


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 г. ЛЬГОВА им. В.Б. БЕССОНОВА»

307750 Курская область
г. Льгов, Площадь 1 мая, 20
e-mail: lgov376@mail.ru
lgov-sosh1.ru
Тел. 8(47140) 2-30-98

ПРИНЯТА
педагогическим советом
МБОУ «Средняя общеобразовательная
школа №1 г. Льгова им. В.Б.Бессонова»
(Протокол №1 от 17.08.2022г.)
Председатель педагогического совета
 Уткина Т.В.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
МБОУ «Средняя общеобразовательная
школа №1 г. Льгова им. В.Б.Бессонова»
В.В.Краснобаев
Приказ №13 от 17.08.2022 года



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«АНИМАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ»

Возраст обучающихся: 7 -16 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик: Безрядина И.А.,
учитель начальных классов

2022 год

Содержание:

1. Пояснительная записка	стр. 2
2. Учебный план	стр. 6
3. Рабочая программа	стр.8
4. Оценочные и методические материалы	стр.10
5. Календарный учебный график	стр.13

Пояснительная записка

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Уровень освоения: базовый.

Программа разработана на основе следующих **нормативно-правовых документов:**

Нормативные акты	
Основные характеристики программы	<ul style="list-style-type: none">Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон № 273) (ст.2, ст.12, ст.75).
Порядок проектирования	<ul style="list-style-type: none">Федеральный закон № 273-ФЗ (ст.12, ст.47, ст.75);
Условия реализации	<ul style="list-style-type: none">Федеральный закон № 273-ФЗ (п.1,2,3,9 ст.13; п. 1,5,6 ст.14; ст.15; ст.16; ст.33, ст.34, ст.75);СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41)
Содержание программы	<ul style="list-style-type: none">Федеральный закон № 273-ФЗ (п.9, 22, 25 ст.2; п.5 ст.12; п.1, п.4 ст.75);Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»Концепция развития дополнительного образования детей/распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р
Организация образовательного процесса	<ul style="list-style-type: none">Федеральный закон № 273-ФЗ (ст.15, ст.16, ст.17; ст.75);Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 N 61573)Приказом Комитета образования и науки Курской области от 01.04.2022 №1- 443 «О внесении изменений в приказ комитета образования и науки Курской области «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей в Курской области» от 30.08.2021 г. №1-970»

Актуальность программы

Современные дети большую часть времени проводят за гаджетами. Мультипликационные фильмы – это тот вид искусства, который особенно привлекает детей. Именно мультфильмы формируют представление о но – эстетическим содержанием, красочностью, простотой и доступностью речи героев. Через сравнение себя с любимыми героям ребенок имеет возможность научиться позитивно, воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим. События, происходящие в мультфильме, позволяют воспитывать детей: повышать их осведомлённость, развивать мышление и воображение, формировать их мировоззрение.

А если ребенок готов самостоятельно создавать героев в своем мультпроекте, придумывать и моделировать события, то это вдвойне ценно! Ценность создания мультфильмов заключается не столько в технике их создания, сколько в идее, которую ребенок хочет донести до своего зрителя.

Авторская детская мультипликация – это развивающий и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту.

Мультипликация в образовательном процессе - это один из универсальных способов развития ребенка в современном цифровом мире, новый способ коммуникации, особенно важный для детей и подростков. Ведь при создании мультфильмов ребенок не только слышит свой внутренний голос, но и учится передавать свои мысли и идеи другим людям. Создание мультфильма – это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды деятельности: познавательную, речевую, игровую, изобразительную, музыкальную.

В процессе проектной деятельности у учащихся развиваются ценностные, социальные, образовательные, познавательные, коммуникативные, информационные ключевые компетенции.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационные фильмы» направлена, прежде всего, на развитие творческих способностей учащихся. Прежде чем снять мультфильм, его необходимо придумать. А это значит создать сюжет, разработать внешний вид героев, окружающую обстановку, диалоги и многое другое.

В результате этого у учащихся развивается фантазия, воображение, наблюдательность, помогающие познавать окружающий мир. На занятиях в студии мультипликации используются различные виды деятельности: работа с текстами (сочинение сценариев, переделка сказок, стихотворений, песенок), и работа с разными техниками (лепка, рисование, конструирование), а также работа с гаджетами и различными анимационными программами. Любой ребенок найдет в студии «Анимационные фильмы» применение своим способностям.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программы «Анимационные фильмы»» является общекультурной модифицированной программой *социально – гуманитарной направленности*.

Новизна программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационные фильмы» является модифицированной. На первом этапе разработки программы был проведен анализ авторских программ по данной направленности, методических пособий, публикаций по детской мультипликации, а также отбор информации из личного опыта педагога. При изучении авторских программ дополнительного образования был сделан вывод, что основная часть из этих программ направлена на взаимодействие разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой).

