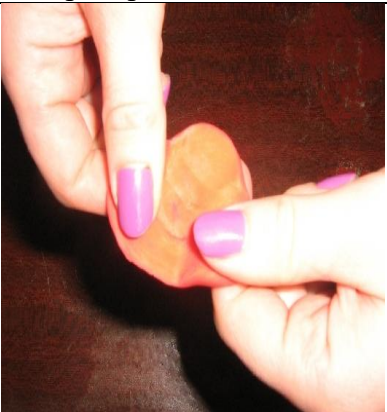

- | | |
|--|--|
| 1. создание декораций | 5. озвучивание |
| 2. написание сценария | 6. съёмка мультфильма |
| 3. создание раскадровки (деление мультфильма на сцены на бумаге) | 7. лепка героев |
| 4. монтаж мультфильма | 8. придумать тему и идею мультфильма (историю, показанную в мультфильме) |

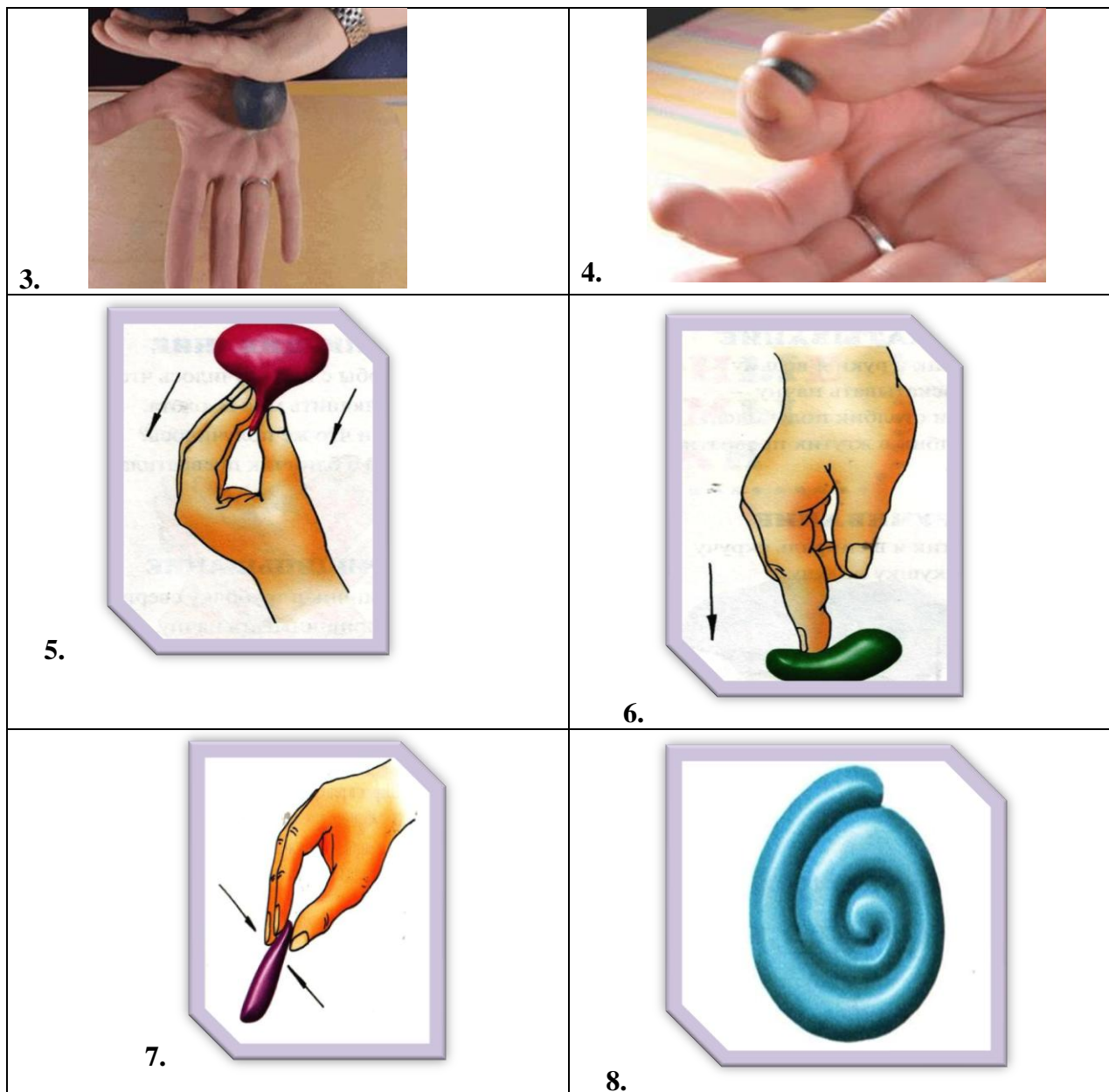
Ответ: _____

2. Пластилин - это основной материала, из которого делают героев и декорации к мультфильму. Напиши, какие виды пластилина ты знаешь? Для чего он используется.

