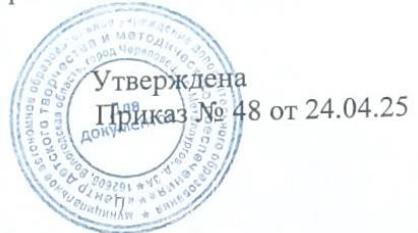


Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского творчества и методического обеспечения»  
города Череповца

Принята на педагогическом совете  
Протокол № 2 от 24.04.25



Техническая направленность  
Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Мультимания»**  
Возраст обучающихся: 6 -15 лет  
Срок реализации программы: 1 год (64 часа)  
Уровень обучения: базовый

Составители:  
Методист  
Смирнова Александра Николаевна  
педагог дополнительного образования  
Карпова Наталия Юрьевна

## **Содержание**

1. Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель, задачи программы.....	5
1.3. Учебный план, содержание программы.....	6
1.4 Планируемый результат.....	12
2. Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий.....	14
2.1. Календарный учебный график.....	14
2.2. Условия реализации программы.....	17
2.3. Формы аттестации и система оценки результатов обучения по программе.....	18
2.4. Оценочные материалы.....	24
2.5. Методические материалы.....	24
2.6. Воспитательный компонент.....	26
2.7. Информационные ресурсы и литература.....	27
2.8. Приложения.....	28

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

Программа составлена на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение об условиях приема на обучение в муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о порядке реализации права учащихся на обучение по индивидуальному учебному плану, в том числе ускоренное обучение, в пределах осваиваемой дополнительной общеразвивающей программы муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения».

## **Направленность – техническая.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимания» (далее Программа) относится к **технической направленности**, так как создает условия, обеспечивающие развитие технических способностей детей в анимационной деятельности, 3д моделировании, различных компьютерных технологиях.

### **Актуальность**

Современный ребенок развивается в информационной среде: его окружают различные устройства, механизмы, технологии, которые вызывают интерес и даже зависимость.

Актуальность данной программы в том, чтобы использовать интерес ребенка не только в развлекательных целях, но и в образовательных: сделать различные современные технологии средством развития технических способностей, аналитического мышления. Умение человека думать системно, аналитически, изобретать что –то новое, ориентируясь на практическое значение очень важно и востребовано на данном этапе развития общества.

При этом в условиях дополнительного образования новые информационные технологии и экранное искусство может помочь формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия.

Актуальность программы и в ее высокой технической значимости. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка, проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Создание объектов анимации возможно с использованием 3д ручки, 3д принтера и 3д моделирования.

Искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности (изобразительной, технической), формирующих гармонично развитую личность.

Мультиплексия представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства (универсальность).

В процессе создания мультифильма стираются границы между отдельными видами деятельности (целостность).

Специфика мультиплексии позволяет работать с ребенком, не перенося "в него" элементы человеческой культуры, а естественно помещая его в сферу этой культуры (причастность).

Интегрирование различных видов художественной деятельности в образовательный процесс способствует познавательному и творческому развитию ребенка.

### **Отличительные особенности программы.**

Особенность программы - в интеграции разнообразных видов художественной деятельности (рисование, лепка, конструирование, 3д моделирование, компьютерные технологии) и технической деятельности

(освоение съемки в различных техниках, работа с фото-аппаратурой, 3д ручкой, 3д принтером, ноутбуком).

Дети учатся создавать персонажей мультфильмов с помощью:

- рисования;
- лепки;
- в специальных компьютерных программах по обработке изображений;
- с помощью 3д принтера;
- с помощью 3д ручки.

**Адресат программы.**

Программа создана для учащихся 6-15 лет, которые умеют быстро читать и записывать важную образовательную информацию. Ученики в этом возрасте знакомы с начальными знаниями о персональном компьютере.

**Форма обучения:** Очная.

При необходимости возможно применение дистанционных технологий

Занятия могут быть организованы группами, мини-группами.

Виды занятий (лекции, практические занятия, круглые столы, мастер-классы).

**Объем программы- 64 часа.**

**Срок освоения программы - 1 год.**

**Срок обучения** с октября 2025 года по май 2026 года включительно.

**Язык обучения** – русский.

**Уровень обучения** – базовый.

**Режим работы:** Занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа.

Набор в группы свободный.

Количество человек в группе 10-15 человек.

По завершении полного курса обучения по программе выдается свидетельство об обучении

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:** Развитие технических и творческих способностей учащегося посредством анимационной, мультипликационной деятельности и различных компьютерных технологий и 3Д моделирования.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Познакомить учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, кукольная анимации, предметная анимация, 3д анимация);
- Познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов в различных техниках;
- Научить работать с оборудованием – с фото - аппаратурой, компьютерной техникой, 3д принтером и 3д ручкой при подготовке и создании анимационных фильмов;

- Учить основам работы в программах по работе с изображениями стандартного пакета компьютерных программ по обработке изображений.

- Научить создавать персонажей для мультфильмов в различных техниках;

- Познакомить с профессиями: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, видеомонтажер;

**Развивающие:**

- Развивать творческое мышление и воображение при создании видеороликов;

- Развивать умение находить, анализировать, систематизировать и обобщать информацию;

- Формировать навыки эффективного общения в процессе совместной деятельности;

- Формировать умение правильно, четко формулировать свои мысли, доносить информацию до окружающих.

- Формировать умение ставить цель, планировать, контролировать и адекватно оценивать свою деятельность

**Воспитательные:**

- Воспитывать организационно-волевые качества: организованность, инициативность, самостоятельность, целеустремленность; нравственные – честность, вежливость, уважение к другим людям;

- Воспитывать ценностное отношение к искусству анимации и мультипликации, его значимости в культурном наследии человечества;

### 1.3 Учебный план, содержание программы

#### Учебный план

п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	<b>Вводный раздел. <u>Знакомство.</u> ТБ.ПТБ.</b>	1	1	2	
2	<b>Раздел 1. <u>Оборудование телестудии и технология создания мультфильма</u></b>	2	2	4	Опрос
	<b>Рабочее место.</b> Штатив и Фотокамера. Световое оборудование и объекты фотосъемки. Программное обеспечение ПК.	1	1	2	
	<b>Технология создания мультфильма.</b> История появления мультипликации. Виды анимации. Этапы создания видеоролика	1	1	2	

3	<b>Раздел 2. <u>Предметная анимация</u></b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	Опрос Практическое задание
	Идея. История.	1	1	2	
	Сценарий. Раскадровка.	1	1	2	
	Персонажи. Декорации. Фон. Макет.	2	2	4	
	Понятие 3д-графики и 3д- моделирования	1	1	2	
	Основы 3д – печати. Работа с 3д принтером	2	2	4	
	Съемка.	1	1	2	
	Монтаж. Звук.	2	2	4	
	Презентация	2	-	2	
4	<b>Раздел 3. <u>Рисованная и Пластилиновая анимация</u></b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>34</b>	Опрос Практическое задание
	Идея. История.	1	1	2	
	Сценарий. Раскадровка.	2	2	4	
	Персонажи. Декорации. Фон. Макет.	2	2	4	
	Назначение и возможности программы фоторедактора. Создание персонажа.	2	4	6	
	Знакомство с 3D ручкой. Создание персонажей с помощью 3д рисования	1	1	2	
	Съемка.	2	4	6	
	Монтаж. Звук	2	6	8	
	Презентация	2	-	2	
5	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Презентация мультифильмов
	<b>Итого:</b>	<b>31</b>	<b>33</b>	<b>64</b>	

## Содержание.

### **1. Вводный раздел. Знакомство. ТБ.ПТБ.**

Теория: Знакомство с учебной группой. Кабинетом телестудии. Инструктаж по технике безопасности при работе в студии. Введение в программу: содержание и порядок обучения. Фотогалерея. Кинематограф. История мультипликации: зарубежная, советская. Современная анимация.

Практика: Просмотр: первые мультфильмы «Фантасмагория» Эмиля Коля 1908, «День Алисы На море» 1924г.-Уолт Дисней, «В Африке жарко» -Союзмультфильм 1936г. Коллективное обсуждение просмотренных мультфильмов.