Педагогическая целесообразность программы

Образовательная деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Анимационные фильмы» направлена на решение ряда педагогических задач, связанных с общими процессами обучения, воспитания и развития:

формирование общей культуры учащихся—удовлетворение индивидуальных потребностей детей в художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии; выявление, развитие и поддержка талантливых учащихся, проявивших выдающиеся способности; развитие творческих и технических способностей учащихся с помощью информационно-коммуникационных технологий; создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития,— профессионального самоопределения, творческого труда, социализации и адаптации детей к жизни в обществе.

В состав детского объединения «Анимационные фильмы» входят дети с разными интеллектуальными способностями. Состав команд при смене проекта изменяется. Дети учатся работать и договариваться друг с другом в процессе создания мультфильма, меняясь ролями, помогая друг другу. Педагог наблюдает во время творческого процесса за взаимоотношениями в творческих группах, отмечая толерантные отношения между детьми в любом виде деятельности. Часто дети с низкой самооценкой начинают лидировать в группе. Положительный момент при реализации данной программы состоит в том, что при создании мультфильмов происходит своеобразная взаимопомощь: «дети – детям».

Отличительные особенности программы

Современные дети, которых называют поколением Z, нуждаются в таких моделях воспитания, где они смогут добиваться успеха и формировать у себя соответствующую мотивацию в реальном мире. Это дети мультимедийных технологий. Это поколение, родившееся в информационном обществе. Их отличает, прежде всего, максимальная приближенность к информации, с которой они умеют отлично работать, они не склонны становиться частью определённых групп – настаивают на собственном праве принимать решения. Образовательный мультфильм должен развить интерес к предмету естествознания у учащихся. Мультфильм — это не игра, однако он наделен всеми сильными сторонами игровой деятельности. В результате реализации мульт-проекта обретаются следующие навыки: определение порядка действий, планирование своей работы; умение комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной творческой задачи; создание сюжета для своего фильма; съемка анимационного фильма методом покадровой съемки; монтаж собственного фильма

Адресат программы:

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 7- 16 лет, проявляющие интерес к творчеству, желающие получить навыки создания мультфильмов.

Исходя из возрастных психологических особенностей всех детей,целесообразно формировать по возрастным группам: 7 — 10 лет, 11 — 16 лет.

Особенности возрастной группы обучающихся, участвующих в реализации программы. Данная программа построена с учетом возрастных особенностей детей.

Младший школьный возраст (7-10 лет)

Основным видом деятельности становится учение, но имеет место быть игровая деятельность, как переходная стадия из дошкольного детства в младший школьный период. Учащиеся младших классов, за очень редким исключением,любят заниматься в школе. Им нравится новая роль в новом микросоциуме -ученика, может привлекать сам процесс учения, особенно если в него интегрирован процесс игры.

Появляются новые потребности: овладевать новыми знаниями, точно выполнять требования педагога, приходить на занятия вовремя, потребность в одобрении со стороны взрослых, потребность выполнять определенную общественную роль. Обычно потребности младших школьников первоначально носят личностную направленность. Каждый из них требует к себе большего внимания, чем остальные. Постепенно развивается социализация и чувство коллективизма их потребности приобретают еще и общественную направленность. Проявляется инициативность, ответственность за себя и одноклассников, развивается коммуникабельность.

В младшем школьном возрасте закладываются основы таких социальных чувств, как патриотизм и национальная гордость, пунктуальность, авторитетность, содружество, деликатность и гибкость в общении. Не маловажный элемент – воображение. Оно закладывает

основы пространственного мышления, естественной логики и полисистемность в решении жизненных задач, а так же увеличивают эмоционально-чувственную сферу. Можно отметить следующие характеристики: доверчивость, фантазия, эгоцентризм, субъективизм, страх неудачи, игровой и исследовательский характер познания, конформизм. Ценностные приоритеты данного возраста: игры, дружба, семья.

Ученики воспринимают отметку как оценку своих стараний, а не качества проделанной работы. Дети считают, что если они «стараются», значит, хорошо учатся. Они стремятся к одобрению со стороны педагога.

Средний школьный возраст (11-16 лет)

Основным видом деятельности подростка является учение, получение знаний, но появляется немаловажный элемент – коммуникативность. Подросток приступает к систематическому овладению основами наук. Обучение становится многопредметным. Подросток чаще всего связывает обучение с личными, узко практическими целями. Ему необходимо знать, зачем нужно выполнять то или другое задание, таким образом он ищет цель и интерес в той или иной деятельности. Подросток пытается реализовать потребности в общении, статусе и интеллектуальном развитии. Он начинает относить себя к определенному слою микросоциума, демонстрирует замкнутость и недоверие к старшим, пытается продемонстрировать всем вокруг свои навыки и умения (развивая их). Подростки любят подвижные игры, но такие, которые содержат в себе элемент соревнования. Увлекаясь игрой, подростки часто не умеют распределить время между играми и учебными занятиями. Подростки начинают искать всевозможные решения задач, вносить коррективы в приоритетные виды деятельности, формировать собственное мировоззрение (при этом ссылаясь на коллективизм). При этом отсутствует фактор глубокого осмысления проблемы. Подросток стремится к самостоятельности в умственной деятельности, высказывают свои собственные суждения. Вместе с самостоятельностью мышления развивается и критичность. В эмоциональной сфере проявляется агрессивность и экспрессивность, неумение сдерживать себя, заниженная или завышенная самооценки, резкость в поведении. Появляется состояние внутреннего конфликта (личностного). Для подросткового возраста характерен активный поиск объекта для подражания.

