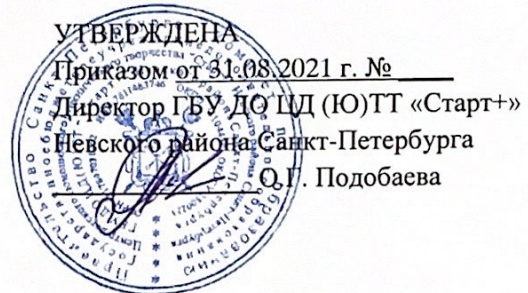


**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
«СТАРТ+»
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 г. № _____



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ «СТАРТИНКА»

Возраст учащихся: 6-12 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчик: Якимчук Надежда Авраамовна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург 2021 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Стартинка» (далее – Программа) имеет **техническую направленность**, рассчитана на 2 года обучения. Уровень освоения Программы – **базовый**.

Программа разработана в соответствии с современными нормативными документами в сфере образования:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Концепция развития дополнительного образования детей// Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 01.03.2017 № 617-р.
- Положение о порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга.

Программа учитывает запрос родителей (законных представителей) и опыт работы детских мультстудий в стране. В основе содержания Программы лежит деятельность по созданию мультипликационных, или анимационных фильмов.

Понятия «мультипликация» и «анимация» являются абсолютно идентичными, их употребление обусловлено региональными традициями этого жанра художественного кино. В советский период использовался термин «мультипликация», отчасти его продолжают использовать в современной России. Термин происходит от лат.*multiplicatio* («умножение, увеличение, возрастание, размножение», от *multi* «много»). Он отражает технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Термин «анимация» ныне имеет широкую сферу профессионального употребления в мире и в отдельных регионах. Он происходит (от лат.*animatio* «оживление; одушевление», от *anima* «душа»), то есть отражает эффект в восприятии зрителя, когда возникает иллюзия оживления созданных художником объёмных или плоских изображений.

Мультипликация представляет собой синтетический процесс со сложной структурой, построенный на объединении технического и художественного аспектов, последний из которых объединяет, в свою очередь, несколько видов искусств – изобразительное, музыку, театр, визуальное.

Актуальность

Из многоплановости этого современного вида искусства проистекает основная педагогическая ценность этой деятельности – возможность комплексного многостороннего развития детей. При этом мотивация учащихся для занятий мультипликацией как правило всегда высока, потому что все дети (да и не только дети!)

любят мультфильмы. Для них, в этом случае, образовательный процесс становится подлинным удовольствием.

Кроме того мультипликация как искусство объединяет в себе художественный и технический процессы. Она одно из самых молодых, и технически насыщенных искусств, особенно если предполагается использование современных компьютерных технологий. Поэтому вовлечение детей в деятельность по созданию мультипликационных фильмов заведомо обеспечивает приобщение к миру современных технологий и технического творчества: знакомство со специальным и цифровым оборудованием, перспектива технического моделирования и конструирования фигур персонажей, фонов и реквизита, установка освещения, запись звука и музыки, монтаж.

Необходимость разбить целостный динамический сюжет на последовательность кадров, синхронизировать музыку, текст и характерные движения с раскадровкой представляет собой образцовый пример аналитической деятельности.

Этап сочинения сюжета – мощный стимул развития воображения, литературная запись сюжета – совершенствование работы с текстом. Разыгрывание сюжета по ролям (для верной передачи пластики, для репетиции озвучки) – театральная игра, способствующая формированию эмоционального интеллекта.

Этап «перевода» замысла и сюжета в реальные «вещи»: фигуры персонажей, поверхности фонов, предметы реквизита – отличный способ для формирования деятельностного, то есть преобразующего, отношения к действительности.

Возможность привлечения родителей и социальных партнеров на определенных этапах производства мультипликационного фильма – а в качестве зрителей это происходит вообще естественным образом – создает благоприятные условия для укрепления семейных и межпоколенческих связей, для расширения социального взаимодействия.

Командная работа (создание мультфильмов сейчас это коллективное творчество), целенаправленная проектная деятельность, оценка результата и его презентация зрителям – блестящий комплекс для формирования компетенций, причем в их лучшей модификации – в реальной деятельности.

Добавив сюда возможность использовать «воспитательные» сюжеты мультфильмов (о семье, о родине, о дружбе, об экологии), а также сведения по учебным предметам, таким как история, литература, география, биология, астрономия, русский язык и другим, направленные на опережающее с ними ознакомление, мы получаем уникальный педагогический материал, как нельзя больше соответствующий не только задачам и тенденциям современного российского образования, но и мировым трендам.

О том, что мультипликация действительно перспективна в качестве образовательной деятельности, свидетельствует неоднократное упоминание о ней в Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. В частности в документе в числе «Основных направлений реализации Концепции» (раздел VI) приводится «создание условий для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе учебно-научно-производственных мастерских по цифровому дизайну и трехмерному прототипированию, мультипликационных и видео-студий...».

