

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №11»**

**Г. БОЛОГОЕ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ**

СОГЛАСОВАНО:

Зам. директора по ВР

Т.В. Дмитриева

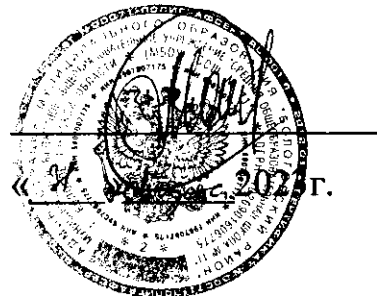


« 4 » августа 2023г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ «СОШ №11»

С.В. Матюнина



**Рабочая программа дополнительного образования школьной  
«Студии мультипликации»  
на 2023-2024 учебный год**

**Составитель: Чуцкова А.Н.- педагог  
дополнительного образования**

2023 год

**Цель программы** Создание условий для формирования творческих и коммуникативных способностей посредством самовыражения через овладение основами создания анимационных фильмов.

**Аннотация программы** Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка. На занятиях каждый ребенок может выступать в роли оператора, сценариста, режиссера мультипликатора (аниматора), художника, актера навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видео-продукта.

### **Содержание программы**

<b>№ раздела</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Стр.</b>
<b>1</b>	<b>Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цели и задачи программы	4
1.3	Содержание программы	5
1.4	Планируемые результаты	13
<b>2</b>	<b>Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>14</b>
2.1	Условия реализации программы	14
2.2	Формы аттестации	14
2.3	Оценочные материалы	15
2.4	Методические материалы	18
2.5	Список литературы	21
<b>3</b>	<b>Приложения</b>	<b>22</b>

## **Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1. Пояснительная записка**

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Студия мультипликации» – техническая.

Программа направлена на привлечение учащихся к созданию анимационных фильмов для развития творческого мышления. Программа не только развивает навыки и умение работать с программой «Мульти-пульти», но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г., № 1726-р);
- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Письмо Министерства образования и науки России от 18 ноября 2015 года №09-3242;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

#### **Отличительные особенности программы:**

- интегрированность (взаимосвязь художественно-эстетического и познавательного развития);
- возможность художественно использовать дополнительные средства (возникают новые идеи, связанные с комбинациями разных материалов, дети начинают экспериментировать и творить). В связи с чем отличительной и важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства-мультфильмы.

**Актуальность программы** заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация инновационных процессов в образовании.

Работа над созданием мультфильмов способствует тому, что дети увлеченно занимаются творчеством. Они более ответственно подходят к передаче своих творческих замыслов, т.к. для съемки отбираются наиболее продуманные, оригинальные и законченные работы, самостоятельно составляют описательный рассказ по своему персонажу, наделяют его характером. Юные аниматоры получают первый опыт совместного творческого взаимодействия, уважительно и бережно относятся к работам сверстников.

Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном совершенствовании, а также на организацию их свободного времени, тем самым обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию.

#### **Краткая характеристика предмета.**

За последние годы значительно увеличился интерес к созданию анимационных фильмов. В школы и учреждения дополнительного образования закупаются новое учебное оборудование.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

**Адресат программы.** Программа предназначена для обучающихся 10-14 лет. Численность обучающихся в группе до 12 человек.

**Срок реализации программы** составляет 1 год с общим объемом 33 часа на весь период обучения.

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 1 раз в неделю.

#### **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создать условия для развития личности школьника средствами искусства; получения опыта художественно-творческой деятельности, через овладение основами создания анимационных фильмов.

**Задачи программы:**

### **Предметные:**

- дать первоначальные представления о программе анимационных фильмов «Мульти-Пульти»;
- дать первоначальные знания о видах анимационных техник; о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране
- познакомить с законами развития сюжета и правилами драматургии;
- познакомить со звуковым сопровождением мультфильма;
- научить сценической речи.

### **Личностные:**

- способствовать воспитанию чувства коллективизма, товарищества и взаимопомощи;
- способствовать воспитанию уважения и бережного отношения к результатам своего труда и труда окружающих;
- способствовать воспитанию трудолюбия и волевых качеств: терпению, ответственности и усидчивости.

