

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 16

Принят
на заседании педагогического
совета МАОУ СОШ № 16
Протокол № 1 от 30.08.2022



Утверждаю
Директор МАОУ СОШ № 16
А.С. Тимошкина
приказ № 643-д
от 31.08. 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности

Анимационная студия «K.I.D.-Studio»

Возраст обучающихся: 7-13 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-разработчик:
Мухамедханов Максим Ринатович,
педагог дополнительного образования

г. Екатеринбург, 2022 год

1. Комплекс основных характеристик.

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **художественной направленности** «Анимационная студия «K.I.D.-Studio»» составлена на основе нормативно-правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.12.2018) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 N 61573
- Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467)
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.);
- Устав МАОУ СОШ №16;
- Локальные акты МАОУ СОШ № 16.

Актуальность программы определяется, прежде всего запросом со стороны детей и их родителей на занятия в студии мультипликации, как наиболее интересному для школьного возраста виду творческой деятельности, с

наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, развитию определенных способностей для адаптации в окружающем мире.

Создание мультфильмов – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора обучающихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формирование убеждения и идеалов.

Актуальность программы также обусловлена ее технической составляющей. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Новизна программы заключается в следующем:

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (лепка из пластилина, теста, кинетического песка, аппликация, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также, практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;

В процессе создания мультипликационного фильма, у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку

наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, повышение самооценки, гармонизация личности ребенка.

Отличительные особенности общеразвивающей программы. Программа рассчитана на вовлечение обучающихся в творческую работу художественной направленности, с применением одного из направлений компьютерных технологий - компьютерной графики и анимации. Такой вид деятельности понятен и интересен обучающимся и удачно сочетается с элементами игры.

Программа предполагает комплексность - сочетание нескольких тематических блоков, освоение каждого из которых предполагает практическую работу с конкретной темой. Программа так же имеет социально - практическую значимость: созданные обучающимися мультфильмы, демонстрируются сверстникам и взрослым, с целью передачи чувств, мыслей, переживаний обучающихся. Мультфильмы, изготовленные в студии, могут служить пособиями для изучения истории и природы родного края, социальных вопросов различной тематики.

Средствами мультимедиа осуществляется воспитание у обучающихся патриотизма, стремление к здоровому образу жизни, экологического мировоззрения, активной жизненной позиции.

Адресат общеразвивающей программы. Программа предназначена для обучающихся в возрасте 7-10 лет (1 - 4 классов), имеющих интерес к художественному творчеству, процессу создания мультфильмов, творческой самореализации. Для проведения занятий формируются небольшие группы обучающихся, в количестве от 5 до 15 человек, в связи необходимостью детальной проработки практических заданий, индивидуальным подходом к обучению.

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Продолжительность одного занятия составляет - 40 минут.

Объем программы и срок освоения программы. Срок реализации рабочей программы - 2 года. Объем программы на каждый год составляет - 72 часа.

Уровень программы: стартовый. Обучающиеся научатся основам мультимедиа в различных техниках (бумажная перекладка, плоская и объемная пластилиновая анимация и др.).

Формы обучения: групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая, заочная с применением ЭО и ДОТ, дистанционная.

Виды занятий: беседа, лекция, практическое занятие, производство контента.

Формы подведения результатов: создание мультфильмов в различных анимационных техниках, их публикация на школьном канале, участие в анимационных конкурсах различного уровня.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: Создание условий для формирования у обучающихся познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества, через просмотр, изучение технологий и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

Задачи программы.

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы,
- познакомить обучающихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- обучить обучающихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах;
- расширить понимание учащимися возможностей медийного пространства при создании мультфильмов

Воспитывающие:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей младшего школьного возраста;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг («невидимая» часть искусства одушевления), оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

**1.3. Содержание общеразвивающей программы
Учебный (тематический) план первого года обучения**

п/п	Название раздела и темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводная часть.	1	1	-	Устный опрос - беседа
2.	Тема 1: Откуда взялись мультфильмы?	1	1	-	Беседа
3.	Тема 2: Первые шаги в самодельной мультипликации	4	2	2	Практическая работа
4.	Тема 2.1. Как делаются анимационные фокусы? Оптические иллюзии	2	1	1	Практическая работа
5.	Тема 2.2. Устройство современного фотоаппарата	2	1	1	Практическая работа
6.	Тема 3. Первые шаги в самодельной мультипликации. Творческие задания	4	-	4	Практическая работа
7.	Тема 4. Рисованные мультики	12	4	8	Практическая работа
8.	Тема 4.1. Двухфазовка	2	1	1	Практическая работа
9.	Тема 4.2. Симметричка	2	1	1	Практическая работа
10.	Тема 4.3. Герой на фоне	2	1	1	Практическая работа
11.	Тема 4.4. Перекладка	2	1	1	Практическая работа
12.	Тема 4.5. Творческие задания	4	-	4	Практическая работа
13.	Тема 5. Мультспектакль	4	2	2	Практическая работа
14.	Тема 5.1. Мультспектакль становится мультфильмом	2	1	1	Практическая работа
15.	Тема 5.2. Творческие задания. Stop-moution.	2	-	2	Практическая работа
16.	Тема 6. Пластилиновая анимация	49	12	37	Практическая работа