Отличительные особенности Программы

Данная программа является воплощением STEMM, STEAM и STREAM технологий – то есть включающая науку, технологию, инженерию, математику + дополнительный компонент, связанный с миром искусства, а, именно:

- STEMM – это 4 базовые дисциплины и музыка,
- STEAM – это 4 базовые дисциплины и искусство (art),

- STREAM - это 4 базовые дисциплины и литература/чтение (reading)

Все эти разновидности востребованы при создании мультипликации и направлены (наряду с изучением естественных, инженерных, точных наук) на развитие творческого восприятия, обучение основам моделирования и художественно-технического проектирования.

То есть отличительные особенности данной Программы заключаются в интеграции различных видов деятельности: технической, конструкторской, изобразительной, театральной, литературной, визуальной, ИКТ... Каждый из видов деятельности в свою очередь представлен также разнообразно. Художественно-изобразительные виды объединяют рисование, лепку из пластилина, аппликацию, конструирование из бумаги. Художественное творчество дополняется и перетекает в конструирование и техническое творчество при изготовлении фигур персонажей, декораций, фонов, реквизита, обеспечивая знакомство с материалами и приемами их обработки, с простыми инструментами. Съёмочный процесс работы над мультфильмом предполагает использование фотосъемки, звукозаписи, обработки аудио и фотофайлов и монтажа, а работа над сюжетом и характерами персонажей задействуют приемы театрального искусства, режиссуру, драматургию, ролевые игры, литературное творчество. При этом все виды деятельности дополняют друг друга и взаимно усиливают образовательные результаты.

Основными формами организации работы учащихся являются продуктивно-деятельностные: практика, мастерская, проект, презентация творческого продукта. Теоретические сведения органично включаются в практическую деятельность, а занятие может включать самые разнообразные формы организации работы учащихся, их сочетания, соотношения и последовательность. Также активно используются игровые формы, позволяющие пробудить творческое воображение, конструктивную коммуникацию и обеспечивают стойкую мотивацию детей к занятиям, здоровьесбережение учащихся. Продуктивный характер деятельности способствует формированию комплекса компетенций, умений, знаний и формированию социально-ориентированных качеств личности детей.

Адресат Программы

Программа адресована детям в возрасте 6-12 лет. Принимаются все желающие, проявляющие интерес к анимации, визуальному искусству, творчеству, цифровым технологиям.

Срок и объем реализации Программы

Сроки реализации Программы: 2 года

Всего запланировано – 432 часа: 1 год обучения – 216 часов; 2 год обучения -216 часов.

Цель Программы

Развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через вовлечение в деятельность по созданию авторской детской анимации и приобщения к эстетическим, нравственным и духовным ценностям кинематографического искусства.

Задачи Программы

Обучающие:

- сформировать базовые навыки в анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации и, шире, stop-motion- мультипликации;
- обучить основам компьютерных технологий, используемых при создании мультипликации;
- обучить основам предсъёмочной работы по созданию мультипликации (алгоритм);
- формировать навыки проектной, исследовательской и презентационной деятельности, умения планировать и оценивать свою работу, работать командой, участвовать в диалоговом обсуждении, находить, использовать и критически оценивать информацию, используя ЭОР.

Развивающие

- развивать художественно-творческие способности личности учащегося;
- развивать фантазию, изобретательность, пространственное воображение;
- развивать память, внимание, аналитическое мышление,
- расширять общекультурный, научный и технический кругозор

Воспитательные:

- способствовать формированию стремления к завершению начатой работы, настойчивости и терпению в преодолении трудностей, самостоятельности, аккуратности;
- способствовать формированию уважения чужого мнения и осознания ценности своего, ориентации на общее дело и пользу, на совместный труд;
- способствовать приобщению к ценностям патриотизма, семьи, миролюбия и сохранения природы (через соответствующие темы и сюжеты мультфильмов)
- способствовать становлению деятельностного отношения к действительности и целостного мировоззрения.

Условия реализации Программы

Условия набора и формирования групп первого года обучения

На 1 год обучения по Программе принимаются все желающие, имеющие интерес к творческой деятельности, визуальному искусству. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Основанием для зачисления на обучение является заявление родителей (законных представителей несовершеннолетних) учащихся. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, возможностей детей.

Группы 2 года обучения комплектуются из учащихся, освоивших Программу первого года обучения. В группу второго года обучения на основе результатов входного контроля могут быть зачислены учащиеся, имеющие необходимые знания и умения или опыт занятий в объединениях технической направленности.

Наполняемость групп

Количество учащихся в группах первого года обучения – не менее 15 человек, в группах второго года обучения – не менее 12 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Содержание Программы реализуется проектными циклами, включающими этапы:

- замысел, проработка сюжета,
- предсъёмочный этап,
- съёмка,

- заключительный этап, подготовка работ к показу.

При этом в пределах одного этапа содержание может варьироваться.

Основными формами организации работы учащихся являются продуктивно-деятельностные: практика, мастерская, проектирование, презентация творческого продукта. Теоретические сведения органично включаются в практическую деятельность, а занятие может включать самые разнообразные формы организации работы учащихся, их сочетания, соотношения и последовательность. Активно используются игровые формы, позволяющие пробудить творческое воображение, конструктивную коммуникацию и обеспечивают стойкую мотивацию детей к занятиям.