Ответ: _____

3. Посмотри внимательно на рисунки. Соотнеси рисунок и способ лепки. Если не знаешь, ставь прочерк.

<p>1.</p> 	<p>2.</p> 
---	--



4. Практическое задание. На листе бумаги схематично нарисуй героя. Слепи своего героя из пластилина, опираясь на сделанный рисунок.

5. декабрь/май – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: письменный опрос, творческое задание

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля:

- Укажите верный ответ. Комбинированный способ лепки включает в себя соединение двух способов лепки каких?
 - конструктивный и пластический;
 - ленточный и спиральный (жгутиковый);
 - рельефный и комбинированный;
 - все способы
 Ответ: _____
- Соедини стрелочками: плоскостную и объемную лепку:



3. Процесс создания мультфильма достаточно трудоемкий и длительный. Ниже перечислены все возможные этапы создания мультфильма в технике «Пластилиновая анимация». Укажи их последовательность цифрами через запятую. Например, 1,5,6,4

- 1.создание декораций
- 2.написание сценария
- 3.создание раскадровки (деление мультфильма на сцены на бумаге)
- 4.монтаж мультфильма

- 5.озвучивание
- 6.съёмка мультфильма
- 7.лепка героев
- 8.придумать тему и идею мультфильма (историю, показанную в мультфильме)

Ответ: _____

4. Соедини стрелками. Кроны деревьев выполнены из Жгутиков Ленточек Спиралек Шариков



5. Напишите все вам известные материалы, инструменты и оборудование для съёмки мультфильмов в технике «Пластилиновая анимация», указав, для чего они используются.

Ответ: к оборудованию относится:

1. _____, используется для _____.

к инструментам относится:

1. _____, используется для _____.

к материалам относится:

1. _____, используется для _____.

6. Соедини стрелочками: пластилиновую перекладку, объемную пластилиновую анимацию.



7. Назовите родоначальника пластилиновой техники в мультипликации?

Ответ: _____

8. Творческое задание. Слепите героя мультфильма на тему «Чудо-юдо из пластилина» критерии оценок:

- правильность ответов
- оригинальность создания героя из пластилина
- самостоятельность
- умение доводить начатое до конца

Модуль «Мобильная анимация»

1. сентябрь – **входной контроль.**

Форма демонстрации: практическое задание

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля: Ответьте на вопросы.

1. Процесс создания мультфильма достаточно трудоемкий и длительный. Ниже перечислены все возможные этапы создания мультфильма. Укажи их последовательность цифрами через запятую. Например, 1,5,6,4

- | | |
|---|---|
| 1. создание декораций | 4 озвучивание |
| 1 написание сценария | 5 съёмка мультфильма |
| 2 создание раскадровки (деление мультфильма на сцены на бумаге) | 6 лепка героев |
| 3 монтаж мультфильма | 7 придумать тему и идею мультфильма (историю, показанную в мультфильме) |

Ответ: _____

2. Придумайте историю для мультфильма, попробуйте ее представить в виде четырех сцен. Опишите их.

2. декабрь/май – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: практическое задание

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля: Снимите короткий фрагмент мультфильма по заданной тематике до 1 минуты и заполнить карточку к фильму по образцу.

Техника создания фрагмента:

Этапы создания	действия мультипликатора

Ответы к заданию для контроля: не предполагается.