Можно отметить следующие характеристики: самокритичность, негативизм, замкнутость, самоуверенность, авантюризм, социальная активность, дружба, любовь, материализм. Утрачиваются прежние авторитеты и приоритеты, эмоциональная сфера становится более хрупкой и неустойчивой к генезису социума.

Объем и сроки освоения программы Сроки реализации программы: 1 год 34 часа

Программа имеет базовый уровень

Режим занятий: занятия групп проводятся 1 раза в неделю по 1 часу

Учебный час для обучающихся составляет 45 минут. Перерыв между занятиями 10 минут, что соответствует требованиям СанПин 2.4.3648-20

Группы комплектуются в количестве 10-15 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Для занятий по представляемой программе не требуется от детей специальной подготовки и не проводится специальный отбор.

Кроме занятий, проводимых по учебному плану, практикуется проведение интегрированных занятий, участие учащихся в конкурсах, фестивалях, участие в городских мероприятиях.

Формы организации образовательного процесса

Основная форма организации обучения – коллективно-групповая. Предусматривается дифференцированный (индивидуальный) подход.

Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии:

- индивидуальная;
- групповая;
- фронтальная;

- индивидуально-групповая;
- работа по подгруппам.

Форма обучения – очная, с применением дистанционных технологий (при необходимости), через сайт учреждения.

1.2. Цели и задачи программы.

Цель: социализация и развитие личности, творческого потенциала и креативности детей с помощью анимационного творчества с использованием современных технологий.

Задачи дополнительной общеобразовательной программы:

- Формировать волевые и нравственные качества, основанные на моральных нормах поведения в социуме и ориентацию на их выполнение; социальные и культурные навыки с установкой на здоровый образ жизни;
- способствовать повышению самооценки и мотивации на успешность в любом виде деятельности для социальной адаптации;
- осуществлять трудовое, политехническое и эстетическое воспитание детей;
- формировать уважительное отношение к человеку;
- воспитывать в детях любовь к своей малой Родине.

- развивать компетентности, обеспечивающие способность к самообразованию и самообучению с овладением навыков самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора;
- развивать компетентности, обеспечивающие способы коммуникации: понимание, признание, принятие - для умения работать в команде, что ведет к формированию культуры общения;
- развивать умение применять знания, планировать и регулировать свою деятельность.

- изучить основы языка экранных искусств;
- познакомить с основными видами и жанрами кинематографа и фотографии;
- развивать у обучающихся знания по основам цифровой фотографии;
- освоить работу со сканером, видеокамерой, цифровым фотоаппаратом, работу с программными средствами КиностудияWindowsLive;
- познакомить с основными этапами работы над видеофильмом, с основными правилами фотосъемки;
- формировать умение самостоятельно искать информацию, ее структурировать и представлять в виде видеофильма.

1.3. Планируемые результаты

Личностные:

- формирование волевых и нравственных качеств, основанных на моральных нормах поведения в социуме и ориентацию на их выполнение; социальные и культурные навыки с установкой на здоровый образ жизни;
- повышение самооценки и мотивации на успешность в любом виде деятельности для социальной адаптации;
- осуществление трудового, политехнического и эстетического воспитания детей;
- формирование уважительного отношения к человеку,
- воспитание в детях любви к своей малой Родине.

Метапредметные:

- развитие компетентности, обеспечивающих способность к самообразованию и самообучению с овладением навыков самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора;
- развитие компетентности, обеспечивающих способы коммуникации: понимание, признание, принятие - для умения работать в команде, что ведет к формированию культуры общения;

- развитие умений применять знания, планировать и регулировать свою деятельность.

Предметные:

- изучение основы языка экранных искусств;
- знакомство с основными видами и жанрами кинематографа и фотографии;
- развитие у обучающихся знания по основам цифровой фотографии;
- освоение работы со сканером, видеокамерой, цифровым фотоаппаратом, работы с программными средствами Киностудия WindowsLive,
- знакомство с основными этапами работы над видеофильмом; с основными правилами фотосъемки;
- формирование умений самостоятельно искать информацию, ее структурировать и представлять в виде видеофильма.

