

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА
на педагогическом совете ДТДиМ
протокол от 04 июня 2024 г. № 2

УТВЕРЖДЕНА
приказом ДТДиМ
от 04 июня 2024 г. № 321-ОД

Дополнительная общеразвивающая программа

«Мульт.ги»

Срок освоения - 2 года
Возраст учащихся - 7 – 10 лет

Разработчик (и):
Медведева Анастасия Александровна,
педагог дополнительного образования;
Козлова Екатерина Валерьевна,
методист отдела техники

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мульт.гу» появилась в отделе техники в 2008 году под названием «Анимационная студия «Иллюзионист». Программа направлена на развитие творческого потенциала учащихся в процессе обучения основам анимации. Содержание программы предполагает как работу над сценарным содержанием анимационных фильмов, так и непосредственно работу над изучением различных техник создания мультфильма. В ходе освоения программы обучающиеся приобщаются к искусству мультипликации, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации.

Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому обучающемуся обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма. Воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение обучающихся к наследию отечественной мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

С 2012 года в программу было включено чтение книг, в том числе по ролям, просмотр мультфильмов разных жанров, с дальнейшим их обсуждением, как с точки зрения зрителя, так и с точки зрения режиссера, мультипликатора.

В 2017 году дополнительная общеразвивающая программа обновлена в связи с включением новых педагогических технологий, например, таких как метод проектов.

В 2021 году дополнительная общеразвивающая программа обновлена с учетом обновления методов и технологий обучения, направленных на личностное развитие и раннее самоопределение обучающихся через знакомство с профессиями в области анимации и мультипликации.

В 2023 году программа получила новое название «Мульт.гу» и обновлена с учетом углубления воспитательной части содержания через включение новых тем. Добавленный материал сможет более подробно дать представление учащимся об истории зарождения и развития отечественной мультипликации, а разбор просмотренных сюжетов сможет дать представление о понятии «нравственность». Дополнительная общеразвивающая программа также включает в себя знакомство с современными профессиями мира мультипликации.

Программой предусмотрена возможность ведения образовательной деятельности, как в аудиторной, так и во внеаудиторной форме. Темы и разделы программы для реализации занятий с применением электронных образовательных технологий отражаются в ежегодном календарно-тематическом планировании.

Направленность: техническая

Содержание программы позволяет познакомить учащихся с основными видами анимации: перекладной и компьютерной, научить всем этапам создания анимационного сюжета и дать представление о работе с анимацией в специализированных компьютерных программах.

Адресат: дети в возрасте 7-10 лет, без определенных знаний и навыков, проявляющие интерес к мультипликации.

Актуальность

Придумать, оживить любого персонажа мультфильма - это продолжительный и нелегкий труд. Необходимо проявить фантазию и креативность. На занятиях по дополнительной общеразвивающей программе «Мульт.гу» учащиеся не только учатся работать в специализированных компьютерных программах, но и создают элементы анимационного сюжета вручную: рисуют, лепят, вырезают. Практическая работа по созданию героев мультипликации при помощи ручных инструментов отвечает запросам современных родителей, которые хотят видеть своих детей не только за компьютерами. Таким образом, происходит сочетание различных видов

прикладного творчества, что, безусловно, дает максимальный всплеск творческого развития ребенка.

Данная программа не только прививает навыки, но и формирует умение работать с графическими программами, способствует формированию эстетической культуры у учащегося. Эта программа не дает учащемуся «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира. Этим и объясняется актуальность данной программы.

Отличительные особенности

Отличительной особенностью данной дополнительной общеразвивающей программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъемки небольшого мультфильма. Учащиеся получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства. Это - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д.

Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и другие творческие, технические навыки учащихся и способствующие их раннему самоопределению.

Важно отметить, что образовательная деятельность в рамках данной программы дает учащемуся возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Уровень освоения: базовый

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество учебных часов на весь период обучения - 288 часов.

Цель программы: формирование навыков создания анимационных сюжетов, развития индивидуальных творческих способностей учащихся через приобщение к опыту отечественной анимации и мультипликации.