17.	Тема 6.1. Основы пластилиновой мультипликации	2	1	1	Практическая работа
18.	Тема 6.2. Фотоаппарат входит в мир героя	2	1	1	Практическая работа
19.	Тема 6.3. Как удержать героев, чтобы они не падали?	2	1	1	Практическая работа
20.	Тема 6.4. Плоский персонаж - новые возможности	2	1	1	Практическая работа
21.	Тема 6.5. Плоская пластилиновая перекладка	8	2	6	Практическая работа
22.	Тема 6.6. Превращение «через комок»	8	2	6	Практическая работа
23.	Тема 6.7. Превращение «через подменку».	8	2	6	Практическая работа
24.	Тема 6.8. Превращение «через подхват движения».	8	2	6	Практическая работа
25.	Тема 6.9. Творческие задания	9	-	9	Практическая работа
26.	Итоговое занятие	1	1	-	Анализ и презентация созданных проектов.
	ИТОГО:	72	24	48	

Содержание учебного (тематического) плана на первый год обучения

Вводное занятие (1 час).

Теория: Ознакомление с программой первого года обучения. Инструктаж техники безопасности. Вводная часть.

Тема 1. Откуда взялись мультфильмы? (1 час).

Теория: Викторина "Мой любимый фильм - мультфильм". История появления мультфильмов.

Практика: Просмотр мультфильмов.

Тема 2. Первые шаги в самодельной мультипликации (4 часа).

2.1. Как делаются анимационные фокусы? Оптические иллюзии. (2 часа).

Теория: Понятия мультипликация и кинематограф. Кинеограф. Тауматроп, фенакистископ, зоотроп, праксиноскоп.

Практика: создания кинеографа - анимированного изображения, состоящего из отдельных кадров, нанесённых на листы бумаги, сшитые в тетрадь.

2.2. Устройство современного фотоаппарата (2 часа).

Теория: Понятия: фотокамера, обскура, кинокамера и кинопроектор, мульт-станок. Самодельный мульт-станок.

Практика: Уметь называть все части фотоаппарата. Разбираться в его настройках.

Тема 3. Первые шаги в самодельной мультипликации. Творческие задания (4 часа).

Теория: закрепление понятий: мультипликация, фотокамера, камера обскура, кинокамера и кинопроектор, мульт-станок. Самодельный мульт-станок.

Практика: выполнение **тауматропа** (оборудование: плотная нить, плотная бумага). Подключение фотоаппарата к телевизору, ПК. Изготовление **кинеографа** (оборудование: многостраничный блокнот, фломастеры). Фотографирование кадров кинеографа (блокнотика). Прокручивание снятых кадров на экране фотоаппарата, на мониторе ПК.

Тема 4. Рисованные мультики (12 часов).

Теория: как создаются рисованные мультфильмы? Приёмы, упрощающие работу: Просветный стол. Ходьба. Бег. Повторяющиеся элементы. Разметка. Рисованные мультфильмы для примера.

Практика: выполнение практических упражнений: мелом на доске, водой по столу или по классной доске, сыпучими материалами (или на сыпучих материалах), лучами фонариков по воздуху (фризлайт). Демонстрация рисованных мультфильмов.

Тема 4.1. Двухфазовка (2 часа).

Теория: понятие "кадр", иллюзия движения.

Практика: работа над двухфазовочным мультфильмом (оборудование: 2 листа бумаги, карандаш).

Тема 4.2. Симметрички (2 часа).

Теория: понятие симметрии.

Практика: работа над симметричным мультфильмом с помощью двух листов бумаги.

Тема 4.3. Герой на фоне (2 часа).

Теория: понятие «перекладная анимация». Основы планирования сценария краткого выступления своей модели. Образ мультгероя.

Практика: работа в технике перекладной анимации с приемами двухфазовки и симметрички.

Тема 4.4. Перекладка (2 часа).

Теория: основы перекладной анимации, создание бумажных кукол, особенности их движения.