Предметные результаты

К концу базового уровня программы учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности и личной гигиены;
- правила рациональной организации рабочего места;
- основы языка экранных искусств;
- основные виды и жанры кинематографа и фотографии;
- основы цифровой фотографии;
- основы работы со сканером, видеокамерой, цифровым фотоаппаратом, с программными средствами Киностудия WindowsLive;
- основные этапы работы над видеофильмом;
- основные правила фотосъемки;

К концу базового уровня программы учащиеся должны уметь:

- соблюдать правила техники безопасности и личной гигиены;
- соблюдать правила рациональной организации рабочего места;
- свободно оперировать имеющейся информацией;
- проявлять чувство коллективизма, взаимопомощи, взаимопонимания;
- уважать труд своих товарищей;
- стремиться к совершенствованию своих трудовых и художественных навыков;
- стремиться к эстетике вещей в повседневной жизни.
- самостоятельно искать информацию, ее структурировать и представлять в виде видеофильма.
- проявлять смекалку, изобретательность и устойчивый интерес к творчеству;
- ориентироваться в проблемных ситуациях;
- выражать свои мысли, проявлять коммуникабельность;
- применять художественный вкус и интерес в области кино и фотографии.

1.4. Содержание программы

1.4.1 Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. «Техника безопасности при работе с компьютером, правила поведения в кабинете». Входная диагностика.	1	1	-	Беседа
2	Раздел 1. Все о мультимедиа	2	2	-	

	1.1.Путешествие в мир мультипликации	1	1	-	Тестовые задания, практические задания
	1.2.Этапы создания анимации. Сюжет и персонажи.	1	1	-	Опрос, викторина
3	Раздел 2. Мастерская создания мультфильма	16	5	11	
	3.1.Виды анимации и инструменты для создания мультфильма. Использование фотоаппарата и компьютера для создания мультфильма.	2	1	1	Тестовые задания, практические задания
	3.2.Движение персонажей и способы их создания	1	-	1	Практическая работа
	3.3.Работа над проектом мультфильма	3	2	1	
	3.3.1. Обсуждение	1	1	-	Опрос
	3.3.2. Создание сценария	2	1	1	Практическая работа
	3.3.3. Распределение ролей	1	-	1	Практическая работа
	3.3.4. Составление плана съемок	1	-	1	Практическая работа
	3.3.5. Съемка	2	-	2	Практические упражнения
	3.3.6. Монтаж	2	-	2	Тестовые задания, практические задания
4	Мероприятия для обучающихся школ. .Промежуточная диагностика	1	-	1	
5	Раздел 3. Мультфильм: шаг за шагом –14 часов				
	Проект «Наш герой»	14	4	10	
	5.1 Обсуждение	1	1	-	Беседа
	5.2 Создание сценария	3	1	2	Практическая работа
	5.3 Распределение ролей	2	1	1	Практические упражнения
	5.4 Составление плана съемок	2	1	1	Практическая работа
	5.5 Съемка	3	-	3	Практическая работа
	5.6 Монтаж	3	-	3	Тестовые задания, практические задания
6	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	1	-	1	Тестовые задания
	Итого:	34	12	22	

1.4.2. Содержание программы

№1 Вводное занятие.

Теория: Беседа о любимых фильмах и передачах. Знакомство с планом работы кружка. Кино и фотография как вид искусства. Техника безопасности при работе с компьютером, правила поведения в кабинете». Входная диагностика.

Практика: Просмотр мультфильмов советских режиссеров. Знакомство с творчеством лучших фотографов.

Раздел 1. Все о мультипликации Путешествие в мир мультипликации.

№2 Путешествие в мир мультипликации

Теория: История анимации до появления кинематографа.

Практика: Просмотр мультфильмов.

№3 Путешествие в мир мультипликации

Теория: Создание мультфильмов. Мультипрофессии.

Практика: Просмотр мультфильмов.

№4 Путешествие в мир мультипликации

Практика: Просмотр мультфильмов.

Отечественная и мировая мультипликация

№5 Отечественная и мировая мультипликация

Теория: Советские мультфильмы. Основные этапы развития советской мультипликации. Самые яркие современные мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика: Просмотр советских мультфильмов.

№ 6 Отечественная и мировая мультипликация

Теория: Наследие Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Знакомство с понятиями «анимэ».

Практика: Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов.

Этапы создания анимации. Сюжет и персонажи.

№7 – 10 Этапы создания анимации. Сюжет и персонажи.

Теория: Основные этапы создания мультфильма. Понятие сюжета. Понятие конфликта. Персонаж мультфильма. Раскадровка. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика: Написание короткой истории. Составление характеристики любимого героя. Разработка эскиза персонажа. Создание элементарной анимации.

Раздел 2. Мастерская создания мультфильма

Виды анимации и инструменты для создания мультфильма. Использование фотоаппарата и компьютера для создания мультфильма.

№ 11 – 12 Виды анимации и инструменты для создания мультфильма

Использование фотоаппарата и компьютера для создания мультфильма

Теория: Материалы и оборудование, необходимые для создания перекладной анимации: карандаши, бумага, краски, детские книжки-раскраски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика: разработка своего персонажа с использованием перекладной анимации.