Задачи программы:

Обучающие

- Ознакомить с историей создания отечественной анимации;
- Ознакомить с видами анимационного искусства;
- Обучить основам перекладной, объемной и компьютерной анимации;
- Познакомить с основами компьютерной графики;
- Дать понятие о композиции в кадре;
- Обучить навыкам работы с камерой (правила съемки);
- Ознакомить с правилами монтажа;
- Сформировать умения работы со звуком;
- Способствовать формированию представлений о профессиях анимационной сферы.

Развивающие

- Способствовать развитию интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса при подготовке материалов для создания перекладной и объемной анимации;

- Способствовать развитию фантазии и изобретательности в процессе создания анимационного персонажа;
- Способствовать развитию самостоятельности в процессе создания анимационного сюжета;
- Способствовать развитию пространственного воображения в процессе создания компьютерной анимации.

Воспитательные

- Воспитание коммуникативных навыков через участие в создании анимационных сюжетов;
- Воспитание культуры зрительского восприятия при просмотре мультипликации;
- Формирование нравственных убеждений во время просмотра отечественной мультипликации;
- Воспитание чувства патриотизма в процессе создания анимационных роликов;
- Формирование семейных ценностей;
- Формирование таких качеств личности как ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность в процессе работы над анимацией;
- Содействие раннему профессиональному самоопределению учащихся.

Планируемые результаты

Личностные:

- Устойчивый интерес к мультипликации и анимационному творчеству;
- Способность оценивать творческую работу с эстетической точки зрения;
- Способность к оригинальному подходу в подборе персонажей и сюжета;
- Умение самостоятельно проводить анализ и корректировку выполненной работы;
- Способность к зрительскому восприятию творческой работы.

Метапредметные:

- Способность к сотрудничеству в рамках творческого взаимодействия;
- Осознанный выбор тематики творческой работы;
- Понимание нравственных ориентиров;
- Уважительное отношение к своей Родине и ее памятным событиям;
- Уважительное отношение к семейным ценностям;
- Способность к самокритике;
- Способность к достижению цели, терпению и упорству.
- Стремление к раннему профессиональному самоопределению.

Предметные:

- Знания основных фактов истории отечественной анимации;
- Знания общих сведений об основах видах анимационного искусства;
- Сформировано умение по выполнению основных техник перекладной, объемной и компьютерной анимации;
- Знание понятий «композиция», «кадр»;
- Умение выполнения работы по монтажу и наложению звука;
- Представление об основах компьютерной графики;
- Сформировано представление об основных этапах создания анимационного фильма (съемка);
- Сформировано представление о профессиях анимационной сферы.

Формы представления результатов:

- участие в конкурсах анимационного творчества различного уровня;
- презентация анимационных творческих работ.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации: русский

Форма обучения: очная, с возможностью перехода на дистанционный формат обучения.

Особенности реализации ДОП: реализация с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (при необходимости).

Возможность обучения детей с ОВЗ и детей-инвалидов:

Программа не адаптирована для обучения детей с ОВЗ и детей-инвалидов.

Условия набора в коллектив:

В реализации программы принимают участие дети от 7 до 10 лет на основе добровольного вступления в объединение.

Условия формирования групп:

Разновозрастные. Группа формируется по факту набора необходимого количества учащихся. По результатам собеседования учащийся может быть зачислен сразу на второй год обучения.

Количество обучающихся групп: группа первого года обучения – 15 человек, группа второго года обучения – 12 человек.

Формы организации занятий:

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная (обучающемуся дается самостоятельное задание с учетом его возможностей), фронтальная (работа со всеми одновременно, например, при объяснении нового материала или отработке определенного технологического приема), групповая (разделение учащихся на группы для выполнения определенной работы), коллективное выполнение проектов, дистанционные занятия (при необходимости).

Формы занятий: Беседа, практическое занятие, тестирование, творческая работа, практическое задание.

Теоретические и практические занятия по программе могут проводиться аудиторно и внеаудиторно. Внеаудиторные занятия проводятся преимущественно с использованием электронных (дистанционных) образовательных технологий, обеспечивающих доступность образовательного материала и индивидуальный подход к каждому учащемуся.

Режим занятий:

1 год обучения 144 часа, 2 раза в неделю по 2 часа;

2 год обучения 144 часа, 2 раза в неделю по 2 часа.