## **1.3. Содержание программы**

### **Учебно-тематический план**

№ п/п по неделям	Тема и раздел программы	Количество часов			Даты
		Всего	Теория	Практика	
<b>1 четверть</b>					
<b>Раздел №1. Теоретические основы анимации</b>					
1	Вводное занятие Презентация на тему «Что такое анимация»? Что нам нужно для работы.	1	1		14.09
<b>Раздел №2. Создание мультипликации на бумаге</b>					
2	Знакомство с программой «Мульти-Пульти».	1	1		21.09
3	«Операции с предметами».	1	0,5	0,5	28.09

4	Изготовление флипбука (листалка) – самую простую форму анимации.	1	0,5	0,5	05.10
5	Знакомство с покадровой съемкой сюжета мультфильма. Выполнение упражнений («оживление» ручек, карандашей)	1	0,2	0,8	12.10
6	Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). Обсуждение.	1	1		19.10
7	Когда предметы движутся. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек.	1	1		26.10
<b>2 четверть</b>					
8	Просмотр мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) Обсуждение. «Операции с предметами» - пазлы, мозаика и др.	1		1	09.11
9	Просмотр мультфильма «Ёжик в тумане» в технике «перекладка». Обсуждение.	1	1		16.11
<b>Раздел №3. Техника покадровой съемки.</b>					
10	«Оживляем» игрушки в технике покадровой съёмки (куклы с двигающимися ногами и руками – отличные герои для мультфильма) - походка «вразвалочку» - движение рук и ног	1		1	23.11
11	Раскадровка (кто герои истории? Что они делают? Чего хотят добиться? Как они этого добьются?)	1	0,5	0,5	30.11

12	Планы съёмки (крупный план, средний план, общий план).	1		1	07.12
13	Планы съёмки («через плечо, суперкрупный план, суперобщий план»)	1		1	14.12
<b>Раздел №4. Работа в программе по монтажу «Vegas Pro».</b>					
14	Возможности монтажных программ. Монтажная линейка.	1	0,5	0,5	21.12
15	Окно проекта, окно просмотра. Звук. Выполнение тренировочных упражнений.	1	0,5	0,5	28.12
<b>3 четверть</b>					
16	Выполнение тренировочных упражнений.	1		1	11.01
17	Монтаж анимации.	1	0,5	0,5	18.01
18	Монтаж анимации. Тренировочные упражнения.	1		1	25.01
19	Тренировочные упражнения по монтажу анимации	1		1	01.02
20	Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка»	1	0,5	0,5	08.02
21	Продолжение работы. Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка»	1		1	15.02
<b>Раздел №5. Пластилиновая анимация.</b>					
22	Просмотр и обсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона». Волшебные свойства пластилина. Изготовление фигурок.	1	0,5	0,5	22.02
23	Выбирай пластилин правильно! (Отбор материала – первый шаг к успеху в пластилиновой анимации).	1	0,5	0,5	29.02

24	Откуда и как появился пластилин, видеосюжет об истории пластилина. Изготовление простых фигурок из пластилина.	1	1		07.03
25	Придумывание сюжета, героев, декораций (коллективная работа). Например, «Пластилиновый Теремок»	1	0,5	0,5	14.03
26	Работа над сценарием мультипликационного фильма, озвучивание анимации. (Коллективная работа)	1	0,5	0,5	21.03
<b>4 четверть</b>					
27	Работа над анимацией по сказке «Три медведя». Изготовление декораций (фона)	1	0,5	0,5	04.04
28	Продолжение работы над декорациями.	1		1	11.04
29	Работа по изготовлению героев.	1		1	18.04
30	Озвучивание.	1	0,5	0,5	25.04
31	Работа над анимацией по сказке «Машенька». Работа над сюжетом.	1	0,5	0,5	09.05
32	Продолжение работы. Изготовление декораций (фона).	1	0,5	0,5	16.05
33	Завершение работы	1		1	23.05
	<b>ИТОГО</b>	<b>33</b>	<b>11,7</b>	<b>21,3</b>	

## Содержание учебно-тематического плана

### РАЗДЕЛ № 1 «Теоретические основы анимации»



## Занятие № 1. «Вводное занятие».

Теория: Инструктаж по технике безопасности (вводный инструктаж). «Немного из истории анимации». «Теоретические основы мультипликации». Теория: Знакомство с видами анимации и этапами создания мультфильмов.