Критерии оценки:

- эстетичность исполнения проекта (аккуратное, эстетичное исполнение элементов мультфильма; соразмерность персонажей и декораций; качественное музыкальное, шумовое и речевое сопровождение; качественная визуализация – плавные переходы, отсутствие дрожания кадра, освещенность сцены)
- сложность технического исполнения проекта (плавность движения персонажей, обеспеченная необходимым количеством кадров; уместная наполненность эпизода персонажами, объектами; наличие визуальных эффектов; разноплановые звуковые элементы и эффекты, соответствующие сюжету – речь, музыка, шумы);
- владение технологией съемки и обработки материала;
- культура публичного выступления (целостность представления проекта от идеи до воплощения; последовательное, аргументированное изложение материала с указанием цели, задач, этапов работы над проектом, выводов; убедительная и грамотная речь).
- передача образов персонажей (узнаваемость; своеобразие персонажей на основе оригинальных идей автора; наличие эмоций на лице персонажей и в движениях; характерное озвучивание – соответствие шумов, музыки, интонации голоса характеру и образу персонажей);

Тест дивергентного (творческого) мышления для детей 5-18 лет.

Тест Вильямса. Часть 1

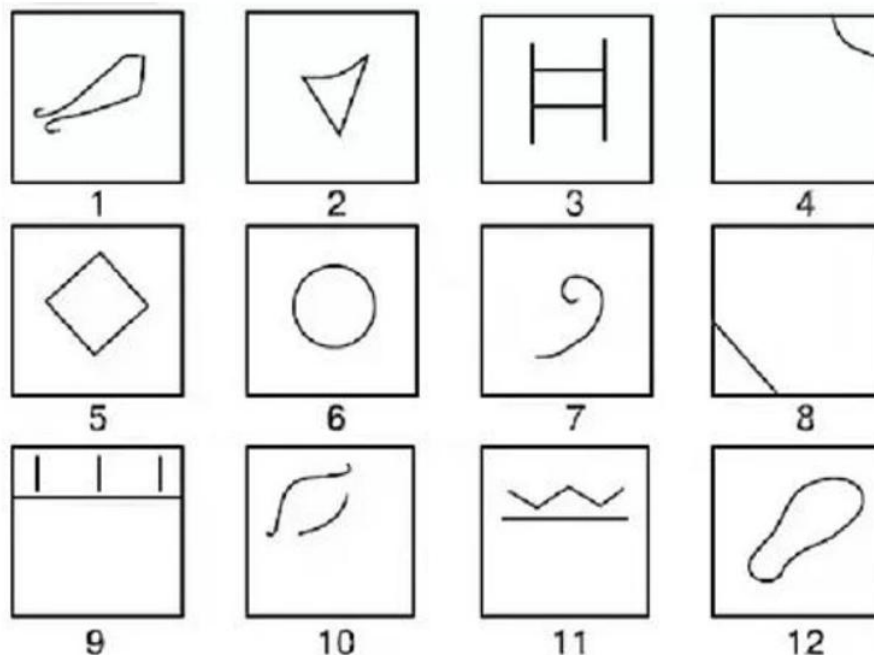
1. сентябрь – входной контроль для модулей «Легоанимация», «Пластилиновая анимация», «Мобильная анимация»

Форма демонстрации: педагогическая диагностика.

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля (описание содержания соревновательных заданий):

«На этих страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя могут получиться интересные предметы или истории. Старайся нарисовать такие картинки, которые бы не смог придумать никто, кроме тебя. Делай каждую картинку подробной и интересной, добавляя к ней разные детали. Придумай интересное название для каждого рисунка и напиши его снизу. На выполнение задания отводится 25 минут. Старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя появились вопросы, задай их сейчас. Начинай работать над рисунками».



Интерпретация

Описываемые далее четыре когнитивных фактора дивергентного мышления тесно коррелируют с творческим проявлением личности (правополушарный, визуальный, синтетический стиль мышления). Они оцениваются вместе с пятым фактором, характеризующим способность к словарному синтезу (левополушарный, вербальный стиль мышления). В результате получаем пять показателей, выраженных в сырых баллах:

- беглость (Б)
- гибкость (Г)
- оригинальность (О)
- разработанность (Р)
- название (Н)

1. Беглость - продуктивность, определяется путем подсчета количества рисунков, сделанных ребенком, независимо от их содержания.

Обоснование: творческие личности работают продуктивно, с этим связана более развитая беглость мышления. Диапазон возможных баллов от 1 до 12 (по одному баллу за каждый рисунок).

2. Гибкость - число изменений категории рисунка, считая от первого рисунка. Четыре возможные категории:

живое (Ж) - человек, лицо, цветок, дерево, любое растение, плоды, животное, насекомое, рыба, птица и т. д.

механическое, предметное (М) - лодка, космический корабль, велосипед, машина, инструмент, игрушка, оборудование, мебель, предметы домашнего обихода, посуда и т. д.

символическое (С) - буква, цифра, название, герб, флаг, символическое обозначение и т. д.