№ 13 Виды анимации и инструменты для создания мультфильма. Использование фотоаппарата и компьютера для создания мультфильма

Теория: Материалы и оборудование, необходимые для создания пластилиновой анимации: пластилин, бумага, проволока, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика: разработка своего персонажа с использованием пластилиновой анимации.

№ 14 – 15 Виды анимации и инструменты для создания мультфильма.

Использование фотоаппарата и компьютера для создания мультфильма

Практика: разработка своего персонажа или объекта с использованием пластилиновой анимации.

№ 16 – 17 Виды анимации и инструменты для создания мультфильма. Использование фотоаппарата и компьютера для создания мультфильма

Практика: Съёмка и просмотр мультфильмов, нарисованных различными способами

Движение персонажей и способы их создания

№ 18 – 19 Движение персонажей и способы их создания

Практика: Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, улыбка, движение губ.

Работа над проектом мультфильма «Рождество Христово»

№ 20 Обсуждение

Теория: Сюжет и сценарий мультфильма. Значение сюжета, разработка.

№ 21 – 22 Создание сценария

Теория: Создание сценария.

Практика: Написание сценария видеофильма.

№ 23 – 24 Распределение ролей

Теория: Распределение ролей актеров и операторов.

Практика: Репетиция роли, пробы съёмок.

№ 25 – 26 Составление плана съёмок

Теория: Обсуждение плана съёмок.

Практика: Составление плана съёмок с указанием последовательности действий.

№ 27 – 30 Съёмка

Практика: Видеосъёмки.

№ 31 – 34 Монтаж

Практика: Монтаж отснятого материала с помощью программы Киностудия WindowsLive, наложение звука, видеоэффектов, титров на смонтированный фильм.

№ 35 – 36 Мероприятия для обучающихся школ. Промежуточная диагностика

Промежуточная диагностика: Анкета-опрос «Мои успехи»

Раздел 3. Мультфильм: шаг за шагом

Проект «Наш герой»

№ 37 – 39 Обсуждение.

Теория: Сюжет и сценарий видеофильмов. Значение сюжета, разработка.

№ 40 – 44 Создание сценария

Теория: Создание сценария.

Практика: Написание сценария видеофильма.

№ 45 -47 Распределение ролей

Теория: Распределение ролей актеров и операторов.

Практика: Репетиция роли, пробы съёмок.

№ 48- 50 Составление плана съёмок

Теория: Обсуждение плана съёмок.

Практика: Составление плана съёмок с указанием последовательности действий.

№ 51 – 60 Съёмка

Теория: Правила съёмки

Практика: Видеосъёмки.

№ 61 – 70 Монтаж

Практика: Монтаж отснятого материала с помощью программы Киностудия WindowsLive, наложение звука, видеоэффектов, титров на смонтированный фильм.

№ 71 Вывод фильма. Просмотр, демонстрация.

Практика: Вывод фильма. Форматы вывода фильма. Создание DVD-диска с меню. Создание видеофайла MPEG2. Создание видеофайла MPEG4. Конверторы. Просмотр видеофильма.

№ 72 Итоговое занятие. Итоговая диагностика

Теория: Диагностика. Подведение итогов работы за год, поощрение наиболее отличившихся, обсуждение планов на летний период и следующий учебный год.

1.5 . Формы аттестации(контроля) и оценочные материалы

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль. Осуществляется контроль следующим образом:

Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности учащихся, а также социальная адаптация личности учащихся. Контроль по уровню подготовленности проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо. Социальная адаптация учащихся в форме анкетирования.

Текущий контроль проводится в конце 1 полугодия. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися изученного материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: тест-опрос, наблюдение во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

Итоговый контроль проводится по завершении 1 года обучения. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым учащимся. Формы проведения: тест-опрос, презентация проекта с показами мультфильмов собственного изготовления перед учащимися, родителями, в группе ВК, участие в конкурсах.

Для отслеживания уровня усвоения программы используются следующие методы:

1.Педагогическое наблюдение для отслеживания полученных знаний и умений учащихся.

2.Творческий отчет на контрольном и показательном занятиях (участие в конкурсах, демонстрация и защита своих проектных работ).

Оценочные материалы

В качестве методов диагностики результатов обучения используются анкеты опросы (входная, промежуточная, итоговая) (Приложение 2).

Также в течение года применяется метод наблюдения, то есть педагог отслеживает наличие отсутствия или наличие прогресса у группы, у каждого учащегося в отдельности.

Мониторинг результатов обучения детей по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Медиатворчество» с помощью рейтинговой таблицы

При реализации программы осуществляется оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики, после освоения детьми общеобразовательной программы через создание конкретного продукта – создание мультфильма. Также в процессе наблюдения педагог обращает внимание на сформированность следующих критериев.