## **РАЗДЕЛ № 2 «Создание мультипликации на бумаге»**

Занятие № 2.1. «Знакомство с программой «Мульти-Пульти» (кадровая частота, монтажная линейка)».

Теория: Познакомить с понятиями «кадровая частота, монтажная линейка»

Занятие № 2.2. «Операции с предметами».

Теория: Тренировочные упражнения с программой для закрепления данных понятий.

Практика: Закрепление операций «кадровая частота, калькирование, монтажная линейка»

Занятие № 2.3. «Изготовление флипбука (листалка) – самую простую форму анимации».

Теория: Познакомить с понятием «флипбук»

Практика: изготовление самой простой формы анимации.

Занятие № 2.4. «Знакомство с покадровой съемкой сюжета мультфильма. Выполнение упражнений («оживление» ручек, карандашей)».

Теория: Знакомство с процессом предметов и покадровой съемкой сюжета

Практика: Покадровая съемка предметов.

Занятие № 2.5. «Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). Обсуждение».

Теория: просмотр мультфильма, обсуждение на тему «Как «оживили» героев мультфильма»

Занятие № 2.6. «Когда предметы движутся. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек».

Теория: Оживление предметов путём «перекладки»

Занятие №2.8. «Просмотр мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) Обсуждение», «Операции с предметами: пазлы, мозаика и др.».

Практика: тренировочные упражнения с программой для закрепления способа «перекладка».

Занятие № 2.9. «Просмотр мультфильма «Ёжик в тумане» в технике «перекладка»».

Теория: Обсуждение мультфильма, сделанного в технике: перекладка.

### **РАЗДЕЛ № 3 «Техника покадровой съёмки»**

Занятие № 3.1. «Оживление игрушек».

Практика: «Оживляем» игрушки в технике покадровой съёмки (куклы с двигающимися ногами и руками – отличные герои для мультфильма) - походка «вразвалочку», движение рук и ног.

Занятие № 3.2. «Раскадровка (кто герои истории? Что они делают? Чего хотят добиться? Как они этого добьются?)».

Теория: Познакомить с понятием «раскадровка»

Практика: Тренировочные упражнения с программой для закрепления данного понятия.

Занятие № 3.3. «Планы съёмки (крупный план, средний план, общий план)».

Практика: познакомить с планами съёмки: крупный план, средний план, общий план.

Занятие № 3.4. «Планы съёмки («через плечо, суперкрупный план, суперобщий план»)».

Практика: тренировочные упражнения в определении видов плана съёмки.

### **РАЗДЕЛ № 4 «Работа в программе по монтажу «Vegas pro»».**

Занятие № 4.1. «Возможности монтажных программ. Монтажная линейка».

Теория: Знакомство с монтажной программой, с понятием «монтажная линейка»

Практика: тренировочные упражнения с предметами.

Занятие № 4.2. «Окно проекта, окно просмотра. Звук. Выполнение тренировочных упражнений».

Теория: познакомить с понятиями «окно проекта», «окно просмотра», как озвучить анимацию.

Практика: тренировочные упражнения с предметами для закрепления данных понятий.

#### Занятие № 4.3. «Выполнение тренировочных упражнений».

Практика: Покадровая съёмка фильма «Осенний вальс цветов» с использованием засушенных цветов.

#### Занятие № 4.4. «Монтаж анимации».

Теория: познакомить с монтажными возможностями программы.

Практика: Выпуск анимационного фильма, используя природный материал «В мире природы»

#### Занятие №4.5. Продолжение работы над фильмом «В мире природы»

Практика: тренировочные упражнения с программой для создания фильма способом «перекладка».

#### Занятие № 4.6. Продолжение работы над фильмом «В мире природы»

Практика: тренировочные упражнения с программой для создания фильма способом «перекладка».