Формы проведения занятий

Формы занятий по Программе способствуют сохранению атмосферы творчества, художественного и технического познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию анимационных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы, важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой. Помогать детям организовать рабочие места в объединении. Чётко ставить цели и задачи перед учащимися. Нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно. Проводить сравнительный анализ работ, участвовать в конкурсах.

Выбор формы проведения учебного занятия происходит в зависимости от сложности преподаваемого материала, возраста и уровня подготовки учащихся.

Занятия проводятся как в широко распространенных формах, так и в специфических:

Работа над проектом (замысел, планирование, реализация, презентация и защита)

Коллективное сочинение сказки (сюжета), игры.

В течение занятия формы работы чередуются: беседа, показ, рисование на доске, совместное обсуждение, работа в творческих командах.

Для того, чтобы занятия способствовали формированию у учащихся метапредметных и личностных качеств, неперенными заданиями на каждом занятии должны быть:

- целеполагание и планирование деятельности, самоконтроль и взаимный контроль в процессе деятельности, самооценка и взаимная оценка результата между учащимися,
- работа в группах, парах, совместное обсуждение планов, процессе и результата деятельности,
- анализ имеющейся информации, перевод словесной информации в схематическую и наоборот, объяснение схем и инструкций, аргументация выбора из нескольких возможных вариантов,
- а также обсуждение тем, способствующих принятию ценностей, заявленных в программе.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

В связи с преобладанием в Программе практических занятий используются формы организации деятельности учащихся:

- коллективная: репетиция, создание коллективного рисунка, сочинение коллективного сюжета, создание коллективной раскадровки, сценария и т.п.;
- индивидуальная: организуется со всеми учащимися на индивидуальных рабочих столах для отработки отдельных навыков рисования и моделирования, сочинительство;
- групповая: проектная деятельность, исследования, рисование, сочинительство, создания раскадровки, сценария, персонажа и т.п.

Дети могут распределяться по подгруппам, командам, парам в зависимости от уровня подготовки, возраста, способностей, возможности, заданий и др.

Материально-техническое обеспечение Программы

используется специальное помещение ГБУ ДО ЦД (Ю) ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга, оборудованное темными шторами для обеспечения затемнения во время съемочного процесса.

1. в помещении имеется специальный мультстанок – 1 шт.
2. помещение оборудовано легкой мобильной мебелью, чтобы учащиеся могли свободно взаимодействовать, общаться: ученические столы для творческой предсъемочной деятельности-8 шт.,
3. учительский рабочий стол-1шт.,
4. захватывающее устройство (веб-камера или зеркальный цифровой фотоаппарат), установленное на мультстанке при помощи специального вертикального держателя-1 шт.,
5. держатель для осуществления вертикальной съёмки -1 шт.,
6. USB-удлинитель для захватывающего устройства-1 шт.,
7. компьютер для съемки, установленный рядом с мультстанком -1 шт.,
8. звуковое оборудование, для озвучивания обучающего видеоматериала и записи озвучивания мультфильмов - 1 комплект,
9. компьютер для монтажа, имеющий характеристики, достаточные для монтажа видео и графики-1 шт.,
10. видеопроектор, для показа мультфильмов и видеоуроков, имеющий соответствующий кабель (разъем и длину) для подключения к компьютеру-1 шт.,
11. экран для демонстрации видеоматериала или ИД- 1 шт.,
12. фильтр для безопасного подключения компьютера-1 шт.,
13. светодиодные (не мерцающие) осветительные приборы горизонтального освещения для мультстанка-2 шт.,
14. рамки для оформления кабинета, выставок, эффективного участия в конкурсах, фестивалях, конференциях...
15. ножницы большие и детские.

3. Расходные материалы:

- бумага принтерная писчая,
- карандаши простые,
- карандаши цветные восковые,
- фломастеры,
- краски гуашевые,
- краски акриловые,
- краски акварельные,
- пластилин твердый для стационарных фигур, персонажей, фона,
- пластилин мягкий для технологии мультипликации-перелепки, для детализирования.
- двухсторонний скотч или клеящий ластик для моделирования фигур и деталей персонажей мультфильма (кукол-марионеток), деталей фонов, «подменок»,
- ватман для фонов,
- картон А4- А2 (белый и цветной) для поделки персонажей мультфильма и фонов,
- цветная бумага (разного типа и фактуры),
- кисточки разного размера,
- фотобумага принтерная для оформления кабинета, стендов, выставок, конференций...

Кадровое обеспечение Программы

Для реализации Программы необходим педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование и образование и опыт работы, соответствующий профилю объединения (перекладная технология мультипликации), имеющий основы дистанционного обучения и компетенции STREAM – учителя.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим.