Практика: работа по созданию движения бумажной куклы, выполнение ей определенных действий.

Тема 4.5. Творческие задания (4 часа).

Теория: закрепление теоретического материала по теме "Рисованные мультики". Тестирование «Рисованные мультики».

Практика: работа над мультфильмом в технике перекладной анимации.

Тема 5: Мультспектакль (4 часа).

Теория: понятие - мультспектакль. Как превратить спектакль в фильм?

Практика: освоение техники stop-motion, придумывание сюжета мультспектакля.

Тема 5.1. Мультспектакль становится мультфильмом (2 часа).

Теория: Мультспектакль. Как превратить спектакль в фильм?

Практика: применение техники stop-motion.

Тема 5.2. Творческие задания (2 часа).

Теория: Тестирование «Мультспектакль становится мультфильмом».

Практика:

1. Конструирование собственного приспособления для съёмки смартфоном или планшетом с экрана.
2. Отработка навыков применения способов записи происходящего на экране.

Тема 12: Пластилиновая анимация (49 часов).

Теория: Что такое пластилиновая мультипликация?

Практика: анимация мультипликационных персонажей, выполненных из пластилина.

Тема 12.1. Основы пластилиновой мультипликации (2 часа).

Теория: Создание мира героев и фона. Расстановка героев на сцене.

Практика: анимация созданных героев, отработка плавных движений.

Тема 12.2. Фотоаппарат входит в мир героев (2 часа).

Теория: закрепление фотоаппарата на штативе. Способы оживления героя. Глаза, одежда, аксессуары.

Практика: отработка приемов пластилиновой анимации.

Тема 12.3. Как удержать героев, чтобы они не падали? (2 часа).

Теория: Подручные средства для фиксации пластилиновой модели и их преимущества. Леска. Каркас. Подставки.

Практика: отработка навыков закрепления и удержания пластилиновой модели мультгероя.

Тема 13. Плоский персонаж - новые возможности (2 часа).

Теория: преимущества плоского героя (отсутствие поддерживающих конструкций, листок бумаги в качестве съемочной площадки).

Практика: отработка навыков плоской пластилиновой анимации. Просмотр мультфильма режиссёра Александра Татарского «пластилиновая ворона» - примера плоской пластилиновой перекладки.

Тема 13.1. Плоская пластилиновая перекладка (8 часов).

Теория: Основные приемы создания пластилиновой анимации

Практика: Создание мультфильма про червячка.

Тема 13.2. Превращение «через комок» (8 часов).

Теория: методика превращения пластилиновых моделей одна в другую.

Практика: Превращение героев сказки колобок.

Тема 13.3. Превращение «через подменку» (8 часов).

Теория: методика превращения одной пластилиновой модели в другую через создание похожей модели, но более низкого качества.

Практика: работа над превращением пластилиновых моделей через подменку.

Тема 13.4. Превращения через «подхват движения» (8 часов).

Теория: методика превращения через «подхват движения».

Практика: работа над превращением пластилиновых моделей "через подхват движения".

Тема 14. «Пластилиновая мультипликация». Творческие задания (9 часов).

Теория: закрепление материала по теме "Пластилиновая мультипликация"

Практика: работа над объёмным пластилиновым мультфильмом. Работа над мультфильмом с использованием техники плоской пластилиновой перекладки.

Итоговое занятие (1 час).

Демонстрация отснятых короткометражных мультфильмов среди обучающихся других творческих объединений МБУДО «ЦДОД». Подведение итогов работы за год. Поощрение лучших обучающихся. Просмотр мультфильмов, отснятых в течение учебного года.

**Содержание общеразвивающей программы
Учебный (тематический) план второго года обучения**

п/п	Название раздела и темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	Устный опрос - беседа
2.	Тема 1. Песочная анимация	18	5	13	Практическая работа
3.	Тема 1.1. Основы песочной анимации	4	4	-	Беседа
4.	Тема 1.2. Основные приемы рисования песком	4	1	3	Практическая работа
5.	Тема 1.3. Творческие задания	10	-	10	Практическая работа
	Тема 2. Кукольная анимация	12	4	8	Практическая работа

6.					
7.	Тема 2.1. Основы кукольной анимации	4	2	2	Практическая работа
8.	Тема 2.2. Творческие задания	8	-	8	Практическая работа
9.	Тема 3. Пиксельная анимация	12	2	10	Практическая работа
10.	Тема 3.1. Основы пиксельной анимации	4	2	2	Практическая работа
11.	Тема 3.2. Творческие задания	8	-	8	Практическая работа
12.	Тема 4. Теневая анимация	28	5	23	Практическая работа
13.	Тема 4.1. Основы теневой анимации	4	3	1	Практическая работа
14.	Тема 4.2. Театр теней	8	1	7	Практическая работа
15.	Тема 4.3. Создание декораций и моделей героев	8	1	7	Практическая работа
16.	Тема 4.4. Творческие задания	8	-	8	Практическая работа
17.	Итоговое занятие	1		1	Анализ и презентация созданных проектов
18.	Итого	72	16,5	55,5	

Содержание учебного (тематического) плана на второй год обучения

Вводное занятие (1 час).