### **2. Раздел 1. Оборудование телестудии и технология создания мульти фильма**

#### **Рабочее место.**

Теория: *Что такое штатив.* Предназначение. Виды штативов (монопод, горилопод, карманный, напольный). Устройство штатива. Фотоаппарат. Виды фотокамер: мобильное устройство, Цифровая фотокамера-«мыльница», Цифровая и зеркальная камера-«Гибрид», Зеркальная фотокамера - «Зеркалка». Основные части фотоаппарата. Корпус фотоаппарата. Объектив, диафрагма. Затвор, выдержка. Познакомить с профессией оператора.

Практика: *Фотосъемка.* Фотосъемка и видеосъемка со штатива, фотосъемка с рук. Обсуждение увиденного материала. *Просмотр фотографий с изображением разных видов штативов.* Работа со штативом. Установка камеры на штатив. Съемка со штатива предметов.

#### **Световое оборудование и объекты фотосъемки**

Теория: Знакомство со световым оборудованием. Постановка света. Техника безопасности при работе с осветительными приборами. Общий план, средний план. Крупный план. Расположение предмета в кадре.

Практика: Съемка освещенного и неосвещенного предмета. Просмотр, сравнение двух фотографий, обсуждение

#### **Программное обеспечение ПК**

Теория: Демонстрация видеоредактора, знакомство с программным обеспечением. Познакомить с профессией программиста.

Практика: Алгоритм монтажа в программе. Демонстрация монтажа на пк . Просмотр, обсуждение

#### **Технология создания мульти фильма.**

#### **История появления мультипликации. Виды анимации. Мульти фильмы на литературной основе.**

Теория: Как появилась мультипликация. Первые мульти фильмы. Зарубежные, советские, российские мульти фильмы. Познакомить с профессией мультипликатор ,художник-аниматор.

Виды анимации.

- Рисованная анимация.
- Пластилиновая анимация.

- Предметная анимация.
- Компьютерная анимация
- Песочная анимация
- Кукольная анимация

Особенности разных видов анимацией.

Практика: Просмотр мультфильмов: По сказкам Пушкина «Сказка о мертвый царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Сказка о золотом петушке». По Сказкам Чуковского: «Мойдодыр», «Доктор Айболит», «Муха-цокотуха». Предметная анимация. Создание героев мультфильма из предметов: природные материалы, коробочки, карандаши, посуда, шнурки .... Оживление предметов с помощью движений, добавлений в образ лица: глаза, рот. Создание персонажей с помощью 3д печати. Рисование. Работа фломастерами, карандашами. Рисование декораций, фона, персонажей, раскрашивание. Рисование 3д ручкой. Работа с пластилином. Дети осваивают на практике способы работы с цветным пластилином:

- изготовление полуплоскостных фигурок;
- Изготовление объемных героев, предметов;
- Изготовление пластилинового фона: намазывание пластилина на картон- смешивание цветов.

### **Этапы создания видеоролика**

Теория. Знакомство с технологическими этапами создания видеофильма. Идея. История.

1. Сценарий. Раскадровка.
2. Персонажи. Декорации. Фон. Макет.
3. Съемка.
4. Монтаж. Звук.
5. Презентация

Практика. Придумывание истории. Игра «Буриме». Рисование комиксов. Создание героев в материале: пластилин, предметы, рисованный герой. Фотографирование со штатива и мультстанка. Просмотр мультфильмов ,созданных детьми.

## **3. Раздел 2.Предметная анимация**

### **Идея. История.**

Теория: Идея. Структура истории, три части: завязка, развитие сюжета, развязка. Познакомить с профессией сценарист, режиссер

Практика: Придумывание истории.

### **Сценарий. Раскадровка.**

Теория: Как пишется сценарий. Выбор произведения. Авторский сценарий. Обсуждение персонажей, определение характера.Что такое раскадровка. Виды планов: деталь, крупный, средний ,общий, дальний. Профессия-сценарист.

Практика: Распределение работы внутри коллектива. Составление своего сценария. Рисование раскадровок.

### **Персонажи. Декорации. Фон. Макет.**

Теория: Обсуждение персонажей, определение характера. Понятие «Декорации». Предназначение. Персонаж в декорациях\_Профессия-художник-мультипликатор.

Практика. Изготовление персонажей к собственному сценарию. Изготовление героев из бытовых предметов.\_Придумывание и изготовление декораций: пластилин, аппликация. Рисование фона. Конструирование макета .\_Коллективное и индивидуальное изготовление мультипсонажей и декораций в разных техниках.

### **Понятие 3д-графики и 3д-моделирования**

Теория: Двухмерное и трехмерное пространство. Области использования трехмерной графики и ее назначение. Демонстрация возможностей трехмерной графики. 3D-печать и области ее применения. Правила техники безопасности. Знакомство с приложением для 3-Д моделирования. Основные базовые и дополнительные инструменты для создания фигур. Демонстрация работы с приложением для 3-Д моделирования. Операции «склеивание», «вырезание», «группировка», «раскрашивание» и т.п. Возможности и примеры использования в анимации.

Практика: Освоение алгоритма работы с приложением. Формирование фигуры (куба, шара, конуса, сложной фигуры, персонажа) инструментами из палитры приложения для 3-Д моделирования.

### **Основы 3д – печати. Работа с 3д принтером**

Теория: Принципы работы 3D-принтера. Технологии 3Д-печати. Устройство 3Д-принтера. Материалы для 3Д-печати. Программное обеспечение для подготовки 3Д-моделей к печати (RepetierHost, Cura). Изучение базового меню принтера. Возможности использования при воздании персонажей.

Практика: Настройка принтера. Составление заданий для печати. Освоение приемов настройки принтера для печати. Загрузка файлов и запуск принтера на печать. Подготовка моделей к печати. Печать моделей – персонажей для будущих мультильмов.

### **Съемка.**

Теория: Технология съемки, метод стоп кадр. Профессия-оператор съемки

Практика: Оборудование рабочего места. Постановка осветительных приборов. съемка мультсценок с помощью педагога , самостоятельно.

### **Монтаж. Звук.**

Теория: Технология монтажа мультильма в видеоредакторе. Музыкальное оформление

Практика: Монтаж в видеоредакторе.\_Выбор звуковых эффектов. Наложение звука. Профессия –видеомонтажер, звукорежиссер.

### **Презентация**

Теория. Что такое предпрезентация и презентация.

Практика. Просмотр мультильма. Обсуждение.

*Тема создания мультильмов определяется детями, технологические этапы создания фильмов повторяются, наполнение каждого раздела будет разное, в зависимости от темы.*

#### **4. Раздел 3. Рисованная и пластилиновая анимация.**

##### **Идея. История.**

Теория: Идея. Структура истории, три части: завязка, развитие сюжета, развязка.

Практика: Придумывание истории.

##### **Сценарий. Раскадровка.**

Теория: Как пишется сценарий. Выбор произведения. Авторский сценарий. Что такое раскадровка. Виды планов: деталь, крупный, средний, общий, дальний. Профессия-сценарист.

Практика: Распределение работы внутри коллектива. Составление своего сценария. Рисование раскадровок.

##### **Персонажи. Декорации. Фон. Макет.**

Теория: Обсуждение персонажей, определение характера. Понятие «Декорации». Предназначение. Персонаж в декорациях. Профессия-художник-мультипликатор.

Практика. Изготовление персонажей к собственному сценарию: из пластилина, бумаги и карандашей. Придумывание и изготовление декораций: пластилин, аппликация. Рисование фона. Конструирование макета. Коллективное и индивидуальное изготовление мультперсонажей и декораций в разных техниках: рисованные или пластилиновые.

##### **Назначение и возможности программы фоторедактора. Создание персонажа.**

Теория: Знакомство с компьютерными программами по компьютерной обработки фотографий, назначение и возможности программы. Специфика дизайнера искусства. История дизайна. Назначение и возможности программы. Функции программы. Горячие клавиши в программах фоторедакторов.

Практика: Создание графических изображений. Просмотр видео ролика о возможностях программ фоторедакторов. Отработка навыков работы с панелью инструментов.