ФИ обучающегося	Критерии оценивания практических навыков и умений, баллы					ИТОГ
	Освоение перекладной, пластилиновой, сыпучей анимации	Умение составлять сюжет, придумывать персонажей	Умение управлять и двигать персонажами во время съемки	Умение создавать готовый продукт	Умение монтировать видеопроduct	

Система оценивания:

3 - критерий сформирован

2- критерий находится на стадии формирования

1- критерий проявляется слабо, нестабильно или не сформирован

Критерии оценивания практических навыков и умений

Оцениваемые параметры	Оценка		
	Оптимальный	Достаточный	Недостаточный
Умение подготовиться к действию	Умеет самостоятельно подготовиться к выполнению предстоящей задачи	Умеет самостоятельно подготовиться к выполнению предстоящей задачи, но не учитывает всех нюансов её выполнения	Подготовительные действия носят сумбурный характер, недостаточно эффективны или имеют ряд упущений, но в целом направлены на предстоящую деятельность
Алгоритм проведения действия	Последовательность действий отработана. Порядок действия выполняется аккуратно; тщательно; в оптимальном временном режиме. Видна нацеленность на конечный результат	Для активизации памяти самостоятельно используются алгоритмические подсказки. Порядок действия выполняется аккуратно, видна нацеленность на конечный результат	Порядок действий напоминает педагогом. Порядок действия выполняется аккуратно, но нацелено на промежуточный результат
Результат действия	Результат не требует исправлений	Результат требует незначительной корректировки	Результат в целом получен, но требует серьёзной доработки

Критерии оценивания развития личностных характеристик обучающегося

Результативность освоения конкретных тем: отслеживается с помощью текущего контроля: опрос, тестирование, викторина и т.п. Развитие личностных обучающихся определяется методом постоянного наблюдения, а их коррекция проводится с помощью индивидуальных бесед, конкретных заданий и других мероприятий.

ФИ	Критерии оценивания личностных характеристик, баллы	Итог
----	-----------------------------------------------------	------

обучающего	Коммуникабельность	Лидерские качества	Расположенность к творчеству	Стремление к познанию	Аккуратность и дисциплинированность	

Система оценивания:

3 - критерий сформирован

2- критерий находится на стадии формирования

1- критерий проявляется слабо, нестабильно или не сформирован

Оцениваемые параметры	Оценка		
	Оптимальный	Достаточный	Недостаточный
Коммуникабельность	Легко общается и знакомится с людьми. Способен договориться с другим человеком, объяснить свои претензии без ссоры	Легко знакомится и общается с людьми, но договориться самостоятельно не может. При спорной ситуации скандалит и обвиняет во всем других	Стеснительный, обидчивый. Хочет общаться, но не знает, как завязать разговор. При конфликтных ситуациях обижается, вместе того, чтобы выяснить отношения
Лидерские качества	Способен взять на себя руководство группой младших в отсутствие руководителя, объяснить, что непонятно, ответить на некоторые вопросы детей. Может взять на себя ответственность в нестандартной ситуации, если такая случится.	Может ответить на вопросы младших, руководить их деятельностью, если ситуация не требует принятия решений. Может взять на себя ответственность в стандартной ситуации	Не способен на принятие самостоятельных решений, не может руководить младшими детьми.
Расположенность к творчеству	Не боится фантазировать и воплощать свои фантазии.	Фантазирует, но не замахивается на воплощение своих фантазий	Не фантазирует и не рассказывает о своих мечтах, боится, что будут ругать
Стремление к познанию	Хочет узнать новое об интересующем его объекте и может спланировать свою деятельность для выяснения этого	Хочет узнать новое, но не представляет, как это сделать	Нет стремления к познанию нового

Аккуратность и дисциплинированность	Ответственно относится к порученному делу, не путается в собранном материале, регулярно и без напоминаний записывает все для себя новое	Ответственно относится к порученному делу, но забывает многое записать, надеется на свою память. Путается в собственных записях и воспоминаниях	Не способен к самостоятельной деятельности без стимуляции со стороны руководителя, все теряет и забывает
-------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

В конце полугодия проводится **промежуточная** аттестация, выявляющая результативность обучения

Промежуточная аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация учащихся проводится в следующей форме: беседа по критериям выполнения письменных заданий

Итоговая аттестация учащихся проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам освоения программы.

Итоговая аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- просмотры мультфильмов, подготовленных учащихся;
- мастер-классы по созданию мультфильмов для сверстников;
- участие в конкурсах и кинофестивалях детского творчества;
- отчетные мероприятия: фестиваль «Мульти-Пульти» с приглашением родителей и педагогов;
- публикации готовых фильмов в сети Интернет: сайт школы, группа ВК;
- собственное портфолио учащихся.

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график является составной частью программы, содержащей комплекс основных характеристик образования и определяющей даты и окончания учебных периодов/этапов, количество учебных недель, сроки контрольных процедур.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое и кадровое обеспечение

Для реализации программы «Анимационные фильмы» используется следующая материально-техническая база:

Кабинет для занятий объединения - просторное светлое помещение, отвечающее санитарно-эпидемиологическим требованиям к учреждениям дополнительного образования (СанПиН 2.4.3648-20). Помещение сухое, с естественным доступом воздуха, легко проветриваемое, с достаточным дневным и искусственным освещением. Эстетическое оформление учебного помещения, чистота и порядок в нём, правильно организованные рабочие места имеют большое воспитательное значение: дисциплинирует учащихся, способствует повышению культуры труда и творческой активности.

