

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА** к ДООП «МультКадр» Модуль 1  
(9-14 лет) технической направленности

**Цель:** сформировать у детей базовые представления и навыки в создании мультфильмов, на примере простых техник и приёмов.

**Задачи.**

**Обучающие:**

- сформировать представления об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и основными её видами;
- сформировать умения работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
- сформировать базовые знания в перекладной, рисованной, пластилиновой и песочной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- сформировать умение работать в коллективном проекте с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

**Развивающие:**

- развивать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
- развивать систематическое и целенаправленное восприятие, логического и ассоциативного мышления;
- развивать коммуникативные способности личности;
- развивать художественно-эстетический вкус;
- развивать мелкую и крупную моторику и речи детей;
- развивать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- развивать понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- развивать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

**Воспитательные:**

- воспитывать у детей стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
- воспитывать личностные и коммуникативные качества, при сотрудничестве с другими детскими объединениями;
- воспитывать потребность учащихся к саморазвитию;
- воспитывать способности к объективной самооценке и самореализации поведения;

- воспитывать чувство собственного достоинства, самоуважения.

### I. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие	2	1	1	Опрос, анкетирование
<b>1.</b>	<b>Введение и основы мультипликации</b>	<b>20</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	
1.1.	Знакомство с техниками и материалами создания мультфильмов	4	2	2	Опрос, наблюдение, мультбиблиотека
1.2.	Знакомство с методикой съемки	2	1	1	Опрос
1.3.	Знакомство с этапами создания мультфильма	4	2	2	Наблюдение, беседа
1.4.	Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи. Stop motion анимация.	6	2	4	Беседа, творческое задание
1.5.	Знакомство с программой монтажа	4	2	2	Опрос, наблюдение
<b>2.</b>	<b>Создание мультфильма в технике «Песочная анимация»</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
2.1.	Песочные истории. Придумывание сюжета	2	1	1	Беседа, творческое задание
2.2.	«Живой песок». Рисование на песке	2	1	1	Наблюдение, творческое задание
2.3.	«Ожившие картины». Съёмка песочной истории	4	2	2	Опрос, творческое задание
2.4.	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж	2	1	1	Наблюдение, творческое задание
<b>3.</b>	<b>Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	
3.1.	История на бумаге. Придумывание сюжета	2	1	1	Беседа, наблюдение
3.2.	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона. Применение клячки.	4	2	2	Опрос, творческое задание

3.3.	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	2	1	1	Беседа, опрос
3.4.	Мы – аниматоры. Съёмка и монтаж фильма.	4	2	2	Творческое задание
3.5.	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	2	1	1	Творческое задание
<b>4.</b>	<b>Создание мультфильма в технике «Пластилиновая анимация»</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	
4.1.	Создание сюжета и сценария	4	2	2	Беседа, наблюдение
4.2.	«Сказка оживает». Создание героев из пластилина	6	2	4	Наблюдение, творческое задание
4.3.	«Сказка оживает». Съёмка мультфильма	4	2	2	Творческое задание
4.4.	«Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма	4	2	2	Творческое задание
<b>5.</b>	<b>Самостоятельный проект</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	
5.1.	Выбор материала, техники исполнения мультфильма. Составление раскадровки	1	0	1	Творческое задание, проектная деятельность
5.2.	Изготовление героев и декораций, элементов фона	2	0	2	Наблюдение, творческое задание, проектная деятельность
5.3.	Съёмка и монтаж мультфильма	4	0	4	
5.4.	Итоговое занятие. Просмотр и обсуждение мультфильма	1	0	1	Защита проекта, обсуждение,
	<b>Итого</b>		<b>30</b>	<b>42</b>	
	<b>Всего</b>		<b>72</b>		

## II. Содержание учебно-тематического плана

### Вводное занятие

*Теория.* Знакомство с предметом. Инструктаж по технике безопасности при работе с оборудованием и материалами. История мультипликации.

Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

*Практика.* Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах». Дидактическая игра «Определи крупность плана».

## **Раздел 1. Введение и основы мультипликации**

Тема 1.1. Знакомство с техниками и материалами создания мультфильмов.