##### **Знакомство с 3D ручкой. Создание персонажей с помощью 3д рисования**

Теория: Конструкция 3Д ручки, основные элементы. Виды 3Д ручек. Виды 3Д пластика. Предохранение от ожогов (инструктаж по ТБ). Использование шаблонов при работе с 3Д ручкой. Эскизная графика. Заправка и замена пластика. Общие понятия и представления о форме. Форма – как основа построения предмета. Способы заполнения межлинейного пространства (прямыми линиями, волнистыми линиями, кругообразными линиями)

Практика: Создание плоских и объемных фигур с использованием различных способов заполнения межлинейного пространства по шаблону, по самостоятельному эскизу.

### **Съемка.**

Теория: Технология съемки, метод стоп кадр, техника перекладки. Профессия-оператор.

Практика: Оборудование рабочего места. Постановка осветительных приборов. Распределение ролей в группе между детьми. Съемка с фотоаппарата

### **Монтаж. Звук.**

Теория: Технология монтажа мультфильма в видеоредакторе. Музыкальное оформление

Практика: Монтаж в видеоредакторе. Выбор звуковых эффектов. Наложение звука.

### **Презентация**

Теория. Что такое предпросмотр и презентация.

Практика. Просмотр мультфильма. Обсуждение.

*Тема создания мультфильмов определяется детьми, технологические этапы создания фильмов повторяются, наполнение каждого раздела будет разное, в зависимости от темы.*

**5. Итоговое занятие:** Просмотр и презентация коллективных и авторских работ.

## **1.4. Планируемые результаты освоения программы**

### **Личностные результаты:**

- сформированность мотивации к обучению и познанию, проявляющейся в ответственном отношении к своей деятельности и в целом к занятиям;
- проявлять уважение к другим людям, вежливость, честность;
- сформированность значимого отношения к искусству анимации и мультипоикании как части культурного наследия;

### **Метапредметные результаты:**

#### **Познавательные УУД**

- умение находить, анализировать, перерабатывать необходимую информацию в процессе создания мультфильмов;
- умение придумывать необычные истории, сюжеты для создания сценариев, проявлять творчество при создании героев, персонажей;

#### **Коммуникативные УУД**

- умение договариваться и приходить к общему решению , работая в паре и в коллективе;
- умение самостоятельно понятно и грамотно формулировать свои мысли
- умение слушать и слышать, поддерживать и завершать общение, допускать у других отличного мнения от своего и считаться с ним

#### **Регулятивные УУД**

- умение самостоятельно определять цели, составлять алгоритм достижения цели; осуществлять самостоятельный контроль за своей деятельностью; иметь адекватную оценку своей деятельности;

### **Предметные результаты**

#### **Выпускник должен знать:**

- оборудование телестудии; основы работы и безопасного использования оборудования (фото, штатив, осветительные приборы, 3д ручка, 3д принтер);
- виды анимационных техник;
- технологию создания мультипликационного фильма в различных техниках (от написания сценария до монтажа);
- знания о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, видеомонтажер;
- основные правила работы в стандартных компьютерных программах по обработке текста и изображений.

#### **уметь:**

- пользоваться оборудованием студии;
- создавать сценарий;
- снимать на фотокамеру кадры для мультфильма
- создавать персонажей из различных материалов: предметы, пластилин, бумага, с помощью 3д ручки, 3д моделирования и 3д печати;
- самостоятельно работать со стандартными компьютерными программами, использовать их как по отдельности, так и в системе, при создании медиапродукта;

**2. Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий**  
**1.2. Календарный учебный график**

**Количество учебных недель – 32 недели**

**Количество часов в неделю 2 часа**

Месяц, неделя	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма аттестации (контроля)
Октябрь 1 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	<b>1.Вводное занятие. <u>Знакомство</u>. ТБ.ПТБ.</b>	Учебный кабинет	
Октябрь 2 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	<b>Раздел 1.Оборудование телестудии и технология создания мультифильма.</b> <b>Тема 1.Рабочее место.</b> Штатив и Фотокамера. Световое оборудование и объекты фотосъемки. Программное обеспечение ПК		опрос
Октябрь 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	<b>Тема 2.Технология создания мультифильма.</b> История появления мультипликации. Виды анимации. Мультифильмы на литературной основе.	Учебный кабинет	опрос
Октябрь 4 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	<b>Раздел 2. Тема 1. Предметная анимация.</b> Идея. История. Сценарий. Раскадровка	Учебный кабинет	Практическое задание
Ноябрь 1 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Персонажи. Декорации. Фон. Макет.	Учебный кабинет	Практическое задание
Ноябрь 2 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Понятие 3д-графики и 3д- моделирования	Учебный кабинет	Практическое задание
Ноябрь 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Съемка Монтаж. Звук.	Учебный кабинет	Практическое задание
Ноябрь 4 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Презентация. Идея. История.	Учебный кабинет	Практическое задание

Ноябрь 5 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Сценарий. Раскадровка. Персонажи. Декорации. Фон. Макет.	Учебный кабинет	Практическое задание
Декабрь 1 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Персонажи. Декорации. Фон. Макет. Основы 3д – печати. Работа с 3д принтером	Учебный кабинет	Практическое задание
Декабрь 2 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Основы 3д – печати. Работа с 3д принтером	Учебный кабинет	Практическое задание
Декабрь 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Основы 3д – печати. Работа с 3д принтером Съемка	Учебный кабинет	Практическое задание
Декабрь 4 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Монтаж. Звук	Учебный кабинет	опрос
Декабрь 5 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Монтаж. Звук. Презентация.	Учебный кабинет	Практическое задание
Январь 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	<b>Раздел 3. Рисованная и Пластилиновая анимация</b> Идея. История. Сценарий. Раскадровка.	Учебный кабинет	Практическое задание
Январь 4 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Сценарий. Раскадровка. Персонажи. Декорации. Фон. Макет.	Учебный кабинет	Практическое задание
Январь 5 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Персонажи. Декорации. Фон. Макет. Назначение и возможности программы фоторедактора. Создание персонажа.	Учебный кабинет	Практическое задание
Февраль 1 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Назначение и возможности программы фоторедактора. Создание персонажа.	Учебный кабинет	Практическое задание
Февраль 2 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Знакомство с 3D ручкой. Создание персонажей с помощью 3д рисования	Учебный кабинет	Практическое задание
Февраль 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Съемка	Учебный кабинет	Практическое задание
Март 1 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Съемка Монтаж. Звук	Учебный кабинет	Практическое задание
Март 2 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Монтаж. Звук	Учебный кабинет	Практическое задание
Март 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Монтаж. Звук Презентация	Учебный кабинет	Практическое задание

Март 4 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Идея. История. Сценарий. Раскадровка.	Учебный кабинет	Практическое задание
Апрель 1 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Сценарий. Раскадровка. Персонажи. Декорации. Фон. Макет.	Учебный кабинет	Опрос. Практическое задание
Апрель 2 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Персонажи. Декорации. Фон. Макет. Назначение и возможности программы фоторедактора. Создание персонажа.	Учебный кабинет	Практическое задание
Апрель 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Назначение и возможности программы фоторедактора. Создание персонажа.	Учебный кабинет	Практическое задание
Апрель 4 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Съемка	Учебный кабинет	Практическое задание
Май 1 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Съемка Монтаж. Звук.	Учебный кабинет	Практическое задание
Май 2 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Монтаж. Звук.	Учебный кабинет	Практическое задание
Май 3 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Монтаж. Звук. Презентация	Учебный кабинет	Практическое задание
Май 4 неделя	<b>Учебное занятие</b>	2	Итоговое занятие	Учебный кабинет	Презентация мультильмов

## 2.2 Условия реализации программы

### Материальное обеспечение.

Наименование	Количество
Моноблок	1
Фотоаппарат	1
Карта памяти 32 гб	2 шт
Штатив	2
Мультстанок	1
Лампа -прищепка	3шт
Лампа кольцевая на штативе	1шт
Пластилин	10 уп
Карандаши	10уп
Фломастеры	10 уп
Картон цветной	3 уп
Бумага для рисования А-4	1 уп
Ватман А-3 А-2А-1	По 5 шт
Ножницы	10 шт
Клей -карандаш	10 шт

### Кадровое обеспечение.

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» или высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным обще развивающим программам. При необходимости после трудоустройства получение дополнительного профессионального образования педагогической направленности. Программа может реализовываться обучающимися по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, успешно прошедшиими промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

## 2.3 Формы аттестации и система оценки результатов обучения по программе

В процессе обучения осуществляется текущий контроль за уровнем знаний, умений и навыков в соответствии с пройденным материалом программы.