Материально-техническое обеспечение программы:

1. Магнитная настенная доска;
2. Компьютерный зал (ПК со специализированным программным обеспечением);
3. Материалы: листы бумаги А4 и А2;
4. Инструменты: цветные мелки, карандаши, краски, кисточки, ножницы, пластилин;

5. Waite box (Светящаяся коробка) – устройство для съятия фильмов;
6. Настольная лампа дневного света;
7. WEB –Камера;
8. Сенсорный экран;
9. Светокопировальные столы для перевода движения рисованного персонажа.

Дидактические материалы: презентации, наглядные материалы, видеофрагменты, методическая литература.

Кадровое обеспечение программы: педагог дополнительного образования.

Учебный план

Учебный план первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие «Мир анимации»	2	1	1	Устный опрос
2.	Основы перекладной анимации	10	3	7	Опрос
3.	Тайминг	2	1	1	Опрос
4.	Создание анимационных персонажей, фонов и декораций	22	10	12	Практическое задание
5.	Съемка перекладного анимационного фильма	24	10	14	Практическое задание
6.	Монтаж перекладного анимационного фильма	12	4	8	Промежуточная аттестация: практическое задание
7.	Основы объемной анимации	14	4	10	Опрос
8.	Создание анимационных персонажей, фонов и декораций	22	8	14	Тест
9.	Съемка объёмного анимационного фильма	24	4	20	Практическое задание
10.	Монтаж объёмного анимационного фильма	12	4	8	Промежуточная аттестация: итоговая творческая работа
Итого часов		144	49	95	

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие «Волшебство мультипликации»	2	2	-	Опрос
2.	Основы компьютерной графики	20	6	14	Практическое задание
3.	Создание анимационной графики	24	8	16	Практическое задание
4.	Монтаж	10	4	6	Практическое задание

5.	Создание и наложение звука в монтажной программе	8	2	6	Промежуточная аттестация: практическое задание
6.	Создание сюжета в анимационной программе	28	10	18	Практическое задание
7.	Создание анимационного ролика	22	4	18	Практическое задание
8.	Монтаж коротких анимационных сюжетов	16	4	12	Практическое задание
9.	Звуковая дорожка и вывод сюжета	14	4	10	Итоговая аттестация: итоговая творческая работа
Итого часов		144	44	100	

Методические и оценочные материалы

Методические материалы

Используемые практики, технологии, методы, приемы:

Личностно-ориентированная технология позволяет создать условия для полноценного развития у обучающихся таких индивидуальных функций, как способность к выбору и самоопределению, формирование образа «Я», ответственность и другое. Создается возможность для саморазвития, поиск эффективных путей решения проблем, развития творческого и критического мышления. Данная технология позволяет каждому обучающемуся проявить свою индивидуальность и уникальный характер.

Игровая технология позволяет развивать личность обучающегося, его интеллект, волю, воображение и общительность, происходит расширение общей осведомленности об окружающем мире, в том числе о мире профессий, но самое главное игровая деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. В игре на занятиях обучающиеся начинают отражать содержание деятельности представителей самых разных профессий сферы анимации и мультипликации.

ИКТ технология - подготовка и передача информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер. Информационные технологии развивают идеи программированного обучения, открывают совершенно новые, еще не исследованные технологические варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций. Применение данной технологии на занятиях анимационным творчеством позволяет достичь формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей, позволяет сформировать личность «информационного общества». ИКТ-технология предоставляет обучающемуся возможность для усвоения такого объема образовательного материала, сколько он может усвоить.

Применение *технологии дистанционного обучения* и поддержка обучающихся оказывают существенное влияние на успех в образовательной деятельности и адекватное самоопределение. Свобода выбора способа получения знаний и способов предъявления результатов своей деятельности значительно расширяют возможности обучающихся в выборе собственной

образовательной траектории. Более того, дистанционные формы работы необходимы на занятиях в качестве инструментов мотивации обучающихся и развития индивидуально-личностных интересов, в том числе с точки зрения раннего самоопределения.

Во время проведения занятий по программе «Мульт.гу» чаще всего применяются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный метод обучения: изложение материала с демонстрацией иллюстраций/сюжетов по основам мультипликации и анимации;
- метод проблемного изложения (поиск решения проблемных ситуаций);
- практический метод обучения: творческие и практические работы.