видовое, жанровое (В) - город, шоссе, дом, двор, парк, космос, горы и т. д.

Обоснование: творческие личности чаще предпочитают менять что-либо, вместо того чтобы инертно придерживаться одного пути или одной категории. Их мышление не фиксировано, а подвижно. Диапазон возможных баллов от 1 до 11, в зависимости от того, сколько раз будет меняться категория картинки, не считая первой.

3. Оригинальность - местоположение (внутри - снаружи относительно стимульной фигуры), где выполняется рисунок.

Каждый квадрат содержит стимульную линию или фигуру, которая будет служить ограничением для менее творческих людей. Наиболее оригинальны те, кто рисует внутри и снаружи данной стимульной фигуры.

Обоснование: менее креативные личности обычно игнорируют замкнутую фигуру-стимул и рисуют за ее пределами, т. е. рисунок будет только снаружи. Более креативные люди будут работать внутри закрытой части. Высоко креативные люди будут синтезировать, объединять, и их не будет сдерживать никакой замкнутый контур, т. е. рисунок будет как снаружи, так и внутри стимульной фигуры.

1 балл - рисуют только снаружи.

2 балла - рисуют только внутри.

3 балла - рисуют как снаружи, так и внутри.

Общий сырой балл по оригинальности (О) равен сумме баллов по этому фактору по всем рисункам.

4. Разработанность — симметрия-асимметрия, где расположены детали, делающие рисунок асимметричным.

0 баллов - симметрично внутреннее и внешнее пространство.

1 балл - асимметрично вне замкнутого контура.

2 балла - асимметрично внутри замкнутого контура.

3 балла - асимметрично полностью: различны внешние детали с обеих сторон контура и асимметрично изображение внутри контура.

Общий сырой балл по разработанности (Р) - сумма баллов по фактору разработанность по всем рисункам.

5. Название — богатство словарного запаса (количество слов, использованных в названии) и способность к образной передаче сути изображенного на рисунках (прямое описание или скрытый смысл, подтекст).

0 баллов -название не дано

1 балл - название, состоящее из одного слова без определения.

2 балла - словосочетание, несколько слов, которые отражают то, что нарисовано на картинке.

3 балла - образное название, выражающее больше, чем показано на картинке, т. е. скрытый смысл.

Общий сырой балл за название (Н) будет равен сумме баллов по этому фактору, полученных за каждый рисунок.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ПО ТЕСТУ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ

БЕГЛОСТЬ

Общее количество выполненных рисунков. Возможно max 12 баллов (1 балл за каждый рисунок).

ГИБКОСТЬ

Количество изменений категорий, считая от первой картинке. Возможно max 11 баллов (1 балл за каждое изменение категории).

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Где выполняется рисунок:

вне стимульной фигуры - 1 балл

внутри стимульной фигуры - 2 балла

внутри и снаружи стимульной фигуры - 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору по всем нарисованным картинкам).
Возможно max 36 баллов.

РАЗРАБОТАННОСТЬ

Где дополняющие детали создают асимметрию изображения:

симметрично повсюду - 0 баллов

асимметрично вне стимульной фигуры - 1 балл

асимметрично внутри стимульной фигуры - 2 балла

асимметрично внутри и снаружи - 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору для всех нарисованных картинок).
Возможно max 36 баллов.

НАЗВАНИЕ

Словарный запас и образное, творческое использование языка:

название не дано - 0 баллов

название из одного слова - 1 балл

название из нескольких слов - 2 балла

образное название, выражающее больше, чем показано на картинке - 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору для всех нарисованных картинок).

Возможно max 36 баллов.

Итог подсчета по основным параметрам теста дивергентного мышления

Беглость - учащийся работает быстро, с большой продуктивностью. Нарисовано 12 картинок. Оценивание - по одному баллу за каждую картинку. Максимально возможный сырой балл - 12.

Гибкость - учащийся способен выдвигать различные идеи, менять свою позицию и по-новому смотреть на вещи. Один балл за каждое изменение категории, считая с первой перемены (существует четыре возможные категории). Максимально возможный суммарный сырой балл - 11.

Оригинальность - учащегося не сдерживают замкнутые контуры, он перемещается снаружи и внутри контура, чтобы сделать стимульную фигуру частью целой картины. По три балла за каждую оригинальную картинку. Максимально возможный суммарный сырой балл - 36.