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года. Методы контроля: опросный метод, анализ процесса и продукта деятельности, наблюдение.

Аттестация обучающимися проводится в апреле по окончании полного курса обучения.

Форма аттестации обучающихся: презентация видеоролика.

Для оценивания результативности обучения по программе за основу взята методика Л.Н. Буйловой.

Результаты обучения по программе отслеживаются по трем показателям:

1. Предметные результаты обучения (теоретическая и практическая подготовка учащегося по основным разделам учебного плана).
2. Метапредметные результаты обучения (в познавательной, организационной и коммуникативной деятельности).
3. Личностное развитие учащегося в процессе освоения им программы.

## Мониторинговая программа.

### Форма аттестации – презентация работ.

Параметры	Критерии	Показатели	Методы изучения	Диагностический инструментарий
1	2	3	4	5
<p><u>Предметные результаты</u></p> <p><b>Теоретические знания</b></p>	<p><b>Знать</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оборудование телестудии; основы работы и безопасного использования оборудования (фото, штатив, осветительные приборы, 3д ручка, 3д принтер);</li> <li>- виды анимационных техник;</li> <li>- технологию создания мультипликационного фильма в различных техниках (от написания сценария до монтажа);</li> <li>-знания о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, видеомонтажер;</li> <li>- основные правила работы в стандартных компьютерных программах по обработке текста и изображений.</li> </ul>	<p><u>Низкий уровень</u> Владеет менее чем <math>\frac{1}{2}</math> объема теоретических знаний, предусмотренных программой; избегает употреблять специальные термины; осознает взаимосвязи только некоторых понятий; слабое понимание правил деятельности; путает последовательность действий.</p> <p><u>Средний уровень</u> Объем освоенных теоретических знаний составляет более <math>\frac{1}{2}</math>; учащийся сочетает специальную терминологию и бытовую; с помощью педагога может определить приоритеты, выстроить взаимозависимости; может объяснить основные правила деятельности, с помощью педагога обосновать последовательность действий. Профессии в создании мультипликации не все.</p> <p><u>Высокий уровень</u> Освоен практически весь объем теоретических знаний, предусмотренных программой; специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием; учащийся может установить причинно-следственные связи</p>	Опросные методы	Тесты, опросники

		между понятиями; умеет объяснить правила деятельности и обосновать последовательность действий. Знает все профессии в мультипликации		
<b>Практические умения</b>	<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- пользоваться оборудованием студии;</li> <li>- создавать сценарий;</li> <li>- снимать на фотокамеру кадры для мультильма</li> <li>- создавать персонажей из различных материалов: предметы, пластилин, бумага, с помощью 3д ручки, 3д моделирования и 3д печати;</li> <li>- самостоятельно работать со стандартными компьютерными программами, использовать их как по отдельности, так и в системе, при создании медиапродукта;</li> </ul>	<p><i><u>Низкий уровень:</u></i> Овладел менее чем <math>\frac{1}{2}</math> умений и навыков, предусмотренных программой; учащийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; учащийся способен выполнить лишь простейшие практические действия.</p> <p><i><u>Средний уровень:</u></i> Объем освоенных умений и навыков составляет более <math>\frac{1}{2}</math>; работает с оборудованием с помощью педагога; учащийся выполняет задание на основе образца</p> <p><i><u>Высокий уровень:</u></i> Освоены практически все умения и навыки, предусмотренные программой; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений; выполняет практические задания с элементами творчества</p>	Педагогическое наблюдение; анализ продуктов деятельности	Протокол наблюдений  Алгоритм анализа продуктов деятельности

<p><b><u>Метапредметные результаты</u></b></p>	<p><b><i>Познавательные УУД</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение находить, анализировать, перерабатывать необходимую информацию в процессе создания мультфильмов;</li> <li>-умение придумывать необычные истории, сюжеты для создания сценариев, проявлять творчество при создании героев, персонажей;</li> </ul>	<p><u>Высокий уровень:</u> ребенок выделяет существенные признаки при анализе, делает на их основе выводы и обобщения, проявляет высокий уровень креативности;</p> <p><u>Средний уровень:</u> ребенок не всегда обращает внимание на существенные признаки при анализе информации, может на их основе делать выводы, проявляет средний уровень креативности;</p> <p><u>Низкий уровень:</u> ребенок не замечает существенных признаков при сравнении и анализе информации, не делает выводов, проявляет низкий уровень креативности</p>	<p>Опросные методы Тесты</p>	<p>Методика «Сравнение понятий» ( для детей от 8 до 16 лет)</p> <p>Опросник креативности Дж. Рензулли (в адаптации Е.Е. Туник)</p>
	<p><b><i>Коммуникативные УУД</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре и в коллективе;</li> <li>- умение самостоятельно понятно и грамотно формулировать свои мысли</li> <li>- умение слушать и слышать, поддерживать и завершать общение, допускать у других отличного мнения от своего и считаться с ним</li> </ul>	<p><u>Высокий уровень:</u> Умеет эффективно договариваться при работе в паре, коллективе; самостоятельно, понятно и грамотно формулирует мысли, умеет слушать и слышать собеседника, считаться с его мнением;</p> <p><u>Средний уровень:</u> Умеет при помощи педагога договариваться при работе в паре, коллективе; при наводящих вопросах может понятно и грамотно формулировать мысли, не всегда умеет слушать и слышать собеседника, считаться с его мнением;</p> <p><u>Низкий уровень:</u> Не умеет договариваться при работе в паре, коллективе; не может самостоятельно, понятно и грамотно формулировать мысли, не проявляет интерес к мнению собеседника, не учитывает его</p>	<p>Тест</p>	<p>Методика дополнения (И.А.Гальперин, Я.А.Микк и др.)</p>

	<p><b>Регулятивные УУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение самостоятельно определять цели, составлять алгоритм достижения цели; осуществлять самостоятельный контроль за своей деятельностью; иметь адекватную оценку своей деятельности;</li> </ul>	<p><u>Высокий уровень:</u> Умеет самостоятельно определять, ставить цели, строить план деятельности, контролировать процесс и адекватно оценивать результаты своего труда</p> <p><u>Средний уровень:</u> При помощи педагога может определять, ставить цели, строить план деятельности, контролировать процесс и адекватно оценивать результаты своего труда</p> <p><u>Низкий уровень:</u> Не может определять, ставить цели, строить план деятельности, контролировать процесс и адекватно оценивать результаты своего труда</p>	Тест	Проба на внимание (П. Я. Гальперин и С. Л. Кабыльницкая)
<b>Личностные результаты</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сформированность мотивации к обучению и познанию, проявляющейся в ответственном отношении к своей деятельности и в целом к занятиям;</li> <li>- проявлять уважение к другим людям, вежливость, честность;</li> <li>- сформированность значимого отношения к искусству анимации и мультипоикании как части культурного наследия;</li> </ul>	<p><u>Высокий уровень</u> преобладают учебно-познавательные, мотивы творческой самореализации, профессиональные мотивы в изучении искусства; проявляет уважение, вежливость, честность в общении с окружающими; проявляет устойчивый интерес на занятии, задает вопросы педагогу, самостоятельно, вне занятий читает литературу, изучает искусство; Относит мультипликацию и анимацию к общему культурному наследию; Знает историю создания мультипликации, анимации, стремится создать свой шедевр искусства</p> <p><u>Средний уровень:</u> преобладают коммуникативные, социальные мотивы изучения искусства, мотивы престижа; иногда проявляет агрессию, неуважение к окружающим, может исправить свое поведение под воздействием взрослого;</p>	Опросные методы Тесты	Анкетирование Диагностика этики поведения (Л.Н. Колмогорцева)

		<p>интерес не устойчивый, проявляется не во всех ситуациях; при поддержке педагога или ради выполнения задания проявляет самостоятельность в изучении; не придает особенного значения искусству анимации и мультипликации в общей культуре народа; знает некоторые факты из истории мультипликации, анимации, называет некоторые знаменитые мультфильмы, иногда проявляет стремление создать свой шедевр искусства</p> <p><u>Низкий уровень</u> проявляются мотивы избегания в изучении искусства; проявляет агрессию, неуважение к окружающим; не проявляет интерес в изучении, не занимается самостоятельным изучением вне занятий; не считает мультипликацию и анимацию частью культуры; не знает историю искусства, не стремится создать свой уникальный шедевр</p>	
--	--	---	--

## 2.4 Оценочные материалы

В качестве способов определения достижения обучающимися планируемых результатов используется следующий диагностический инструментарий.