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами. Например, с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- производится изменение содержания,
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами официальной группы Вконтакте «МультСоздайка» <https://vk.com/club153326769> не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения оговаривается в задании. Консультативная поддержка учащимся, их родителям и законным представителям оказывается по телефону, через электронную почту yanalt@mail.ru, через личную страницу учащихся, их родителей и законных представителей, через группу Вконтакте «МультСоздайка» <https://vk.com/club153326769> в день занятия по расписанию в течение часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Для выполнения заданий учащимся потребуется стационарный компьютер или ноутбук, имеющий выход в Интернет, минимальный набор оборудования и программное обеспечение для создания компьютерной графики. Учащиеся должны иметь адрес электронной почты, личную страницу Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное

обучение. Выполненные задания учащиеся высылают в виде графических (в соответствии с характером задания), направляемых по электронной почте yanalt@mail.ru, через личную страницу или через группу Вконтакте <https://vk.com/club153326769> (как удобно учащемуся). Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них при дистанционном обучении возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Планируемые результаты освоения Программы

Личностные

Учащиеся:

- проявляют интерес к созданию мультипликации, техническому и художественному творчеству, стремятся закончить начатое дело, проявляют настойчивость в преодолении трудностей;
- имеют собственное мнение, пытаются его аргументировано отстаивать, при этом выказывают уважение другим, ориентированы на совместный полезный труд.
- разделяют ценности патриотизма, семьи, миролюбия, сохранения природы и следуют этим ценностям в поведении.

Метапредметные

Учащиеся:

- имеют персональный или коллективный опыт участия в проектном цикле по созданию творческого проекта, от замысла до презентации результата.
- проявляют стремление планировать свою целенаправленную деятельность, работать аккуратно, оценивать результаты своей и чужой деятельности, успешно работают в команде под руководством педагога.
- имеют опыт поиска, использования и критической оценки информации из различных источников (литература, интернет, справочники и т.д.)
- имеют позитивный опыт участия в диалоге, совместном обсуждении, отстаивании своего мнения, аргументации
- умеют организовать свое рабочее место, обеспечить безопасность работы;
- имеют опыт сочинительства, учитывая основы драматургии, следуют логике сюжета.

Предметные

Учащиеся:

- владеют навыками создания мультфильма по технологии перекладной мультипликации, стоп-моушн мультипликации, достаточными для создания коллективного творческого продукта под руководством педагога;
- знакомы со способами использования компьютерных технологий в создании мультипликации;
- имеют опыт участия в полном предсъёмочном цикле по созданию мультфильма
- проявляют художественно-творческие способности, создают оригинальные самостоятельные художественные образы;
- способны проанализировать характер движения персонажа, разложить его на фазы, кадры, представить персонажа в движении;

- имеют опыт технического творчества, моделирования, а, именно, изготовление деталей фигуры персонажа, ее сборку, изготовление фона и реквизита.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1 года обучения
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
Студия мультипликации «Стартинка»
педагога дополнительного образования Якимчук Надежды Авраамовны
на 2021-2022 учебный год

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы/способы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	4	2	2	Входной/фронтальная/педагогическое наблюдение
2	Введение в мультипликацию	16	8	8	
3	Алгоритм создания мультфильма	32	14	18	
4	Создание мультфильма по перекладной технологии с использованием рисованных героев	52	3	49	Промежуточный №1/ Индивидуальная/тест
5	Создание мультфильма по перекладной технологии с использованием предметных героев	52	4	48	
6	Создание мультфильма по перекладной технологии с использованием героев, созданных из смешанных материалов	42	3	39	
7	Творческая мастерская	18	5	13	Промежуточный №2/ Индивидуальная/тест
	Итого часов	216	37	179	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
2 года обучения
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
Студия мультипликации «Стартинка»
педагога дополнительного образования Якимчук Надежды Авраамовны
на 2022-2023 учебный год

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы/способы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	4	2	2	Входной/ фронтальная/педагогическое наблюдение
2	Профессии в анимации	8	4	4	
3	Этапы создания пластилинового мультфильма	12	2	10	
4	Основы техники пластилиновой анимации	62	13	49	Промежуточный №3/ Индивидуальная/тест
5	Создание плоскостного пластилинового мультфильма	52	8	44	
6	Создание объемного пластилинового мультфильма	60	10	50	
7	Творческая мастерская	16	3	13	Итоговый / фронтальная// защита проекта/праздник
8	Итоговое занятие	2	-	2	
	Итого часов	216	42	174	

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Сроки и формы проведения контроля

Вид контроля	Форма/Способы контроля	Срок контроля
Входной №1	Фронтальная/Педагогическое наблюдение	Сентябрь 2021 года
Промежуточный №1	Индивидуальная/Тест	Декабрь 2021 года
Промежуточный №2	Индивидуальная/Тест	Май 2022 года
Входной №2	Фронтальная/Педагогическое наблюдение	Сентябрь 2022 года
Промежуточный №3	Индивидуальная/Тест	Декабрь 2022 года
Итоговый	Итоговый / фронтальная// защита проекта/праздник	Май 2023 года

Входной контроль (Приложение №1,4) проводится с целью выявления у учащихся начальных представлений о технике безопасности, знании правил поведения, умения общаться, знаний в области анимации, умения использовать их в практике, умения использовать простые инструменты и материалы (ножницы, клеящий карандаш, краски, клеящий ластик, проволока и др.).