Оборудование: столы и стулья ученические, доска настенная, шкафы, стенды.

Аппаратура: компьютер, ноутбук, проектор, экран.

Инструменты и приспособления: карандаши простые, фломастеры, бумага.

Материалы из опыта работы педагога:

дидактический материал:

- видеоролики
- фотография

Материально-техническое оснащение:

- кабинет с необходимым оборудованием (экран, проектор, штатив, лампа)
- компьютер
- видеокамера
- цифровой фотоаппарат
- микрофон
- постоянный доступ в сеть Интернет.

Учебные и методические пособия:

Научная, специальная, методическая литература

Информационно-методическое обеспечение программы

Содержание учебного материала программы «Анимационные фильмы» дает учащимся достаточные представления о киноискусстве, о современных программных продуктах, возможностях и перспективах реализации себя в творческой деятельности.

В учебные занятия включены видеопросмотры, дискуссии, конкурсы, фестивали.

Структура занятия содержит теоретическую и практическую части. Теоретическая часть включает объяснение и показ нового педагогом, просмотр и анализ видеоматериалов наших российских режиссеров. Практическая часть занятий включает освоение новых видов, приемов, способов съемки и монтажа, рассмотренных в теории..

Алгоритм учебного занятия.

Занятия в системе дополнительного образования предполагают творческий подход, как со стороны педагога, так и со стороны его обучающихся. Поэтому, более необычными являются содержание, средства и формы, что придаёт занятию необходимое ускорение для развития личности.

Примерный план занятия

Дата «__» _____ года

Номер занятия

Раздел

Тема занятия

Цель, задачи занятия

Ход занятия:

1.Приветствие. Перед началом занятия приветствие всех участников занятия.

2. Повторение пройденного материала. Краткий обзор предыдущего занятия: вспомнить тему, основную мысль предыдущей встречи; вывод, сделанный в результате проведенного занятия.

3.Введение в предлагаемый образовательный материал или информацию. Введение начинается с вопросов, которые способствуют наращиванию интереса у обучающихся к новому материалу. Стимулирование интереса обучающихся через введение аналогий, способствующих концентрации внимания и сохранению интереса.

4. Предлагаемый образовательный материал или информация. Изложение нового материала или информации предлагается обучающимся в форме рассказа, объяснения или беседы. Педагог готовит наглядные пособия и материалы, вопросы аналитического содержания.

5.Практическая работа.

6.Закрепление материала: обучающимся предлагается самим дать оценку информации. Подвести итог общему рассуждению. Выделить основную главную мысль, заложенную в материале, информации.

7. Подведение итогов: советы и рекомендации по практическому применению материала, информации. Сформулировав советы и рекомендации, обучающимся предлагается использовать материал, информацию в своей практической творческой деятельности.

Освоение программного материала оказывает благоприятное воздействие на интеллектуальное и духовное воспитание личности ребёнка, на социально-культурное самоопределение, развивает познавательную активность и творческую самореализацию учащихся.

В процессе реализации программы применяются следующие **методы и приемы обучения**:

- наглядно-слуховой метод (рассказ педагога, личный показ педагога с комментариями);
- наглядно-зрительный метод (личный показ педагога, просмотр образцов, наглядных пособий);
- словесный метод (рассказ, объяснение);
- практический метод (совместная работа по созданию видеороликов, самостоятельная работа);
- репродуктивный метод (объяснение нового материала на основе пройденного);
- метод формирования интереса к учению (игра, создание ситуаций успеха, приёмы занимательности);
- проблемный (поиск способов разрешения проблемных ситуаций);
- метод контроля (наблюдение, опросы, тестирование навыков и умений);
- метод самоконтроля для учащихся (самопроверка, самооценка результатов).

Широко применяются методы и организационные формы, основанные на общении, диалоге педагога и учащихся, развитии творческих способностей детей.

В сочетании используются словесный, наглядный, практический методы как **методы передачи и восприятия информации**.

На каждом этапе обучения учащимися выбирается такой объект или тема практической работы, которые позволяют обеспечить охват всей совокупности рекомендуемых в программе технологических операций. При этом учитывается посильность выполнения заданий для учащихся соответствующего возраста, его эстетическая и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе.

При реализации программы, одной из основных **педагогических технологий** является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

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

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

Особое внимание уделяется применению **лично-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Список литературы.