Перечень:

- Тестирование учащихся на знание программы «Киностудия»
- Анализ процесса и продукта деятельности- индивидуальный мультфильм.
- Анализ выполнения практических заданий при создании коллективных мультфильмов. см Приложение №1
- Методика «Сравнение понятий», Опросник креативности Дж. Рензулли (в адаптации Е.Е. Туник), Методика дополнения (И.А.Гальперин, Я.А.Микк и др.), Проба на внимание (П. Я. Гальперин и С. Л. Кабыльницкая) см. Приложение № 2
- Анкетирование, Диагностика этики поведения (Л.Н. Колмогорцева), протокол наблюдения, см. Приложение № 3

## 2.5 Методические материалы

**Принципы обучения.**

Наглядность - обучение строится на конкретных образцах, что развивает наблюдательность, мышление и обогащает опыт, помогает усваивать учебный материал.

Систематичность и последовательность - усвоение детьми материала и развитие у них навыков создания анимационного фильма идет от простого к сложному, последовательно и постоянно.

Доступность - учебная и воспитательная работа строится с учетом возрастных и индивидуальных особенностей.

Сотрудничество - ориентация в процессе воспитания и обучения на приоритет личности ребенка, самореализации в развитии.

Развивающее обучение - обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информационных учащихся обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

**Педагогические технологии, используемые на занятиях:**

При реализации программы одной из основных педагогических технологий является *игровая технология*. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками.

*Технология развивающего обучения* предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиск различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в поисковой деятельности обучающихся. На

занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

*Проектная технология* позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»).

*Личностно-ориентированная технология* - главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. Особенno актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе ребенок постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенno важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в творческой самореализации.

*Технология коллективного взаимодействия*, суть которой заключается в следующем:

- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп не являются постоянными;
- специально создаются ситуации, когда дети самостоятельно принимают решение о помощи своим товарищам.

В работе по созданию мультфильмов используются также *информационные технологии* с применением компьютеров (с лицензионным обеспечением) для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в видеоредакторе.

Формы организации обучения обучающихся:

- фронтальная работа со всей группой обучающихся (подача учебного материала всей группе);
- групповая работа (работа в мини-группах по созданию медиапродукта, изучению технологии публичных выступлений);
- индивидуальная работа (самостоятельная работа детей с оказанием помощи педагогом).

## 2.6. Воспитательный компонент

### Календарный план воспитательной работы на 2025-2026 год

Цель воспитательной работы - создание пространства для самоопределения и самореализации личности ребенка, обеспечивающего социальную защиту и поддержку взросления, духовно-нравственное становление.

#### Моя страна

Формирование гражданской позиции уч-ся посредством развития знания о культуре и истории развития России  
бережное отношение к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, в частности Северо-Западного региона

Событие	Форма	Решаемые задачи	Сроки
День космонавтики	Творческий урок «День космонавтики»	Закрепить в памяти детей событие о первом полете в космос Юрия Гагарина. Создать творческую работу на тему «Космос»	Апрель

#### В кругу друзей

Содействие успешной адаптации детей в социуме посредством приобретения опыта межличностной культуры общения.

Событие	Форма	Решаемые задачи	Сроки
«День Дружбы»	Игровое развлекательное мероприятие	Создать дружескую атмосферу для знакомства детей, сплочения в группах, доверительного общения между сверстниками.	Сентябрь

#### Время добрых дел

Приобщение детей к общечеловеческим ценностям в процессе совместной деятельности

Событие	Форма	Сроки	
День отца	Творческий урок	Сделать приятный сюрприз своими руками для папы Воспитывать уважение к родителям	Октябрь

День матери	Творческий урок	Сделать приятный сюрприз своими руками для мамы. Воспитывать любовь и заботу к маме.	Ноябрь
23 февраля	Создание интерактивной открытки	Создать необычное поздравление в виде интерактивной открытки Воспитание патриотических чувств к Российской Армии	февраль
8 марта	Создание интерактивной открытки	Создать необычное поздравление в виде интерактивной открытки. Воспитание нежного и заботливого отношения к женщинам.	Февраль –март
«Уроки доброты»	Создание фильма	Побудить детей к добрым поступкам и делам через создание фильма о доброте	апрель

### Формула здоровья

Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.

Событие	Форма	Сроки
Всемирный День сердца 29 сентября	Тематический урок «День Защиты сердца»	Информировать детей о важности здорового образа жизни, значении правильного питания, профилактических медицинских осмотрах ,о пользе спортивных занятий
Летние каникулы	Игровое развлекательное Занятие «Ура!!!Каникулы»	Развивать физические качества - быстроту ,ловкость, скорость. Воспитывать взаимовыручку ,дружеское отношение между сверстниками

## 2.7 Информационные ресурсы и литература

### Для педагогов:

- 1.Анисимов, Б.В. Распознавание и цифровая обработка изображений: моногр. / Б.В. Анисимов, В.Д. Курганов, В.К. Злобин. - М.: [не указано], 2016.
2. Бурлаков М.В. Эффекты в программах растровой графики. Справочное пособие. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2010
- Волшебная азбука. Анимация от А до Я»учебное пособие Нагибина М.И.,2011Издательство-Перспектива
- 3.Залогова Л.П. Компьютерная графика. – М.: «Лаборатория базовых знаний»,

2020.

4. Классик по имени Лёля в стране Мультипликации Абрамова Н.Н. Издательство- Ключ, 2010

Для детей:

1. Мультстудия. Пластилин. Лепим из пластилина. С. Больгер Н. Больгер, Москва, Робинс 2012

2. Герои сказок из пластилина» Лисовская Светана Анатольевна, Издательство- ЭКСМО 2012 г

3. Секрет детской мультипликации .Перекладка. Н. Пунько, О. Дунаевская, Москва Линка-Пресс 2017

4. Стрелкова Л. М. Пореев В. Н. Компьютерная графика: Учебное пособие. СПб.: ВНУ-Санкт - Петербург, 2002. Практикум по Adobe Photoshop. М.: Интеллект-центр, 2004.

5. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. - М.: ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, Лаборатория базовых знаний, 2010.

Интернет ресурсы – Режим доступа:  
<http://www.junior.ru/wwwexam/filters/filter1.htm>

8. <http://www.photoshop-master.ru>

## Приложения

### Приложение № 1

#### **Предметные результаты**

#### **Теоретические знания и практические умения.**

**Диагностический инструментарий:** Тесты, протоколы наблюдений, алгоритм анализа продуктов деятельности

#### **Тестирование учащихся на знание программы «Киностудия».**

**Фамилия, имя ребёнка** \_\_\_\_\_

#### **1. Киностудия – это программа для...**

1. рисования
2. обработки музыки
3. для создания/редактирования видео и слайд шоу

#### **2. Для ввода звуковой информации в компьютере служит ...**

1. Микрофон
2. Мышь
3. Принтер
4. Колонки

#### **3. Чтобы добавить фото в «Киностудию» необходимо открыть...**

1. Киностудия – проект – выделить фото
2. Киностудия - главная - добавить фотографии и видео

3. Киностудия – меню – импортировать с устройства
4. **Можно ли наложить в Киностудии голос на музыку?**

1. Да
2. Нет

5. **Мультипликация – это ...**

1. *технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.*
2. показ кадров по порядку
3. съёмка мультиков

**Критерии оценки теоретического материала:**

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /5 вопросов - 5 баллов/**

Высокий: от 80 % до 100% («В») «В» - 4-5 балла;

Средний: от 50 % до 79% («С») «С» - 2-3 балла;

Низкий: от 49 % и менее («Н»). «Н» - 1 и менее баллов.