#### Занятие № 4.7. «Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка».

Теория: закрепление понятий «кадровая частота, калькирование, монтажная линейка», способ «перекладка»

Практика: тренировочные упражнения с программой. Создание анимации по сказке «Репка».

#### Занятие № 4.8. «Продолжение работы. Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка»».

Практика: тренировочные упражнения с программой. Создание анимации по сказке «Репка».

### **РАЗДЕЛ № 5 «Пластилиновая анимация».**

#### Занятие № 5.1. «Просмотр и обсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона». Волшебные свойства пластилина. Изготовление фигурок.».

Теория: Познакомить со свойствами пластилина. Обсуждение мультфильма: как созданы герои.

Практика: Изготовление фигурок.

Занятие № 5.2. «Выбирай пластилин правильно! (Отбор материала – первый шаг к успеху в пластилиновой анимации). Изготовление простых фигурок из пластилина».

Теория: как выбрать пластилин для программы анимации.

Практика: Отбор материала, изготовление простых фигурок (продолжение работы).

Занятие № 5.3. «Откуда и как появился пластилин, видеосюжет об истории пластилина».

Теория: просмотр и обсуждение.

Занятие № 5.4. Работа над анимацией «Пластилиновый Теремок».

Теория: Придумывание сюжета, героев, декораций (коллективная работа).

Практика: изготовление из пластилина героев.

Занятие № 5.5. «Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)»

Теория: обсуждение сценария

Практика: покадровая съёмка сюжета анимации

Занятие № 5.7. «Работа над анимацией по сказке «Три медведя». Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из пластилина декораций.

Занятие № 5.8. «Продолжение. Работа по изготовлению героев».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 5.9. «Озвучивание».

Теория: Закрепить способ озвучивания.

Практика: Распределение ролей. Озвучивание.

Занятие № 5.10. «Работа над анимацией по сказке «Машенька». Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из пластилина декораций.

Занятие № 5.11. «Продолжение. Работа по изготовлению героев».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 5.12. «Озвучивание» Завершение работы.

Теория: Закрепить способ озвучивания.

Практика: Распределение ролей. Озвучивание

#### **1.4. Планируемые результаты**

По итогам реализации, программы учащиеся будут

**знать:**

- анимационные техники, применяемые для создания мультфильмов;
- правила техники безопасности при работе с различными инструментами и материалами;

**уметь:**

- работать с программой «Мульти- Пульти»;
- работать над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение;
- научиться применять уже знакомые техники для экранизации;

**владеть:**

- первоначальными приемами анимации, используя программу покадровой;

**В результате освоения программы**

**обучающиеся научатся:**

- самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве при решении учебных проблем;
- сопоставлять и отбирать информацию, полученную из разных источников (словари, энциклопедии, справочники, электронные диски, сеть Интернет).

Будут сформированы:

- уважительное отношение к результатам своего труда и труда окружающих;

- волевые качества: терпение, ответственность и усидчивость.
- чувство коллективизма, товарищества и взаимопомощи.

## **2.1. Условия реализации программы**

*1. Материально-техническое обеспечение.* Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"

*2. Перечень оборудования учебного кабинета:* компьютер, медиа-проектор, столы и стулья для учащихся и педагога, стол для проведения анимаций, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий, учебных материалов, ноутбуков, конструкторов, и т.п.

*3. Перечень оборудования, необходимого для проведения занятий:* программа «Мульти-Пульти», «Vegas Pro».

*4. Информационное обеспечение представлено в виде:*

- подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- профессиональной и дополнительной литературы для педагога, учащихся;

*5. Перечень технических средств обучения:* компьютер, мультимедиа-проектор, интерактивная доска, колонки.

*7. Организационно-педагогические условия.* Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, дополнительной общеразвивающей программы и регламентируется расписанием занятий. Режим занятий определяется в соответствии с санитарными правилами и нормами.

## **2.2. Формы аттестации**

Для отслеживания предметных результатов учащихся на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

**Текущая аттестация** – проводится после прохождения каждой темы, раздела с целью выявления пробелов в усвоении материала в форме: практических заданий, опросов, соревнований, игр, презентаций.