Теория: Ознакомление с программой второго года обучения, инструктаж по технике безопасности. Вводная часть.

Практика: просмотр мультфильмов.

Тема 1: Основы песочной анимации (18 часов).

Тема 1.1 Основы песочной анимации (4 часа).

Теория: Знакомство с происхождением песочной анимации, устройство светового стола для песочной анимации, источник песка.

Практика: просмотр мультфильмов в технике песочная анимация.

Тема 1.2 Основные техники и приемы рисования песком (4 часа).

Теория: основные техники рисования песком: насыпание и вырезание, основные инструменты для рисования песком, заполнение фона.

Практика: Обучающиеся учатся "держать руку", чтобы песок не просыпался мимо. Учатся проводить песочные линии, выделять их с помощью рук и специальных предметов.

Тема 1.3 Творческие задания (10 часов).

Практика: создание песочной композиции из меняющихся образов на определенную тематику.

Тема 2: Кукольная анимация (12 часов).

Тема 2.1 Основы кукольной анимации (4 часа).

Теория: История создания кукольной анимации. Просмотр классического мультфильма в жанре кукольной анимации. Основные приемы создания кукол.

Практика: создание из подручных материалов куклы-мультгероя. Анимация созданной куклы.

Тема 2.2 Творческие задания (8 часов).

Теория: викторина по изученной теме.

Практика: работа в технике кукольной анимации: постановка мультфильма на определенную тематику.

Тема 3: Пиксельная анимация (12 часов).

Тема 3.1 Основы пиксельной анимации (4 часа).

Теория: Понятие пиксель. Основные приемы перемещения бумажных или крупяных пикселей.

Практика: создание из разноцветных кружков бумаги или крупинки динамичной картины.

Тема 3.2 Творческие задания (8 часов).

Теория: викторина по теме.

Практика: создание мультфильма в технике пиксельная анимация на определенную тематику

Тема 4: Теневая анимация (28 часов).

Тема 4.1 Основы теневой анимации (4 часа).

Теория: Искусство теневой анимации. Просмотр китайской постановки в стиле теневая анимация. Создание теневых моделей и декораций. Устройство экрана и освещения.

Практика: создание декорации и героев из бумаги и пластика, анимация подвижных моделей.

Тема 4.2 Театр теней (8 часов).

Теория: понятие «театр теней» и его практическое применение в анимации.

Практика: Создание постановки спектакля в стиле теневой анимации на заданную тематику.

Тема 4.3 Создание декораций и моделей героев (8 часов).

Теория: применение подручных материалов в теневой анимации..

Практика: Создание постановки спектакля в стиле теневой анимации на заданную тематику.

Тема 4.4. Творческие задания (8 часов).

Теория: викторина по теме.

Практика: Создание постановки спектакля в стиле теневой анимации на заданную тематику.

Итоговое занятие (1 час).

Подведение итогов работы за год. Награждение лучших обучающихся. Демонстрация снятых в течение года мультфильмов для младших школьников.

1.4. Планируемые результаты

Результат	Диагностический инструментарий
Метапредметные результаты:	
Умение организовать совместную деятельность с другими членами группы и независимо от них.	Командное обсуждение при выполнении коллективной работы. Анализ коллективной работы
Осуществление контроля своей деятельности.	Каждую работу будет выполнять от начала до полного её завершения.
Развитие фантазии, изобретательности.	Сможет создать индивидуальный неповторимый проект обладающий, в том числе, социальной значимостью.
Личностные результаты:	
Участие в общественной жизни школы.	Разработка совместного проекта со школьными объединениями.
Стремление к саморазвитию и самообразованию.	Сможет самостоятельно искать дополнительную информацию о функционале программ.