**Анализ мультфильма, созданного в «Киностудии».**

**Критерии:**

1. умение работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
2. полнота раскрытия темы, законченность сюжета;
3. использование авторского материала (сценария, фотографий, персонажей);
4. оформление видео работы соответствует заявленным требованиям выполнения работы (чёткость и понятность сюжета, отсутствие фактических ошибок; качественные изображения одинакового размера, соответствие изображений возрастным особенностям учащихся, единая тема оформления, завершенность);
5. самостоятельность выполнения мультфильма;
6. умение представить свою работу (презентация).

**Высокий уровень:**

1. учащийся умеет работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
2. тема раскрыта, сюжет закончен;
3. учащийся использует авторский материал (сценарий, персонажи, фотографий);
4. оформление мультфильма соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
5. учащийся самостоятельно выполнил мультфильм;

6. учащийся уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено логично, четко отвечает на вопросы, уверенно ориентируется в материале.

**Средний уровень:**

1. учащийся затрудняется работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
2. тема раскрыта не полностью, сюжет не закончен;
3. учащийся использует авторский материал частично (переделанный сценарий по известному произведению, популярные персонажи, собственные фотографии);
4. оформление мультфильма соответствует частично заявленным требованиям выполнения работы;
5. учащийся выполнил мультфильма с помощью педагога;
6. учащийся не очень уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не совсем логично, нечетко отвечает на вопросы, слабо ориентируется в материале.

**Низкий уровень:**

1. учащийся не умеет работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
2. тема не раскрыта полностью, сюжет не закончен;
3. учащийся частично использует авторский материал (сценарий известного произведения, популярные персонажи, собственные фотографии);
4. оформление мультфильма не соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
5. учащийся выполнил мультфильма полностью под руководством педагога;
6. учащийся затрудняется представить (презентовать) свою работу: выступление выстроено не логично, нечетко отвечает на вопросы, плохо ориентируется в материале.

**Анализ выполнения практических заданий при создании  
коллективных мультфильмов.**

**Критерии:**

1. Придумывании идеи для создания коллективного мультфильма: выдвижение идеи ,сюжета, героев. Умение работать в команде.
2. Создание персонажей, деталей ,фона для общей работы.
3. Съемка мультфильма в паре, тройке со сверстниками. Пользование оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование.
4. Монтаж,озвучка,наложение музыки в паре с учащимся. Умение пользоваться программой «Киностудия».
5. Умение презентовать общий мультфильм.

**Высокий уровень:**

1.Высокая активность учащегося при придумывании идеи для создания коллективного мультфильма: выдвижение идеи ,сюжета, героев, персонажей. Умение работать в команде, договариваться, комбинировать свои идеи и идеи сверстников.

2.Создание персонажей, деталей ,фона для общей работы из любых материалов.

3.Учащийся умеет договариваться при съемке мультфильма в паре, тройке со сверстниками. Умеет пользоваться оборудованием самостоятельно: штатив, фотоаппарат, световое оборудование.

4.Ущийся умеет работать со сверстниками при монтаже озвучке, наложение музыки в паре с учащимся. Умеет самостоятельно пользоваться программой «Киностудия».

5. Учащийся уверенно представляет (презентует) общую работу: выступление выстроено логично, четко отвечает на вопросы, уверенно ориентируется в материале.

### **Средний уровень:**

1.Средняя активность учащегося(или невсегда) при придумывании идеи для создания коллективного мультфильма: выдвижение идеи ,сюжета, героев, персонажей. Умение работать в команде, договариваться, комбинировать свои идеи и идеи сверстников.

2.Создание персонажей, деталей ,фона для общей работы выборочно.

3.Учащийся не всегда договаривается при съемке мультфильма в паре, тройке со сверстниками. Умеет пользоваться оборудованием под контролем педагога: штатив, фотоаппарат, световое оборудование.

4.Учащийся работает со сверстниками при монтаже озвучке, наложение музыки в паре с учащимся. Затрудняется самостоятельно пользоваться программой «Киностудия», необходима помощь учителя

5. Учащийся не очень уверенно представляет (презентует) общую работу: выступление выстроено логично, нечётко отвечает на вопросы, неуверенно ориентируется в материале.

### **Низкий уровень:**

1.Низкая активность учащегося при придумывании идеи для создания коллективного мультфильма: выдвижение идеи ,сюжета, героев, персонажей, либо копирование известных сюжетов Умение работать в команде, договариваться, комбинировать свои идеи и идеи сверстников.

2.Создание самых упрощенных персонажей, деталей ,фона для общей работы.

3.Учащемуся трудно договаривается при съемке мультфильма в паре, тройке со сверстниками. Умеет пользоваться оборудованием только с педагогом.

4.Учащийся работает с педагогом при монтаже озвучке, наложение музыки . Затрудняется самостоятельно пользоваться программой «Киностудия», необходима помощь учителя

5. Учащийся затрудняется представить(презентовать) общую работу.

Тест на тему: “Основы 3D Моделирования”.

1. Дайте определение термину Моделирование.

- A) Назначение поверхностям моделей растровых или процедурных текстур;
- B) Установка и настройка источников света;
- C) Создание трёхмерной математической модели сцены и объектов в ней;
- D) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей или принтер.

2. Что такое рендеринг?

- A) Трёхмерные или стереоскопические дисплеи;
- B) Установка и настройка источников света;
- C) Построение проекции в соответствии с выбранной физической моделью;
- D) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей.

3. Где применяют трехмерную графику (изображение)?

- A) Науке и промышленности, компьютерных играх, медицине ;
- B) Кулинарии, общепите;
- C) Торговли;
- D) Стоматологии.

4. Модель человека в виде манекена в витрине магазина используют с целью:

- A) Продажи ;
- B) Рекламы;
- C) Развлечения ;
- D) Описания

5. Рисунки, карты, чертежи, диаграммы, схемы, графики представляют собой модели следующего вида:

- A) Табличные информационные;
- B) Математические;
- C) Натурные;
- D) Графические информационные.

6. Программные обеспечения, позволяющие создавать трёхмерную графику это...

- A) Blender Foundation Blender, Side Effects Software Houdini;
- B) AutoPlay Media Studio;
- C) Adobe Photoshop;
- D) FrontPage.

7. К числу математических моделей относится:

- A) Формула корней квадратного уравнения;
- B) Правила дорожного движения;
- C) Кулинарный рецепт;
- D) Милицейский протокол.

8. Процесс построения информационных моделей с помощью формальных языков называется:

- A) Планированием;
- B) Визуализацией;

- C) Формализацией;
- D) Редеринг.

9. Математическая модель объекта:

A) Созданная из какого-либо материала модель, точно отражающая внешние признаки объекта-оригинала;

B) Совокупность данных, содержащих информацию о количественных характеристиках объекта и его поведении в виде таблицы;

C) Совокупность записанных на языке математики формул, отражающих те или иные свойства объекта-оригинала или его поведение;

D) Установка и настройка источников света.

10. Сколько существует основных этапов разработки и исследования моделей на компьютере:

- A) 5
- B) 6
- C) 3
- D) 2

Ответы: 1.C 2.C 3.A 4.C 5.B 6.A 7.A 8.C 9.C 10.A

Тест «Основы 3D-печати»

1. Какой материал из перечисленных еще не доступен для 3D-печати?

Титан

АБС-  
пласти  
к  
Шокол  
ад  
Древес  
ина+

2. Как расшифровывается аббревиатура SLS?

Выборочное/селективное лазерное плавление Выборочное/селективное лазерное спекание + Выборочное тепловое спекание

Такого метода не существует

3. Чем технология FDM отличается от FFF?