Результаты входного контроля фиксируются в индивидуальной карточке учащегося с использованием 10-ти бальной шкалы

Промежуточный контроль (Приложение №2,3, 5) осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме тестов, в процессе выполнения которых учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим, практическим программным материалом.

Итоговый контроль проводится по окончании 2 года обучения.

Процедура подведения итогов освоения Программы представляет собой защиту творческих проектов в форме презентации мультфильмов (на занятии или на празднике).

Формы предъявления результатов

- презентации мультфильмов;
- участие в конкурсах различного уровня в соответствии с заявленным уровнем освоения Программы;
- участие в мероприятиях;
- участие в празднике «День МультСоздайки».

Формы фиксации результатов

– анкеты, карты учета достижений, карта мониторинга.

Для всех видов контроля разработаны примеры контрольно-измерительных материалов.

Технология определения результатов

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе заключается в следующем: совокупность измеряемых показателей (теоретическая, практическая предметная подготовка ребенка, метапредметные и личностные умения и навыки) оценивается по степени выраженности (от минимальной до максимальной). Для удобства выделенные уровни обозначаются соответствующими тестовыми баллами (1 – 10 баллов). В качестве методов, с помощью которых педагог будет определять соответствие предметных, метапредметных результатов обучения ребенка программным требованиям, могут быть наблюдение, тестирование, опрос, собеседование, игра, анализ продуктов деятельности, мониторинг достижений учащегося и др. В качестве методов диагностики личностных изменений ребенка можно использовать наблюдение, анкетирование,

тестирование, диагностическую беседу, метод рефлексии, метод незаконченного предложения и другие.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые педагогические методики

Методы обучения:

1. Словесный метод обучения: беседа, рассказ.
2. Наглядный метод обучения: доска, образцы работ, книги.
3. Практический метод обучения: показ способов, приемов рисования, анимации, самостоятельная работа.
4. Объяснительно-иллюстративный метод: презентации, шаблоны, трафареты, образцы рисунков, видео-уроки.
5. Репродуктивный метод: самостоятельная работа с применением трафаретов, шаблонов, образцов

Педагогические технологии:

- Здоровьесберегающие: на уроках проводятся музыкальные физкультурно-игровые паузы,
- игровые: занятия , в основу которых положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение знаний и навыков.
- проблемно-диалогическая: создание работ по заданной проблеме, сопровождается тем, что ребенок строит сам объяснения (наука) и проектирует решения (инжиниринг) возникшей проблемы, воссоздает модели решений проблемы, используя приобретенные знания и навыки. При взаимодействии «педагог – учащийся, учащийся – учащийся» дети на занятии ищут различные способы для выражения своих мыслей, реализации знаний и навыков, для получения нового опыта в разных формах диалога.
- проектные: прохождение через полный проектный цикл создания мультфильма, от замысла и сценария, через создание и съемку, до презентации и показа с последующей рефлексией.
- STEMM, STEAM и STREAM технологии– то есть наука + технология + инженерия + математика + дополнительный компонент, связанный с миром искусства (музыка, искусство, литература). При создании мультипликации все эти разновидности востребованы.

Дидактические материалы

Методички:

1. Скорый старт AnimatorDV+,
2. Методичка AdobePremierPro,
3. Описание Dragonfreim,
4. Рисование коротко и быстро.

Памятки:

1. База студий мультипликации,
2. Задачи озвучивания мультфильма,
3. Памятка по написанию сказки,
4. Монтаж мультфильма,
5. Раскадровка,
6. Что такое анимация,
7. Что, зачем и как снимать в детской анимации,
8. Экспликация для съемок,

Инструкции:

1. Краткая инструкция по StopMotion,
2. Инструкция по записи голоса,
3. Инструкции по ТБ в кабинете анимации.

Тематические документы:

1. Конспекты,
 2. Технологические карты,
 3. Диагностические материалы.
- Наглядный и вспомогательный материал:
1. Игры,
 2. Фотографии,
 3. Компьютерные презентации,
 4. Марионетки,
 5. Раскадровки,
 6. Образцы рисунков,
 7. Шаблоны, трафареты,
 8. Электронные образовательные ресурсы,
 9. Банк учебных видеофильмов,
 10. Демо-банк мультфильмов профессиональных,
 11. Демо-банк детских авторских мультфильмов,
 12. Фонотека музыки для физкультминутки,
 13. Фонотека шумов,
 14. Фонотека музыки для озвучивания мультфильмов.

Информационные источники, используемые при реализации Программы

Список литературы для детей

1. Липатникова Т.Н., «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение», 2004г.
2. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «НТ Пресс», 2006г.