*Теория:* Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками и материалами создания мультфильмов: Классическая (рисованная), пластилиновая, песочная, кукольная, техника перекладки. Методы объемной и плоской анимации.

*Практика:* просмотр примеров мультфильмов, выполненных разными техниками, анализ.

Тема 1.2. Знакомство с методикой съемки

*Теория:* Основные элементы съемки и порядок организации процесса (понятия создания сценария, раскадровки, подготовки персонажей и фона, съёмки, озвучивания и монтажа).

*Практика:* Работа с камерой и фотоаппаратом, источники света, постановка сцены и выбор композиции.

Тема 1.3. Знакомство с этапами создания мультфильма

*Теория:* Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж.

*Практика:* Работа с камерой, источниками света, постановка сцены.

Тема 1.4. Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи. Stop motion анимация.

*Теория:* Цифровой фотоаппарат, постановка и настройка. Съёмка, сохранение изображений в компьютере. Устройство звукозаписи. Эволюция анимации в стиле stop motion. Просмотр отрывков известных и любительских мультфильмов, созданных в данной технике. Основные правила и приёмы работы.

*Практика:* Работа с камерой, микрофоном. Установка монопода. Предметная Stop motion анимация.

Тема 1.5. Знакомство с программой монтажа

*Теория:* Управляющие элементы программы, захват изображений и звука, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров.

*Практика:* Работа в программе монтажа. Съёмка с помощью программы AnimaShooter. Выстраивание видеоряда. Воспроизведение и сохранение видеофайла.

## **Раздел 2. Создание мультфильма в технике «Песочная анимация»**

Тема 2.1. Песочные истории. Придумывание сюжета

*Теория:* Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разработка сценария мультфильма.

*Практика:* Постройка игрового пространства.

Тема 2.2. «Живой песок». Рисование на песке

*Теория:* Основные техники песочного рисования: насыпание из кулака, линии разного размера, рисование разными частями руки (прорисовывание, протирание), рисование по тёмному и светлому, рисование с помощью вспомогательных приспособлений).

*Практика:* Игра «Нарисуй свое настроение»

Тема 3.3. «Ожившие картины». Съёмка песочной истории

*Теория:* Правила съёмки мультфильма из песка

*Практика:* Создание мультфильма из песка

Тема 3.4. Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж

*Теория:* Правила наложения музыки

*Практика:* Выбор звуков и музыкального сопровождения. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки.

## **Раздел 3. Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»**

Тема 3.1. История на бумаге. Придумывание сюжета

*Теория:* Беседа о технике перекладки. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов.

*Практика:* Просмотр и обсуждение работ российских и зарубежных мультипликаторов. Распределение на проектные группы.

Тема 3.2. Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона. Применение клячки.

*Теория:* Способы передвижения персонажей. Способы изготовления персонажей. Персонажи из картона и бумаги. Как с помощью клячки двигаются персонажи, показывают эмоции.

*Практика:* занятия-игра «Фантазеры». Дети сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Учащиеся рисуют, затем вырезают персонажей сказки.

Тема 3.3. Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций.

*Теория:* Рассказ о видах декораций (акварельная или гуашевая отмычка, масляная живопись, рельефная фактура, разбрызгивание, гладкое однотонное покрытие, карандашные или красочные контуры). Какие материалы можно применить для декораций.

*Практика:* Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Тема 3.4. Мы – аниматоры. Съёмка и монтаж фильма.

*Теория:* Знакомство с профессией «Аниматор». Этапы монтажа фильма.

*Практика:* Занятие-игра «Раз картинка, два картинка». Дети придумывают характерные особенности главных персонажей, затем кладут на готовый фон, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Тема 3.5. Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.

*Теория:* Что такое озвучка? Как говорить разными голосами?

*Практика:* При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

## **Раздел 4. Создание мультфильма в технике «Пластилиновая анимация»**

Тема 4.1. Создание сюжета и сценария

*Теория:* Возможности различных объемных материалов. Особенности съёмки, освещения, ракурсы, дополнительные материалы и комбинирование материалов. Последовательность создания объемной анимации. Разработка сценария

*Практика:* Просмотр известных пластилиновых мультфильмов современной и советской анимации. Работа над сценарием.