FDM – это аббревиатура для персональных принтеров, а FFF – промышленных машин

FFF – это печать фотополимером, а FDM – пластиком в нитях  
 Ничем, это одно и то же, дело в патентах+  
 В зависимости от диаметра нити (1,75 – FDM, 2,85 мм - FFF)

4. Почему печать по технологии FDM на персональных 3D принтерах не используется в особо нагруженных деталях? (Несколько вариантов ответов)

- Прочность изделий на разрыв вдоль слоя ниже, чем при изготовлении подругим технологиям (применимо к обычным пластикам ABS, PLA и т.д.)+
- Персональные FDM принтеры не могут стабильно печатать инженерными высокотемпературными прочными пластиками (типа ULTEM, PEEK и т.д.)+
- На самом деле используются, я вовсю дома печатаю PEEKом на Prusa i3
- Технология FDM в любом виде не может обеспечить прочность по сравнению с другими технологиями

5. Какая из технологий 3D печати позволяет печатать фотополимерами?

SLA

D

L

P

M

J

M

Все перечисленные

### **Тест: Проверьте свои знания инструментов фоторедактора.**

1. Инструмент Архивная кисть служит для:

- Выполняет настройку параметров палитры История
- Выполняет отмену операций до того шага, на котором находится значок кисти в палитре "История"
- Позволяет рисовать, используя узоры
- В области рисования этой кистью изображение восстанавливается до состояния того шага, на котором находится значок кисти в палитре "История"
- Позволяет стереть лишние операции из палитры "История"

2. Найди инструмент, отсутствующий в фоторедакторе.

Какой один из перечисленных ниже инструментов отсутствует в фоторедакторе?

- Архивная кисть
- "Размазывающая кисть"
- "Восстанавливающая кисть"
- "Палец"

Инструмент для кожи

3. Какой инструмент удобнее всего использовать для ретуширования проблемных участков кожи лица, например, прыщей?

- Ластик
- Волшебный ластик
- Восстанавливающая кисть
- Фоновый ластик
- Штамп

Инструмент копирования

4. С помощью какого инструмента можно копировать пиксели из одной области слоя в другую, при этом ничего не выделяя, вырезая, перемещая

- Штамп
- Волшебная палочка
- Губка (Sponge Tool)
- Замена цвета
- Восстанавливающая кисть

5. Каким образом лучше всего выбрать инструменты фоторедакторе из группы?

Предположим, Вам необходимо взять инструмент "Овальная область" () из группы инструментов выделения, а активным на данный момент является инструмент "Прямоугольная область" Какой из перечисленных ниже способов наиболее правильный?

- Кликнуть правой клавишей мыши по инструменту "Прямоугольная область" и выбрать "Овальную область" из открывшегося списка
- Нажать левой клавишей мыши на инструмент "Прямоугольная область" удерживать около двух секунд, выбрать "Овальную область" из открывшегося списка
- Нажать клавишу M, затем зажать и нажимать клавишу M до появления инструмента "Овальная область" ( ишу навести мышку на инструмент "Прямоугольная область" и кликать левую клавишу мыши до появления инструмента "Овальная область"

- Все эти способы верны и практически одинаково востребованы среди пользователей фоторедактора, следует использовать тот, который Вам наиболее удобен.

6. Комбинация **Ctrl + Alt + F** это:

- Повторный запуск диалогового окна последнего применённого фильтра с последними настройками
- Повторное применение последнего применённого фильтра
- Открывается диалоговое окно с опциями ослабления действия и изменения режима наложения фильтра на слой
- Отмена действия последнего применённого фильтра

## Приложение № 2

### **Метапредметные результаты**

#### ***Познавательные УУД***

- умение находить, анализировать, перерабатывать необходимую информацию в процессе создания мультфильмов;

**Диагностический инструментарий:** методика «Сравнение понятий» (для детей от 8 до 16 лет)

Методика служит для выявления умения выделить существенные признаки различия или сходства, т.е. умения осуществлять аналитико-синтетическую деятельность, осмыслять.

Выделяя в предметах и явлениях признаки сходства и различия, ребенок обнаруживает способность к обобщению. Неумение выделять существенное в предметах и явлениях свидетельствует о слабости обобщения.

Ребенку предлагаю определить главное различие между девочкой и куклой или установить, чем похожи мост и лодка, и т.д. В тех случаях, когда ребенок не может сам выявить существенные признаки различия или сходства, ему оказывается помочь, а затем предлагаю для сравнения аналогичную пару понятий для определения возможности осуществления переноса и умения использовать помочь.

Необходимо обращать внимание на то, удается ли ребенку дать сразу точный ответ или он идет поэтапным путем, интуитивно нащупывая правильный ответ, от несущественного к существенному, очень многословно и подробно.

**Инструкция.** "Я назову тебе какие-нибудь два предмета, а ты попробуй сказать, что между ними общего, чем они похожи. Страйся говорить как можно больше"

Слова:

**Чем похожи:**

Корова – лошадь  
Озеро – река  
Дождь – снег  
Золото – серебро  
Вечер – утро  
Сказка – песня  
Картина – портрет  
Голод - жажда

**Чем отличаются:**

Стакан – петух  
Маленькая девочка - большая кукла  
Кошка – яблоко  
Обман-ошибка  
Ботинок – карандаш  
Птица – самолет  
Молоко – вода  
Карлик - ребенок

**Оценка результатов**

**4 балла** - дети сразу дают обобщающее слово или перечисляют существенные признаки. Иногда требуют организующей помощи;

**3 балла** - дети идут поэтапным путем, от несущественного к существенному, но перенос на аналогичное задание осуществлять могут, т.е. оказанную помощь принимают и используют. При выполнении более сложных заданий нуждаются в помощи. Более трудным оказывается установление существенных признаков сходства;

**2 балла** - дети осуществляют сравнение по несущественным признакам; помощь экспериментатора принимают, но логического переноса не производят

**1 балл** - ребенок задания не понял.

-умение придумывать необычные истории, сюжеты для создания сценариев, проявлять творчество при создании героев, персонажей;

**Диагностический инструментарий:** Опросник креативности Дж. Рензулли (в адаптации Е.Е. Туник)

**Творческие характеристики**

1. Чрезвычайно любознателен в самых разных областях: постоянно задаёт вопросы о чём-либо и обо всём.

2. Выдвигает большое количество различных идей или решений проблем; часто предлагает необычные, нестандартные, оригинальные ответы.
3. Свободен и независим в выражении своего мнения, иногда горяч в споре; упорный и настойчивый.
4. Способен рисковать; предприимчив и решителен.
5. Предпочитает задания, связанные с «игрой ума»; фантазирует, обладает воображением («интересно, что произойдет, если...»); манипулирует идеями (изменяет, тщательно разрабатывает их); любит заниматься применением, улучшением и изменением правил и объектов.
6. Обладает тонким чувством юмора и видит смешное в ситуациях, которые не кажутся смешными другим.
7. Осознаёт свою импульсивность и принимает это в себе, более открыт восприятию необычного в себе (свободное проявление «типовично женских» интересов для мальчиков; девочки более независимы и настойчивы, чем их сверстницы); проявляет эмоциональную чувствительность.
8. Обладает чувством прекрасного; уделяет внимание эстетическим характеристикам вещей и явлений.
9. Имеет собственное мнение и способен его отстаивать; не боится быть непохожим на других; индивидуалист, не интересуется деталями; спокойно относится к творческому беспорядку.
10. Критикует конструктивно; не склонен полагаться на авторитетные мнения без их критической оценки.

#### Лист ответов

##### (Шкала креативности)

Респондент \_\_\_\_\_

(Ф.И.О. заполняющего)

*Пожалуйста, оцените, используя четырёхбалльную систему, в какой степени каждый ребёнок обладает вышеописанными творческими характеристиками.  
Возможные оценочные баллы: 4 – постоянно, 3 – часто, 2 – иногда, 1 – редко.*

№ п/п	Ф.И.О.	Номера творческих характеристик										Сумма баллов
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

#### Уровень креативности

Уровень креативности	Сумма баллов
Очень высокий	40-34
Высокий	33-27
Нормальный, средний	26-21

Низкий	20-16
Очень низкий	15-10

### **Коммуникативные УУД**

- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре и в коллективе;
- умение самостоятельно понятно и грамотно формулировать свои мысли;
- умение слушать и слышать, поддерживать и завершать общение, допускать у других отличного мнения от своего и считаться с ним

**Диагностический инструментарий: Методика дополнения**  
(И.А.Гальперин, Я.А.Микк и др.)

*Цель:* заполнить пропуски в тексте, в котором некоторые слова заменены точками. Задача учащегося – встать в позицию автора и восстановить пропущенные слова, стремясь сохранить общий художественно-эстетический смысл произведения.