Нормативная база

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.12.2018) «Об образовании в Российской Федерации»// – Режим доступа: СПС Консультант Плюс
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р)//– Режим доступа: СПС Консультант Плюс
3. Федеральный закон от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 18.12.2018) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»//– Режим доступа: СПС Консультант Плюс
4. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 N 52831)– Режим доступа: СПС Консультант Плюс
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 N 61573)//– Режим доступа: СПС Консультант Плюс
6. Приказ комитета образования и науки Курской области от 01.04.2022 №1- 443 «О внесении изменений в приказ комитета образования и науки Курской области «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей в Курской области» от 30.08.2021 г. №1-970»
7. Устав МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №1 г. Льгова им. В.Б. Бессонова»

Список литературы для педагога

1. Анофриков П., Тихонова Е. Представляем детскую анимационную студию//Искусство в школе.- 2002.-№1 – 39 стр.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки//Методическое пособие. - Детская киностудия «Поиск» - г. Новосибирск – 2011 - 41 стр. с илл.
3. Невидимов А.В. 100 лучших мультфильмов? – К.Самиздат – 2016 – 116 стр.
4. Попова К.С. – «Факультет анимации. Основы предметной анимации». Образовательная программа, г. Красноярск, МОУ ДОД ЦДОД «Радиотехник» - 2010.
5. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации//Обруч. -2001. -№2 – 26 стр.
6. Саймон Марк. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей - НТ Пресс – 2006 – 337 стр.
7. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме// Учебное пособие – М.ВГИК – 2005 – 128 стр.

Список литературы для учащихся

1. Запаренко Ю.А. Как рисовать мультики// СПб.: Издательство «Фордевинд» 2011//128 стр.
2. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей // Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007 – 49 стр.
4. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках.// – М., 2008 – 51 стр.
5. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний
6. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж

Приложение 1

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
- 2) Цветик-семицветик. Режиссер М. Цехановский, 1949.
- 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.*
- 4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
- 5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
- 6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
- 7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 8) Варежка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
- 10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
- 11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
- 12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
- 13) Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 15) Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971. 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
- 19) Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). *

- 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
- 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
- 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
- 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
- 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
- 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
- 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
- 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
- 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984. 34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
- 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996. 37
- 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
- 38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.

Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Белоснежка и семь гномов. SnowWhiteandtheSevenDwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
- 2) Путешествия Гулливера. Gulliver'sTravels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер.
- 3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 4) Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. Норман Фергюсон.
- 5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар. 6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
- 7) Алиса в стране чудес. AliceinWonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
- 8) Леди и бродяга. LadyandtheTramp (1955).США, реж. Клайд Джероними.
- 9) Спящая красавица. SleepingBeauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
- 10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
- 11) Книга джунглей. TheJungleBook (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
- 12) Русалочка. TheLittleMermaid (1989). США, реж. Рон Клементс.
- 13) Красавица и чудовище. BeautyandtheBeast (1991). США, реж. Гари Труздейл.
- 14) Король Лев. TheLionKing (1994). США, реж. Роджер Аллерс.
- 15) История игрушек. ToyStory (1995).США, реж. Джон Лассетер

Приложение 2

Диагностические материалы Стартовая диагностика
Анкета-опрос «Я и мультфильмы»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) Ежик в тумане:

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

б) Ну, погоди!:

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

в) Симпсоны:

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

г) Гора самоцветов (серия мультфильмов)

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

д) Кот Леопольд

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

е) Холодное сердце

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

ж) Варёжка

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

Диагностические материалы

Промежуточная диагностика

Анкета-опрос «Я знаю, я умею»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Ответь на вопросы:

1) Что ты знаешь об анимации?

2) Перечисли в правильной последовательности этапы создания мультфильма:

3) Какие виды анимации ты знаешь?

4) Назови пять героев мультфильмов?

2. Укажи названия мультфильмов, фразы из которых написаны ниже:

1) Спокойствие, только спокойствие! _____

2) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

3) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____

4) Ребята, давайте жить дружно! _____

5) Ну, заяц, погоди! _____

6) Мы строили, строили и, наконец, построили!

- 7) — А где моя котлета?! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____
- 8) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____
- 9) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

За каждое задание начисляется 1 балл. Итого 13 баллов

Низкий уровень – 0-6 баллов

Средний уровень – 7 – 10 баллов

Высокий уровень – 11-13 баллов

Анкета-опрос «Чему я научился в студии «Медиатворчество»

Ура! Мы завершили очередной проект!

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Тест по теме мультипликация

ФИ _____ дата _____

- Любите ли вы смотреть мультфильмы?
 - Да
 - Нет
 - Безразличен

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

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

3. Какие виды анимации ты знаешь? _____

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

а) пластилиновый _____; б) рисованный _____

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

а) кукольный _____; б) песочный _____

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

а) компьютерный _____; б) перекладной _____

7. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

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

9. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»: _____

Напишите других героев по памяти: _____

10. Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: _____

Напишите имена других героев по памяти: _____

11. Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: _____

Напишите имена всех героев по памяти: _____

12. Напишите имя своего любимого персонажа _____

За каждое задание начисляется 1 балл. Итого 12 баллов

Низкий уровень – 0-5 баллов

Средний уровень – 6 – 9 баллов

Высокий уровень – 10-12 баллов