Тема 4.2. «Сказка оживает». Создание героев из пластилина

*Теория:* Правила и приемы создания персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов

*Практика:* Работа над созданием персонажей и элементов сцены проекта. Подбор освещения, компоновка кадра. Лепка героев из пластилина: подготовка пластилина, лепка фигур, моделирование поз и мимики.

Тема 4.3. «Сказка оживает». Съёмка мультфильма

*Теория:* Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещение, выделение светом. Перемещение фотоаппарата. Съёмка кадров мультфильма на фотоаппарат.

*Практика:* Работа над проектом, захват и анализ кадров. Набор и сохранение кадров мультфильма.

Тема 4.4. «Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.

*Теория:* Правила озвучивания мультфильма. Запись и поиск звуковых файлов. Вставка в проект в программе видеомонтажа. Добавление музыкального ряда.

*Практика:* Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Работа над проектом. Элементы монтажа.

## **Раздел 5. Самостоятельный проект**

Тема 5.1. Выбор материала, техники исполнения мультфильма. Составление раскадровки.

*Практика:* Выбор техники исполнения мультфильма. Определение основных сюжетных точек, темы и идеи произведения. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Тема 5.2. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

*Практика:* Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Тема 5.3. Съемка и монтаж мультфильма

*Практика:* Съемка мультфильмов по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись текста. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Тема 5.4. Итоговое занятие. Просмотр и обсуждение мультфильма

*Практика:* Презентация проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

## **III. Календарно-тематический план**

### **Группа № 11**

**Количество часов в неделю - 2**

**Расписание: среда 15.00-15.45; 16.00-16.45**

<b>№ п/п</b>	<b>Срок (дата)</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Форма контроля</b>
<b>1.</b>	06.09.2023	2	Беседа, анкетирование	<b>Вводное занятие.</b> Вводный инструктаж	Опрос (входной контроль), наблюдение
<b>2.</b>	13.09.2023	2	Беседа, кинолекторий	<b>Введение и основы мультипликации.</b> Знакомство с техниками и	Наблюдение, опрос

				материалами создания мультфильмов	
<b>3.</b>	20.09.2023	2	Беседа, кинолекторий	Знакомство с техниками и материалами создания мультфильмов	Наблюдение, опрос
<b>4.</b>	27.09.2023	2	Беседа, практическое занятие	Знакомство с методикой съемки	Наблюдение, опрос
<b>5.</b>	04.10.2023	2	Беседа, практическое занятие	Знакомство с этапами создания мультфильма	Наблюдение
<b>6.</b>	11.10.2023	2	Беседа, практическое занятие	Знакомство с этапами создания мультфильма	Беседа, наблюдение
<b>7.</b>	18.10.2023	2	Беседа	Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи. Stop motion анимация.	Наблюдение
<b>8.</b>	25.10.2023	2	Кинолекторий практическое занятие	Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи. Stop motion анимация.	Наблюдение, опрос
<b>9.</b>	01.11.2023	2	Кинолекторий практическое занятие	Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи. Stop motion анимация.	Наблюдение, опрос, беседа
<b>10.</b>	08.11.2023	2	Беседа, практическое занятие	Знакомство с программой монтажа	Съемка видеоряда
<b>11.</b>	15.11.2023	2	Беседа, практическое занятие	Знакомство с программой монтажа	Опрос, заполнение рефлексивного листа участника
<b>12.</b>	22.11.2023	2	Обсуждение, практическое занятие	<b>Создание мультфильма в технике «Песочная анимация».</b> Песочные истории. Придумывание сюжета	Наблюдение, выполнение практического задания
<b>13.</b>	29.11.2023	2	Беседа, игра	«Живой песок». Рисование на песке	Подведение итогов игры «Нарисуй своё настроение»
<b>14.</b>	06.12.2023	2	Беседа, мозговой штурм	«Ожившие картины». Съёмка песочной истории	Наблюдение,
<b>15.</b>	13.12.2023	2	Практическое занятие	«Ожившие картины». Съёмка песочной истории	Выполнение практического задания