**Промежуточная аттестация** – проводится в конце 1 учебного полугодия (декабрь) по изученным темам для выявления уровня освоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: тестирование, устная презентация готовых моделей. Результаты фиксируются в оценочном листе.

**Итоговая аттестация** – проводится по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе в конце учебного года и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма аттестации: соревнование, защита проекта. Результаты также фиксируются в оценочном листе.

Личностные результаты обучающихся измеряются в конце каждого учебного полугодия и также фиксируются в оценочных листах.

Результаты промежуточной и итоговой аттестаций фиксируются в Портфолио достижений обучающихся, которое также пополняется результатами участия учащихся в конкурсах, соревнованиях, выставках.

### 2.3. Оценочные материалы

Мониторинг отслеживания результатов реализации программы предполагает фиксацию предметных и личностных результатов по уровням: высокий, средний, низкий.

#### Мониторинг результатов обучения

Оцениваемые параметры	Низкий	Средний	Высокий
<b>Теоретическая подготовка</b>			
Владение теоретическими знаниями	Учащийся владеет менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой.	Объем усвоенных знаний составляет 50-70%.	Учащийся освоил 70-100% объема знаний, предусмотренных программой.
Владение понятиями и терминами	Учащийся, как правило, избегает применять специальные термины.	Учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой.	Специальные термины употребляет осознанно и в полном объеме в соответствии с содержанием программы.
<b>Практическая подготовка</b>			

Практические навыки и умения.	Учащийся овладел менее чем 50% предусмотренных программой умений и навыков.	Объем усвоенных навыков и умений составляет 50-70%.	Учащийся овладел 70-100% умений и навыков, предусмотренных программой.
Владение специальным оборудованием.	Учащийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием.	Работает с оборудованием с помощью педагога.	Работает с оборудованием самостоятельно, не испытывая особых затруднений.
	Требуется постоянное пояснение педагога при изготовлении модели	Выполняет работу после объяснений педагога.	Самостоятельно выполняет работу без помощи педагога.

### Оценочный лист

№ п/п	Планируемые результаты освоения программы	Диагностический инструментарий	Оценка педагога (высокий уровень, средний уровень, низкий уровень)	Самооценка обучающегося
1	Личностные Проявление чувства коллективизма, товарищества и взаимопомощи.	Наблюдение		



2		Проявление уважительного и бережного отношения к результатам своего труда и труда окружающих	Наблюдение		
3		Проявление трудолюбия и волевых качеств: терпения, ответственности и усидчивости.	Наблюдение		
4	<b>Предметные</b>	Владение теоретическими знаниями	Тестирование, викторины, опросы		
		Владение понятиями и терминами	Тесты, кроссворды		
5		Практические навыки и умения.	Наблюдение, практические задания		
		Владение специальным оборудованием.	Анализ выполненных работ		
		Степень самостоятельности в	Наблюдение		

		изготовлении модели по образцу.			
--	--	---------------------------------	--	--	--

## 2.4. Методические материалы

При реализации программы используются следующие методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый.

**Методы воспитания, применяемые педагогом:** убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

В соответствии с количеством обучающихся, участвующих в занятии, применяются такие формы организации деятельности учащихся, как: фронтальная, групповая, индивидуально-групповая.

**К наиболее предпочтительным формам организации учебного занятия можно отнести:** рассказ, беседу, дискуссию, учебную познавательную игру, мозговой штурм, практическое занятие.

Педагогические технологии сориентированы на решение следующих задач: научить ребёнка самостоятельно работать, общаться с детьми и взрослыми, прогнозировать и оценивать результаты своего труда, искать причины затруднений и уметь преодолевать их. Наиболее эффективными технологиями здесь представляются: личностно-ориентированные, сотрудничества, игровые, групповые, информационно-коммуникационные технологии, здоровьесберегающие.

Наиболее предпочтительными являются:

**1) Игровые технологии.** Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта.

**На занятиях используются игры:** обучающие, познавательные, развивающие, творческие, коммуникативные.

**2) Групповые технологии** предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь. При проведении учебных занятий применяются такие уровни коллективной деятельности, как:

- одновременная работа со всей группой;

- работа в парах;
- групповая работа на принципах дифференциации.