Дидактические средства

Наглядный материал «Листы для раскадровки», иллюстрации;
 Демонстрационно-иллюстративный материал «Работа над сценарием»;
 Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма;
 Наглядный материал «Объемные анимационные заготовки»;
 Наглядный материал «Рисованные анимационные заготовки», мультфильм как образец мировой мультипликации;

ЭОРы:

Презентация «Мир анимации»;
 Презентация «История прикладной анимации», наглядный материал «Переключные анимационные заготовки»;
 Презентация «Компьютерная графика»;
 Презентация «Этапы создания анимационной графики», презентация «Профессия – художник-мультипликатор в 2D анимации, 3D анимации»;
 Презентация «Профессия – видеомонтажер»;
 Презентация «Профессии – фоли-артист, актер дубляжа»;
 Презентация «Профессия – сценарист».

Информационные источники

Список литературы для обучающихся

1. Асенин С. Тайны рисованного киномира - М. 2004
2. Городкова Т.В., Нагибина М.И. Мягкие игрушки - мультяшки и зверюшки - Ярославль, «Академия рисования» - 2003
3. Горохова О.Б. Рисуем мультики - С-Пб., 2001
4. Гришина Г.Н. Любимые детские игры - М. 2007
5. Каранович А. Мои друзья куклы - М., 2001
6. Крижановский Б. Мастерство мультипликации - Киев, 2003
7. Лубашова Н.И. Экранные виды искусства - Краснодар, 2001
8. Сербина Е. Развивающие игры для детей - М. 2005

Список литературы для педагога

1. Асенин С.Ю. Мудрость вымысла. М.: Педагогика, 2001
2. Асенин С.Ю. Тайны рисованного киномира - М.: 2004
3. Горохова О.Б. Рисуем мультики. С-Пб.: , 2001
4. Гришина Г.Н. Любимые детские игры - М.: Феникс, 2007
5. Захарова Е.А. Интегрированная программа экранных искусств для 1-VIII кл. гуманитарных школ, гимназий, лицеев. М.: Издательский дом «Вильнюс», 2001.
6. Кодолов С.М. Система контроля и оценки результатов деятельности участников образовательного процесса. Журнал Дополнительное образование № 8, 2005
7. Котельников М. В. Место кино в духовных запросах школьников - сб.: Юный зритель. Проблемы социологии кино. М.: Педагогика, 2003
8. Красный Ю.Е., Кудрюкова Л.И. Мультфильм руками детей - Днепропетровск 2001
9. Крижановский Б. Мастерство мультипликации. Киев: 2003
10. Лубашова Н.И. Экранные виды искусства Краснодар, 2007
11. Сербина Е.Б. Развивающие игры для детей. М.: Арлит, 2005
12. Степанова Г.В. Творческое воспитание школьников - М. 2006

Интернет-источники

1. Большой фестиваль мультфильмов (multfest.ru) - <https://www.multfest.ru>
2. Журнал «Сеанс» - <https://seance.ru>
3. Блог «Animatics.ru» - <https://animatics.ru/blog/>
4. Онлайн-театральная библиотека - <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/>

**Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы
«Мульт.ги»
1-го года обучения**

№ п/п	Тема программы	Форма занятия и технология их организации	Методы и приемы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментальный оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в том числе информационные ресурсы
1.	Вводное занятие «Мир анимации»	Беседа, Фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, игровая технология	Презентация «Мир анимации»	Устный опрос «Анимация»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся
2.	Основы перекладной анимация	Беседа, комбинированное занятие, фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, личностно-ориентированная технология	Презентация «История перекладной анимации»; наглядный материал «Перекладные анимационные заготовки»	Опрос «Перекладная анимация»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера
3.	Тайминг	Беседа Фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, ИКТ технология	Наглядный материал «Листы для раскадровки»; иллюстрации; задание творческого характера	Опрос «Создание визуального ряда»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога;

						персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера
4.	Создание анимационных персонажей, фонов и декораций	Комбинированное занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология, технологии дистанционного обучения	Демонстрационно – иллюстративный «Работа над сценарием»; практическое задание творческого характера	Практическое задание «Персонаж»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера
5.	Съемка перекладного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Съемка перекладного анимационного сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера; светокопировальные столы
6.	Монтаж перекладного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная технология,	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Промежуточная аттестация: практическое задание «Основы монтажа»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся

			ИКТ технология			
7.	Основы объемной анимация	Комбинированное занятие, Практическое занятие, фронтальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология	Наглядный материал «Объемные анимационные заготовки»	Опрос «Объемная анимация»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера; светокопировальные столы
8.	Создание анимационных персонажей, фонов и декораций	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, игровая технология, технологии дистанционного обучения	Демонстрационно – иллюстративный «Работа над сценарием»	Тест «Этапы проработки персонажа и декораций»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера; светокопировальные столы
9.	Съемка объемного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Съемка объемного анимационного сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера; светокопировальные столы
10.	Монтаж объемного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Промежуточная аттестация: итоговая творческая работа «Монтаж сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся

			технология, ИКТ технология			
--	--	--	-------------------------------	--	--	--

Методическое обеспечение 2-го года обучения

№ п/п	Тема программы	Форма занятия и технология их организации	Методы и приемы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментальный оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в том числе информационные ресурсы
1.	Вводное занятие «Волшебство мультипликации»	Беседа, Фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, игровая технология	Наглядный материал «Рисованные анимационные заготовки»; мультфильм как образец мировой мультипликации	Опрос «Рисованная анимация»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся
2.	Основы компьютерной графики	Беседа, комбинированное занятие, фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, личностно-ориентированная технология	Презентация «Компьютерная графика»	Практическое задание «Основные инструменты»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся
3.	Создание анимационной графики	Беседа Фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, ИКТ технология	Презентация «Этапы создания анимационной графики», Презентация «Профессия - художник-	Практическое задание «Анимационная графика»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный

				мультипликатор в 2D анимации, 3D анимации»		компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся
4.	Монтаж	Комбинированное занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология, технологии дистанционного обучения	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма, Презентация «Профессия – видеомонтажер»	Практическое задание «Этапы монтажа»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся
5.	Создание и наложение звука в монтажной программе	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма; презентация «Профессии – фоли-артист, актер дубляжа»	Промежуточная аттестация: практическое задание «Наложение звука»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся
6.	Создание сюжета в анимационной программе	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма; презентация «Профессия – сценарист»	Практическое задание «Основной сюжет»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера

			технология, ИКТ технология			
7.	Создание анимационного ролика	Комбинированное занятие, Практическое занятие, фронтальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Анимационный ролик»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; WEB –Камера
8.	Монтаж коротких анимационных сюжетов	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, игровая технология, технологии дистанционного обучения	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Монтаж ролика»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся
9.	Звуковая дорожка и вывод сюжета	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Итоговая аттестация: итоговая творческая работа «Вывод сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся

Оценочные материалы

Система контроля освоения содержания программы включает в себя:

- **вводный контроль** проводится на первом занятии в форме устного опроса для диагностики начальных знаний учащихся об анимации.
- **текущий контроль** проводится в ходе подведения итогов по каждой теме программы в форме опроса/теста, практического задания.
- **промежуточная аттестация** проводится по результатам прохождения нескольких тем программы и по результатам освоения программы за год. Аттестация проводится в форме практического задания.
- **аттестация по итогам освоения программы** проводится за весь период обучения. Аттестация проводится в форме творческой работы.

Критериями оценки являются наличие знаний по содержанию программы, умение выполнять задание с использованием полученных знаний и навыков; творческая самостоятельность при создании анимационного сюжета, правильное использование инструментов компьютерных программ, эстетический вид готового сюжета.

Формы фиксации результатов: промежуточная и итоговая аттестация проводится согласно графику (декабрь, май), результаты заносятся в ведомость промежуточной/итоговой аттестации.

Оценка метапредметных результатов осуществляется в течение учебного года через педагогическое наблюдение за выполнением творческих заданий и презентаций творческих проектов (выпуск анимационных сюжетов).

При применении дистанционных образовательных технологий текущий контроль и промежуточная аттестация учащихся могут осуществляться также в дистанционном формате (онлайн/оффлайн – демонстрация практических навыков, ответы на тестирования/задания).