Дополнительная задача – озаглавить текст.

*Метод оценивания:* индивидуальная или групповая работа с детьми.

Примерные тексты для проведения методики дополнения:

Приметы

Собрались и полетели  
Утки в (далнюю) дорогу.  
Под корнями старой ели  
Мастерит медведь (берлогу).  
Заяц в мех оделся (белый),  
Стало зайчику тепло.  
Носит белка месяц целый  
Про запас (грибы) в дупло.  
Е.Головин

Вот уж (осень) улетела,  
И примчалася зима.  
Как на (крыльях) прилетела  
Невидимо вдруг она.  
Вот морозы (затрецали)  
И (сковали) все пруды.  
И мальчишки закричали  
Ей «спасибо» за труды.  
С.Есенин

В результате правильного понимания текста учащиеся могут заполнить пропуск не только тем словом, которое употребил автор, но и его контекстуальным синонимом.

*Критерии оценивания:* каждое правильно вставленное слово оценивается в 2 балла; слово-синоним (в том числе контекстуальный), не разрушающий авторский образ – 1 балл. Дополнительно даются 2 балла в том случае, если нет нарушения ритма стихотворения, и 2 балла, если соблюдается рифма.

71-100% баллов от общего числа возможных – высокий уровень.

36-70% - средний уровень.  
0-35% - низкий уровень.

### ***Регулятивные УУД***

- умение самостоятельно определять цели, составлять алгоритм достижения цели; осуществлять самостоятельный контроль за своей деятельностью; иметь адекватную оценку своей деятельности;

**Диагностический инструментарий:** Проба на внимание (П. Я. Гальперин и С. Л. Кабыльницкая)

Форма и ситуация оценивания: фронтальный письменный опрос.

Инструкция: «Прочитай этот текст. Проверь его. Если найдешь в нем ошибки (в том числе и смысловые), исправь их карандашом или ручкой».

Исследователь фиксирует время работы с текстом, особенности поведения ребенка (уверенно ли работает, сколько раз проверяет текст, читает про себя или вслух и прочее).

Для нахождения и исправления ошибок не требуется знания правил, но необходимы внимательность и самоконтроль. Текст содержит 10 ошибок.

#### **Текст 1**

Стары лебеди склонили перед ним гордые шеи. Взрослые и дети толпились на берегу. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня. В отфет я кивал ему рукой. Солнце дошло до верхушек деревьев и трятались за ними. Сорняки живучи и плодовиты. Я уже заснул, когда кто-то окликнул меня. На столе лежала карта на шего города. Самолет сюда, чтобы помочь людям. Скоро удалось мне на машине.

#### **Текст 2**

На Крайним Юге не росли овощи, а теперь растут. В огороде выросли много моркови. Под Москвой не разводили, а теперь разводят. Бешал Ваня по полю, да вдруг остановился. Грчи виют гнёзда на деревьях. На новогодней ёлке висело много икрушки. Грачи для птенцов червей на поляне. Охотник вечером с охоты. В тегради Раи хорошие отметки. Нашкольной площадке играли дети. Мальчик мчался на лошади В траве стречет кузнечик. Зимой цвела в саду яблоня.

#### **Критерии оценивания:**

Подсчитывается количество пропущенных ошибок. Исследователь должен обратить внимание на качество пропущенных ошибок: пропуск

слов в предложении, букв в слове, подмена букв, слитное написание слова с предлогом, смысловых ошибок или др.

Уровни сформированности внимания:

0—2 — высший уровень внимания,

3—4 — средний уровень внимания,

более 5 — низкий уровень внимания.

### Приложение № 3

#### **Личностные результаты:**

- сформированность мотивации к обучению и познанию, проявляющейся в ответственном отношении к своей деятельности и в целом к занятиям;

#### **Диагностический инструментарий: Анкета**

Анкета:

Почему ты посещаешь занятия по созданию анимации ? (расставь по значимости, где 1 – это самая важная причина; 7- наименее важная причина )

- 1.Занимаюсь, потому что просто нравится;
- 2.Занимаюсь, потому что хочу общаться с новыми людьми;
- 3.Занимаюсь, чтобы не отставать от друзей;
4. Потому что хочу быть в числе лучших учеников;
5. Чтобы изучать новое, заниматься творческой деятельностью;
- 6.Для того, чтобы в будущем это помогло мне в успешном выборе профессии;
7. Учусь ради исполнения долга перед родителями, школой.

#### **Определяется характер мотивов:**

Коммуникативные мотивы: ответ 2 в категории значимых мотивов;

Мотивы избегания: ответ 3 в категории значимых мотивов;

Мотивы престижа: ответ 4 в категории значимых мотивов;

Профессиональные мотивы: ответ 6 в категории значимых мотивов;

Мотивы творческой самореализации: ответ 5 в категории значимых мотивов;

Учебно-познавательные мотивы: ответ 1 в категории значимых мотивов;

Социальные мотивы: ответ 7 в категории значимых мотивов

- проявлять уважение к другим людям, вежливость, честность;

#### **Диагностический инструментарий: Диагностика этики поведения (Л.Н. Колмогорцева)**

**Инструкция:** Учитель объявляет детям: "Я прочитаю вам пять незаконченных предложений. Вы должны подумать и каждое из этих

предложений дописать сами. Переписывать первую часть предложений не надо".

Текст:

1. Когда я вижу кого-то из ребят в нелепой ситуации, то я...
2. Если кто-то надо мной смеется, то я...
3. Если я хочу, чтобы меня приняли в игру, то я...
4. Когда меня постоянно перебивают, то я...
5. Когда мне не хочется общаться с одноклассниками, я...

Интерпретация:

Первый вопрос: отрицательный результат проявляется, если в ответе присутствуют: равнодушие, агрессия, легкомысленное отношение. Положительный результат: помошь, сочувствие.

Второй вопрос: Отрицательный результат: агрессия, разные способы психологического подавления. Положительный результат: отсутствие реакции, уход от ситуации; высказывание своих чувств, мнения без грубости и агрессии.

Третий вопрос: Отрицательный результат: Давление, агрессия, хитрость. Положительный результат: Самоутверждающее поведение, построенное на равноправных отношениях, открытая позиция.

Четвертый вопрос: Отрицательный результат: Отсутствие всякой реакции, агрессия, раздражение, угроза, давление. Положительный результат: Высказывание своего пожелания, мнения, чувств, отношения без агрессии и грубости.

Пятый вопрос: Отрицательный результат: Грубость, агрессия, нетактичность. Положительный результат: Тактичное, мягкое, понятное высказывание своего пожелания.

- сформированность значимого отношения к искусству анимации и мультипликации как части культурного наследия;

### Диагностический инструментарий: протокол наблюдения

Уровень	Показатели			
	Проявление интереса к искусству анимации и мультипликации	Самостоятельный изучение (вне рамок занятий) мирового искусства анимации и мультипликации	Включение искусства анимации и мультипликации в общее культурное наследие	Знает историю мультипликации, анимации, называет шедевры искусства, хочет создать свой мультфильм, анимацию
Высокий	Проявляет	Самостоятельно,	Относит	Знает историю

уровень	устойчивый интерес, задает вопросы педагогу	вне занятий читает литературу, изучает искусство	мультипликацию и анимацию к общему культурному наследию	создания мультипликации, анимации, стремится создать свой шедевр искусства
Средний уровень	Интерес не устойчивый, проявляется не во всех ситуациях	При поддержке педагога или ради выполнения задания проявляет самостоятельность в изучении	Не придает особенного значения искусству анимации и мультипликации в общей культуре народа	Знает некоторые факты из истории мультипликации, анимации, называет некоторые знаменитые мультфильмы, иногда проявляет стремление создать свой шедевр искусства
Низкий уровень	Не проявляет интерес	Не занимается самостоятельным изучением вне занятий	Не считает мультипликацию и анимацию части культуры	Не знает историю искусства, не стремится создать свой уникальный шедевр