Деление учебной группы на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач помогает увидеть вклад каждого ученика, развивать самостоятельность и коммуникативность. Обучение осуществляется путем общения детей в динамических группах, когда каждый учит каждого.

### **Алгоритм учебного занятия**

Учебное занятие представляет собой последовательность этапов в организации деятельности, выделяя цель, содержание, способы, результаты деятельности.

Основанием для выделения этапов может служить процесс усвоения знаний, который строится как смена видов деятельности учащихся: восприятие – осмысление – запоминание – применение – обобщение – систематизация.

Учебное занятие – последовательность следующих этапов:

#### *1. Организационный.*

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

#### *2. Проверочный.*

Задача: установление правильности и осознанности выполнения задания (если было), выявление пробелов и их коррекция.

Содержание этапа: проверка задания (творческого, практического), проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

#### *3. Подготовительный (подготовка к новому содержанию).*

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (к примеру, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям).

#### *4. Основной:*

а) усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

б) первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений и их коррекция. Применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием

в) закрепление знаний и способов действий.

Задача: обеспечение усвоения новых знаний и способов действий. Применяют тренировочные упражнения, задания, которые выполняются самостоятельно детьми.

г) обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

#### *5. Контрольный.*

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

#### *6. Итоговый.*

Задача: установить соответствие между поставленной целью и результатом урока; проанализировать где и почему были допущены ошибки, как их можно было исправить, проговорить способы решения действий, вызвавшие затруднения, организовать рефлекссию и самооценку учащихся; проанализировать и оценить успешность достижения цели.

#### ***Методическое и дидактическое обеспечение программы.***

Учебно-методический комплекс программы включает в себя следующий перечень пособий, средств обучения и диагностических материалов:

1) Схемы пошагового конструирования по теме: «Первые шаги», «Проекты с пошаговыми инструкциями».

2) Уилл Бишоп-Стивенс «Ты можешь рисовать мультики» 10 простых уроков. Издательство «Москва» 2018 год

### **Список литературы**

#### *Литература для педагога*

1. Уилл Бишоп-Стивенс «Ты можешь рисовать мультики» 10 простых уроков. Издательство «Эксмо» «Москва» 2018 год
2. Выготский Л.С. Лекции по психологии. – СПб.: СОЮЗ, 2007.
3. Заверотов В.А. От модели до идеи. – М.: Просвещение, 2008.
4. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
5. Гамбург Е.А. Тайны рисованного мира. – Советский художник. Москва;
6. Волков А.А. Мульти-пликационный фильм. – Издательство «Знание» Москва 1974 год.;
7. Асенин С Мир мультфильма. Москва «Искусство» 1986г.;
8. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. Мудрость вымысла. – Москва «Искусство» 1983 г.

#### *Литература для обучающихся*

1. Копцев В.П. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное: Основы объемного конструирования. – Ярославль: Академия развития. Академия Холдинг, 2011.

#### **Интернет - ресурсы:**

**<http://www.animashooter.ru/userdocs/index-pioneer-ru.html>**

**<https://www.facebook.com/animashooterrussian/posts/167807983848778>**

**<https://vk.com/animatech>**

## Приложения

### Промежуточная аттестация обучающихся за I полугодие

#### Форма проведения: тестирование

#### Тест-анкета по курсу «Занимательная анимация»

ФИО \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?

А) Да

Б) Нет

В) Безразличен

2. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) пластилиновый \_\_\_\_\_; б) рисованный \_\_\_\_\_

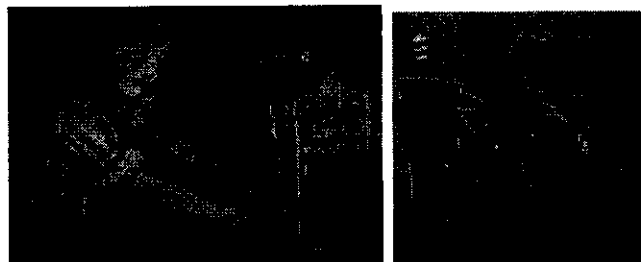
1. 2.