Список литературы для педагогов

1. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009, т.в. 6.
2. Велинский Д.В. «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008.
3. Липатникова Т.Н., «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение», 2004г.
4. Тихонова Е. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации.- Н. // Детская киностудия «Поиск». 2011.
5. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «НТ Пресс», 2006г.
6. Уайтэкер Г., Халас Д., «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
7. Фостер У., «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.
8. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей, Москва, «Просвещение», 1990, стр.176.
9. Якимчук Н.А. Педагогу детской мультипликационной студии.-Б// Графикс, 2016, стр.148.
10. Якимчук Н.А. Размышления на тему: «Разные стороны развития мульттерапии».- Б// Графикс, 2016, стр. 162.

Интернет-источники:

1. Сообщество для детей, родителей, руководителей детских мультстудий URL: [<https://vk.com/club153326769>] 25.11.19
2. Мульттерапия. Портал межрегиональной сети детских анимационных студий URL: [<http://multtherapy.ru>] 25.11.19
3. Канал «Мульттерапия» URL: [http://www.youtube.com/channel/UCJ_pCzoESappl0-4CeJ5s5A] 25.11.19.

Контрольно-измерительные материалы

Приложение 1.

Индивидуальная карточка входного контроля

Объединение «СТАРТИНКА», группа № __1__, 1 год обучения __1__.

Ф.И.О. учащегося _____

«__» сентября 2021 г.

№	критерии / показатели	Оценки		
		Баллы по показателю	Баллы по критерию	Примечания
1	Техника безопасности			
	понимание инструкций по технике безопасности			
	навыки безопасного поведения			
2	Мотивированность			
	проявление интереса к данному направлению,			
	умение играть			
	умение слушать			
3	умение задавать вопросы по существу			
	Информированность и готовность			
	знание некоторых физических понятий, необходимых при создании мультипликации: ускорение, притяжение, сжатие и др.			
	знание некоторых понятий процесса создания мультипликации			
	знание видов мультипликации			
4	знание оборудования для перекладной мультипликации			
	Умелость			
	элементарные ручные навыки: склеивание, вырезание, рисование, обведение шаблонов по контуру			
5	специальные навыки: фотосъемка, монтаж, сочинительство			
	Практичность			
	умение различать расходные материалы: бумага, картон, пластилин (мягкий, твердый), нитки, проволока, ластик (стирающий и закрепляющий),			
	навыки перспективы рисунка			

	(размещения персонажей на фоне)			
6	Коммуникативность			
	наличие навыков самостоятельности (уборка рабочего места)			
	наличие навыков общения			
7	Средний балл всего			

Критерии оценки:

Высокий уровень: 9–10 баллов.

Средний уровень: 4–8 баллов.

Допустимый уровень для первого года обучения: 1–3 балла.

Допустимый уровень для второго года обучения: 5 баллов.

Минимальный уровень – выполнение правил техники безопасности на 1 балл.

Вывод:

Требуют особого педагогического внимания:

- учащиеся с результатом менее 4 баллов (1 год обучения);
- учащиеся с результатом более 8 баллов (1 год обучения).

Тест № 1

1. Анимация, в переводе с латинского означает:

- множество,
- оживление,
- движение.

2. Какие устройства приводили в действие ряд сменяющих друг друга изображений, создавая иллюзию движения:

- компьютер,
- телефон,
- планшет,
- стробоскоп,
- волшебный фонарь,
- телевизор.

3. По какой технологии был снят первый мультфильм художника Отто Мессмера «Приключения Феликса»:

- компьютерная анимация,
- покадровая съемка.

4. Добавь виды анимации:

- рисованная анимация,
- силуэтная анимация,
- кукольная анимация,
- компьютерная анимация...

5. Когда в нашей стране появилась крупнейшая мультипликационная студия «Союзмультфильмом»:

- в 1936 году,
- в 2000 году,
- в 1969 году.

6. Отметить, какие по цели создания бывают мультфильмы:

- развивающие,
- обучающие,
- развлекательные,
- рекламные,
- мокрые.

7. Отметить, какие по стране производства бывают мультфильмы:

- российские
- японские
- французские
- американские
- английские,
- марсианские.

8. Отметить, какие по продолжительности бывают мультфильмы:

- короткометражные,
- полнометражные,

- скорые.

9. Отметить, какие **по возрастам** бывают мультфильмы:

- детские,

- взрослые,

- рабочие.

10. Отметить, какие **по способу создания (по технологическому процессу)** бывают мультфильмы:

- кукольные,

- рисованные,

- компьютерные,

- пластилиновые,

- песочные,

- железные.

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один балл.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-3 баллов

Средний уровень: 4-6 баллов

Высокий уровень: 7-10 баллов

Учащиеся, набравшие более 4 баллов считаются прошедшими аттестацию.

1. Все ли способы могут оживить рисунок:

- рисование на уголке каждого листочка в тетрадке и быстрое пролистывание страниц,
- волшебная вертушка на карандаше,
- вращение на двух веревочках,
- катание карандаша по нижней странице,
- протягивание бумажной ленты с рисунками,
- склеивание нескольких рисунков.

2. Что в первую очередь подготавливается:

- рисунок,
- сценарий,
- фон.