Формирование качества личности - настойчивость, терпение, целеустремленность.	Будет настойчиво выполнять работу до полного завершения, терпеливо исправляя допущенные ошибки, целеустремлённого добиваться поставленной цели.
Предметные результаты:	
Умение создавать покадровую анимацию с помощью адаптированных алгоритмов.	Сможет определять последовательность взаимосвязанных команд для осуществления деятельности в роли режиссера, художника-мультипликатора, художника-аниматора.
Развивать художественный и эстетический вкус.	Сможет создавать свой собственный уникальный мультпродукт.
Развивать фантазию, изобретательность	Сможет создать индивидуальную работу, отличающуюся своей оригинальностью. Работать с графическими редакторами.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение. Занятия проводятся в специализированном Мультимедийном кабинете, оснащённом оборудованием, позволяющим заниматься съёмкой и монтажом мультипликационных фильмов, демонстрировать учащимся мультфильмы, фотографии знаменитых мультипликаторов: ПК – 1 шт; МФУ – 1 шт; цифровая видеокамера – 1 шт; цифровой фотоаппарат – 2 шт; стол для песочной анимации – 2 шт; осветительная техника – 2шт; штатив – 2 шт; графический планшет – 1шт; просветный планшет – 1шт; студийный микрофон – 1шт; наушники – 1шт; стол для перекладной анимации – 1шт; прибор для горизонтальной съёмки – 1шт; лайтбокс – 1шт; софтбокс с зеленым хромакеем – 1шт.

Информационное обеспечение - видео, фото, интернет источники по мультипликации: мультфильмы, фотографии знаменитых мультипликаторов.

Кадровое обеспечение - программа реализуется педагогом дополнительного образования Мухамедхановым М.Р. Образование: высшее. Квалификационная категория: Высшая.

Методические материалы - видеоматериалы; интернет-ресурсы.

- Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
 3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
 4. <http://ru.wikipedia.org>
 5. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
 6. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
 7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
 8. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
 9. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>

2.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

В процессе обучения отслеживаются три вида результатов:

- текущие - выявление ошибок и успехов в работах обучающихся;
- промежуточные - проверяется уровень освоения детьми программы за полугодие;
- итоговые - определяется уровень знаний, умений, навыков по освоению программы за весь учебный год.

Выявление достигнутых результатов осуществляется:

- через механизм отслеживания практической деятельности по темам;
- через отчётные просмотры законченных работ.

Отслеживание личностного развития детей осуществляется методом наблюдения.

Изучение курса завершается:

- презентацией созданных медиа работ.
- анализу приобретенных знаний, умений и навыков.

	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Критерии предметных результатов:			
Будет регулярно посещать занятия и с большим удовольствием заниматься творческой деятельностью	Регулярно посещает занятия и с большим удовольствием занимается творческой деятельностью	Регулярно посещает занятия, но иногда не проявляет творческой активности	Пропускает занятия и без интереса занимается творческой деятельностью
Будет иметь знания по основам создания анимационных фильмов	Имеет знания по основам создания анимационных фильмов	Имеет недостаточные знания по основам создания анимационных фильмов	Испытывает трудности при применении знаний по основам создания анимационных фильмов
Критерии предметных результатов:			
Будет использовать полученные умения и навыки создания анимации с помощью адаптированных алгоритмов	Использует полученные умения и навыки создания анимации с помощью адаптированных алгоритмов	Имеет недостаточные умения и навыки создания анимации с помощью адаптированных алгоритмов	Испытывает трудности при выполнении умений и навыков по созданию анимации с помощью адаптированных алгоритмов
Критерии метапредметных результатов:			
Сможет договариваться в команде при выполнении коллективной работы	Умеет договариваться в команде при распределении обязанностей при выполнении коллективной работы	Не всегда умеет договариваться в команде с ребятами	Испытывает трудности в общении с ребятами в команде при выполнении коллективной работы
Каждую работу будет выполнять от начала до полного её завершения	Работу выполняет от начала до конца	Работу выполняет от начала до конца, но иногда необходима помощь для её завершения	Испытывает трудности при выполнении работы для полного её завершения

Сможет создать собственный короткометражный мультфильм	Создаёт собственный короткометражный мультфильм	Создаёт собственный короткометражный мультфильм, но иногда необходима помощь для его завершения	При создании собственного короткометражного мультфильма испытывает трудности и нуждается в помощи
--	---	---	---

3. Список литературы

Основная литература:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.

Ресурсы Интернета:

1. <http://www.litres.ru/viktor-zaparenko/kak-risovat-multiki/>
2. <http://www.MultiStudia.ru>
3. <http://www.touchscience.ru/moodle/course/view.php?id=26>
4. <http://www.litres.ru/viktor-zaparenko/kak-risovat-multiki/>
5. <http://www.MultiStudia.ru>
6. <http://www.touchscience.ru/moodle/course/view.php?id=26>
7. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж
8. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 646116746743375933883833707902081325236681597576

Владелец Тимошкина Анна Сергеевна

Действителен с 28.02.2023 по 28.02.2024