Разработанность - учащийся добавляет детали к замкнутому контуру, предпочитает асимметрию и сложность при изображении. По три балла за каждую асимметричную внутри и снаружи картинку. Максимально возможный суммарный сырой балл - 36.

Название - учащийся искусно и остроумно пользуется языковыми средствами и словарным запасом. По три балла за каждую содержательную, остроумную, выражающую скрытый смысл подпись к картинке. Максимально возможный суммарный сырой балл - 36.

Максимально возможный общий суммарный показатель (в сырых баллах) за весь тест -131.

Модуль «Авторская мультипликация»

1. сентябрь – **входящий контроль.**

Форма демонстрации: самостоятельная работа в группах

Форма фиксации: аналитическая справка

Описание задания для контроля:

1. Объединитесь в группу по 5 человек.
2. Познакомьтесь с раскадровкой.
3. Распределите роли и снимите фрагмент по раскадровке.

Ответы к заданию для контроля: не предполагается.

2. декабрь/май – **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.

2. декабрь 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.

Модуль «Мастерская мультфильмов»

1. сентябрь/январь – **входящий контроль.**

Форма демонстрации: самостоятельная работа

Форма фиксации: карта наблюдений

Описание задания для контроля:

1. Назовите любые пять слов.
2. Придумайте сюжет мультфильма, включающий эти пять слов.
3. Распределите роли по созданию фрагмента мультфильма.
4. Снимите фрагмент мультфильма.

Карта наблюдения за работой в группе

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; • 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	
Проявление доброжелательности		

	0- не проявляет доброжелательного отношения к сверстникам в совместной деятельности 1- проявляет доброжелательность эпизодически 2- проявляет доброжелательность	
--	--	--

2. декабрь/май – входной /итоговый контроль для модулей «Авторская мультипликация», «Мастерская мультфильмов»

Форма демонстрации: тестирование

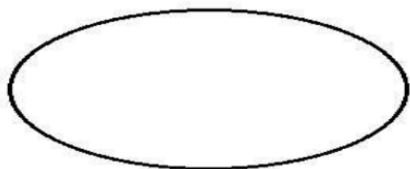
Форма фиксации: аналитическая справка/**ведомость аттестации**

Описание задания для контроля:

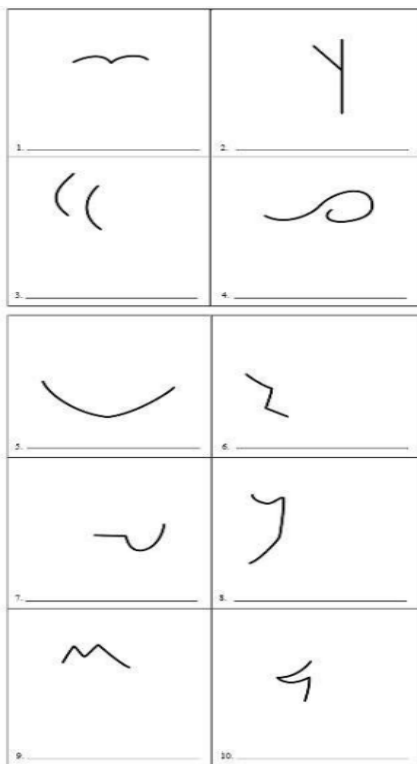
Тест креативности Торренса

Материалы: распечатанные листы для заданий

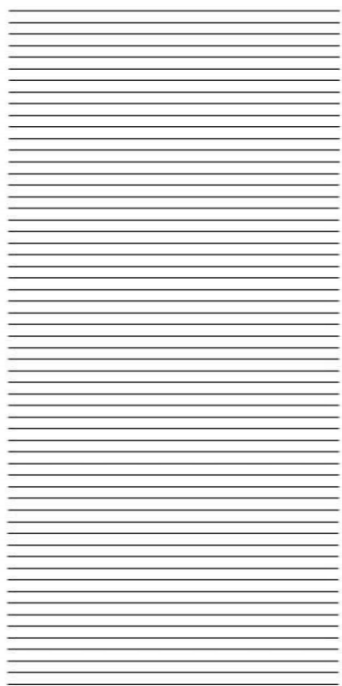
Субтест 1. «Нарисуйте картинку». Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



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.



листок в уменьшенном размере

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), «Летающая 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».

«Соппротивление 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

3. декабрь/май – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: защита проектов.

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля:

3. Представьте результаты своей работы за год.

4. Оцените свой вклад в проект.

Ответы к заданию для контроля: не предполагается.