3. Для перекладной мультипликации необходимо оборудование:

- цифровое захватывающее устройство (фотоаппарат, вебкамера);
- штатив;
- осветительные приборы;
- компьютер,
- мультстол,
- шкаф.

4. В перекладной мультипликации снимают:

- отдельно фон,
- отдельно каждого персонажей,
- вместе фон и персонажей.

5. Для плавного и медленного движения персонажей необходимо:

- больше кадров,
- короче движение,
- длиннее движение.

6. Чтобы снять скачущего зайца необходимо:

- короче движение,
- длиннее движение.

7. При помощи какой программы снимают мультфильм:

- анимационная,
- текстовая,
- монтажная.

8. Что означает перекладная анимация:

- перекладывать персонажей и снимать,
- играть персонажами.

9. Какие материалы могут использоваться в перекладной мультипликации:

- природные материалы,
- вата и шерсть для валяния разных цветов,
- искусственный мех и лоскуты тканей,
- яркие шерстяные нитки,
- пуговицы, фольга,
- ракушки
- бумага,
- карандаши,

- краски,
- пластилин,
- игрушки,
- бусы,
- пакеты,
- мамины платья.

10. Какие профессии относятся к созданию мультипликации:

- аниматор,
- монтажер,
- режиссер,
- сценарист,
- строитель,
- звукооператор,
- художник,
- токарь.

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-3 баллов

Средний уровень: 4-6 баллов

Высокий уровень: 7-10 баллов

Учащиеся, набравшие более 4 баллов считаются прошедшими аттестацию.

Объединение «СТАРТИНКА», группа № 1 год обучения ___2__.
 Ф.И.О. учащегося _____
 «___» сентября 2022 г.

№	критерии / показатели	Оценки		
		Баллы по показателю	Баллы по критерию	Примечания
1	Техника безопасности			
	понимание инструкций по технике безопасности			
	навыки безопасного поведения			
2	Мотивированность			
	проявление интереса к данному направлению,			
	умение играть			
	умение слушать			
3	умение задавать вопросы по существу			
	Информированность и готовность			
	знание некоторых физических понятий, необходимых при создании мультипликации: ускорение, притяжение, сжатие и др.			
	знание некоторых понятий процесса создания мультипликации			
	знание видов мультипликации			
4	знание оборудования для перекладной мультипликации			
	Умелость			
	элементарные ручные навыки: склеивание, вырезание, рисование, обведение шаблонов по контуру			
	специальные навыки: фотосъемка, монтаж, сочинительство			
5	Практичность			
	умение различать расходные материалы: бумага, картон, пластилин (мягкий, твердый), нитки, проволока, ластик (стирающий и закрепляющий),			
	навыки перспективы рисунка (размещения персонажей на фоне)			

	Коммуникативность			
6	наличие навыков самостоятельности (уборка рабочего места)			
	наличие навыков общения			
7	Средний балл всего			

Критерии оценки:

Высокий уровень: 9–10 баллов.

Средний уровень: 4–8 баллов.

Допустимый уровень для первого года обучения: 1–3 балла.

Допустимый уровень для второго года обучения: 5 баллов.

Минимальный уровень – выполнение правил техники безопасности на 1 балл.

Вывод:

Требуют особого педагогического внимания:

- учащиеся с результатом менее 6 баллов (2 год обучения);
- учащиеся с результатом более 8 баллов (2 год обучения).

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.
2. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»? Выберите правильный ответ.
 - А. Сценарист
 - Б. Режиссер
 - В. Аниматор
 - Г. Композитор
3. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.
 - А. Кукольный театр
 - Б. Театр одного актера
 - В. Театр оперы и балета
 - Г. Театр теней
4. Художник-мультипликатор должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим результатом всего одну минутку. Что это? Выберите правильный ответ.
 - А. Комикс
 - Б. Панно
 - В. Мультфильм
 - Г. Презентация
5. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ.
 - А. 10 кадров
 - Б. 15 кадров
 - В. 20 кадров
 - Г. 24 кадра
6. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.
7. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве в 1936 году? Выберите правильный ответ.
 - А. «Союзмультфильм»
 - Б. Уолт Дисней
 - В. «Пилот»
 - Г. «Мельница»
8. Что из перечисленного является предшественником мультипликации? Выберите правильный ответ.
 - А. Овоскоп
 - В. Калейдоскоп
 - Б. Стробоскоп
 - Г. Микроскоп
9. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.
 1. Монтаж отснятого материала
 2. Съёмочный процесс
 3. Написать сценарий

4. Создать персонажей и декорации
5. Подобрать звуковое сопровождение
6. Демонстрация публике

10. Перспектива – это... Выберите правильный ответ.

- А. Кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии
- Б. Фронтальное изображение предметов.

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-3 баллов

Средний уровень: 4-6 баллов

Высокий уровень: 7-10 баллов

Учащиеся, набравшие более 4 баллов считаются прошедшими аттестацию.