4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) кукольный \_\_\_\_\_; б) песочный \_\_\_\_\_

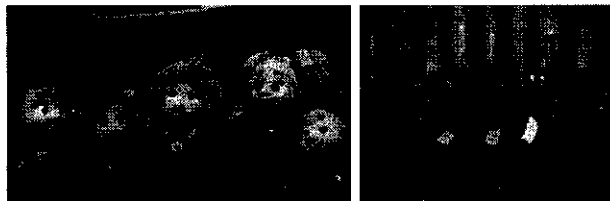
1. 2.



5. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) компьютерный \_\_\_\_\_; б) перекладной \_\_\_\_\_

1. 2.



6. Напишите название вашего любимого мультфильма (ов)

---

---

---

7. Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

---

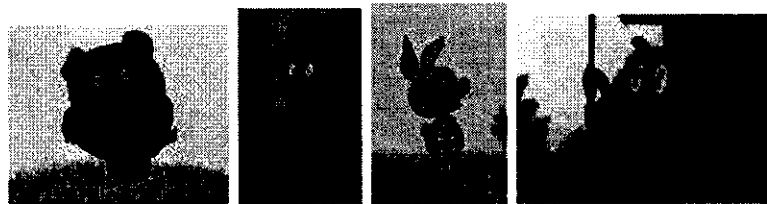
---

8. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»: \_\_\_\_\_

Напишите других героев по памяти: \_\_\_\_\_

---

---



9. Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: \_\_\_\_\_

Напишите имена других героев по памяти:

---

---



10. Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: \_\_\_\_\_

Напишите имена всех героев по памяти:

\_\_\_\_\_



11. Напишите имя своего любимого персонажа \_\_\_\_\_

12. Про какого героя вы бы хотели снять мультфильм?

\_\_\_\_\_

**Итоговый контроль за год: Составление собственного проекта**

**Критерии оценки:**

- Анимация составлена правильно и в полном объеме – высокий уровень.
- Анимация составлена, но учащийся обращался за помощью к педагогу – средний уровень..
- Программа написана самостоятельно и без ошибок – высокий уровень.
- Программа написана, но учащийся обращался за помощью к педагогу – средний уровень.

**Уровень ЗУН** практической работы – высокий, низкий уровень.

Баллы, полученные за тестирование и практическую работу, суммируются.  
Максимальное количество баллов – 28.

**Критерии уровня знаний по сумме баллов:**

от 25 баллов и более – высокий уровень;

от 15 до 24 баллов – средний уровень;

до 14 баллов – низкий уровень.



## Промежуточная аттестация

за I полугодие 2023/2024 учебного года

№ п/ п	Фамилия, имя	Тестирование (max – 16 б.)  (низки, средний, высокий уровень)	Практическая работа (от 4 до 12 б.)		итого	Урове нь
			Главные герои, разработка простейшего сценария  (низки, средний, высокий уровень)	Покадровая съёмка, видео  (низки, средний, высокий уровень)		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

### Итоговый контроль

Форма проведения: защита творческого проекта.

Ребята представляют творческие проекты, созданные по собственному замыслу.

### **Критерии оценки:**

- качество исполнения (правильность, завершенность анимации) – низки, средний, высокий уровень;
- сложность – низки, средний, высокий уровень;
- программа написана самостоятельно и без ошибок – высокий уровень;

программа написана, но с помощью педагога – средний уровень;

программа не написана – низкий уровень;

- самостоятельность:

проект выполнен самостоятельно – высокий уровень;

проект создан с помощью педагога – низкий уровень;

- ответы на дополнительные вопросы – низки, средний, высокий уровень.

Критерии:

Низкий – 1

Средний – 2

Высокий – 3

Уровень (итоговый):

Низкий – 4-5 баллов

Средний – 6-8 баллов

Высокий – 9 баллов и выше

## Итоговый контроль

2023/2024 учебного года

Оценка творческих проектов

№ п/п	Фамилия, имя	Качество (низки, средний, высокий уровень)	Сложность (низки, средний, высокий уровень)	Самостоя- тель-ность (низки, средний, высокий уровень )	ответы на дополнит ельные вопросы (низки, средний, высокий уровень )	Уровень
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						