Приложение 6

**Мониторинг результатов обучающихся
по дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «СТАРТИНКА»**

		содержанием).			
<p>II. Практическая подготовка ребенка:</p> <p>II.1. Практические умения и навыки, предусмотренные Программой (по основным разделам учебно-тематического плана Программы)</p> <p>а) Умение пользоваться инструментами, используемыми для создания персонажей перекладной анимации</p> <p>б) Умение рисовать эскизы, создавать персонажи, детали, фон</p> <p>в) Умение марионетку, детали</p> <p>г) Умение анимировать персонажей</p> <p>д) Умение работать в анимационной программе</p> <p>II.2. Владение специальным оборудованием и оснащением</p> <p>а). Умение работать на ПК</p> <p>б). Умение работать со съемочным оборудованием</p> <p>в). Умение работать с мультстанком</p> <p>г). Умение работать с ножницами</p> <p>2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)</p> <p>а). Проявление творчества</p>	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);	1	Контрольное задание	
			- средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½);		5
			- максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренным и Программой за конкретный период);	10	Контрольное задание
		Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения		1	
			- минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	5	Контрольное задание
			- средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);	10	
		Креативность в выполнении заданий	- максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей);	1	
			- начальный		

IV. Учебно-коммуникативные умения: 4.1. Умение слушать и слышать педагога 4.2. Умение выступать перед аудиторией 4.3. Умение вести беседу, участвовать в дискуссии	информации	уровни – по аналогии с п. 3.1.	1 5 10		
	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	уровни – по аналогии с п. 3.1.	1 5 10		
	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	уровни – по аналогии с п. 3.1.	1 5 10		
	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	уровни – по аналогии с п. 3.1.	1 5 10		
	V. Учебно-организационные умения и навыки: 5.1. Умение организовать свое рабочее место 5.2. Умение соблюдать в процессе деятельности правила безопасности	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	уровни – по аналогии с п. 3.1.	1	
		Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных Программой); - средний уровень (объем усвоенный навыков составляет более	5 10	

5.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<p>½);</p> <ul style="list-style-type: none"> - максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных Программой за конкретный период). - удовлетворительно – хорошо – отлично 	1 5 10	
Личностные				
VI. Организационно-волевые качества:				
6.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности.	<ul style="list-style-type: none"> - терпения хватает меньше чем на ½ занятия - терпения хватает больше чем на ½ занятия - терпения хватает на все занятие 	1 5 10	Наблюдение Наблюдение Наблюдение
6.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям.	<ul style="list-style-type: none"> -волевые усилия ребенка побуждаются извне - иногда – самим ребенком - всегда – самим ребенком 	1 5 10	
6.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия).	<ul style="list-style-type: none"> - ребенок постоянно находится под воздействием контроля из вне - периодически контролирует себя сам - постоянно контролирует себя сам 	1 5 10	
VII. Ориентационные				

<p>качества: 7.1. Самооценка</p> <p>7.2. Интерес к занятиям в детском объединении</p>	<p>Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям.</p> <p>Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы</p>	<p>- завышенная - заниженная - нормальная</p> <p>- интерес к занятиям продиктован ребенку извне - интерес периодически поддерживается самим ребенком - интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно</p>	<p>1 5 10</p> <p>1 5 10</p>	<p>Анкетирование</p> <p>Тестирование</p>
<p>VIII. Поведенческие качества:</p> <p>III.1. 8.1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)</p> <p>III.2.</p> <p>III.3.</p> <p>III.4. 8.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)</p>	<p>Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации</p> <p>Умение воспринимать общие дела, как свои собственные</p>	<p>завышенная - заниженная - нормальная</p> <p>- интерес к занятиям продиктован ребенку извне - интерес периодически поддерживается самим ребенком - интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно</p>	<p>1 5 10</p> <p>1 5 10</p>	<p>Наблюдение</p>
Итого				
IX. Личностные достижения обучающегося				
<p>9.1. На уровне детского объединения</p> <p>9.2 На уровне центра</p>	<p>Участник</p> <p>Участник, победитель.</p>	<p>- ребенок стал участником;</p> <p>- ребенок стал участником; - ребенок стал победителем; - минимальный уровень (3 место);</p>	<p>1</p> <p>1 2</p>	

9.3. На уровне района, города	Участник, победитель.	- средний уровень (2 место);	5	
		- максимальный уровень (1 место).	10	
		- ребенок стал участником;	1	
	- ребенок стал победителем:	2		
	- минимальный уровень (3 место);			
	- средний уровень (2 место);			
9.4. На республиканском, международном уровне	Участник, победитель.	- максимальный уровень (1 место).	10	
		- ребенок стал участником;	1	
		- ребенок стал победителем:	2	
	- минимальный уровень (3 место);			
	- средний уровень (2 место);			
	- максимальный уровень (1 место).	10		
Итого				

Приложение 7

Итоговый контроль

Главным критерием успешного освоения Программы является создание коллективного авторского детского мультфильма. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании 2 учебного года в виде творческой мастерской в форме праздника для родителей и педагогов, на котором проводится защита проекта - показ нового детского авторского мультфильма и его презентация..