<b>16.</b>	20.12.2023	2	Беседа, практическое занятие	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж	Наблюдение, создание анимационного мультфильма, заполнение рефлексивного листа
<b>17.</b>	27.12.2023	2	Беседа, кинолекторий	<b>Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация».</b> История на бумаге. Придумывание сюжета.	Наблюдение, опрос
<b>18.</b>	10.01.2024	2	Беседа, практическое занятие	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона. Применение клячки.	Наблюдение, беседа
<b>19.</b>	17.01.2024	2	Практическое занятие, игра	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона. Применение клячки.	Подведение итогов игры «Фантазёры»
<b>20.</b>	24.01.2024	2	Беседа, практическое занятие, обсуждение	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	Наблюдение, выполнение практического задания
<b>21.</b>	31.01.2024	2	Беседа	Мы – аниматоры. Съемка и монтаж фильма.	Наблюдение, творческое задание
<b>22.</b>	07.02.2024	2	Практическое занятие, игра	Мы – аниматоры. Съемка и монтаж фильма.	Подведение итогов игры «Раз картинка, два картинка»
<b>23.</b>	14.02.2024	2	Беседа, практическое занятие, игра	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	Наблюдение, создание анимационного мультфильма, заполнение рефлексивного листа
<b>24.</b>	21.02.2024	2	Беседа, кинолекторий, мозговой штурм	<b>Создание мультфильма в технике «Пластилиновая анимация».</b> Создание сюжета и сценария.	Наблюдение, опрос
<b>25.</b>	28.02.2024	2	Кинолекторий, мозговой штурм	Создание сюжета и сценария.	Наблюдение, опрос

26.	06.03.2024	2	Беседа	«Сказка оживает». Создание героев из пластилина	Наблюдение
27.	13.03.2024	2	Практическое занятие	«Сказка оживает». Создание героев из пластилина	Наблюдение, выполнение практического задания
28.	20.03.2024	2	Практическое занятие	«Сказка оживает». Создание героев из пластилина	Наблюдение, выполнение практического задания
29.	27.03.2024	2	Беседа	«Сказка оживает». Съёмка мультфильма	Наблюдение, опрос
30.	03.04.2024	2	Практическое занятие, обсуждение	«Сказка оживает». Съёмка мультфильма	Наблюдение, выполнение практического задания
31.	10.04.2024	2	Беседа	«Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.	Наблюдение
32.	17.04.2024	2	Практическое занятие, игра	«Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.	Подведение итогов игры «Эхо», создание анимационного мультфильма, заполнение рефлексивного листа
33.	24.04.2024	2	Беседа, мозговой штурм, практическое занятие	<b>Самостоятельный проект.</b> Выбор материала, техники исполнения мультфильма. Составление раскадровки. Изготовление героев и декораций, элементов фона.	Наблюдение, выполнение практического задания
34.	08.05.2024	2	Практическое занятие, обсуждение	Изготовление героев и декораций, элементов фона.	Наблюдение, выполнение практического задания
35.	15.05.2024	2	Практическое занятие, обсуждение	Съёмка и монтаж мультфильма	Наблюдение, выполнение практического задания
36.	22.05.2024	2	Практическое занятие, обсуждение	Съёмка и монтаж мультфильма. Итоговое занятие. Просмотр и обсуждение мультфильма	Наблюдение, выполнение практического задания. Презентация анимационного

					материала, заполнение рефлексивного листа, обсуждение зрительских карт
--	--	--	--	--	---

#### IV. Планируемые результаты

Планируемые результаты освоения данной программы состоят в знаниях, полученных по истории развития отечественной и зарубежной мультипликации, а также сформированные *знания*:

- о видах анимационных техник;
- о способах «оживления» мультипликационных героев на экране;
- о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- о звуковом и музыкальном сопровождении мультфильма;
- о планировании своих действий в соответствии с поставленной задачей.

*умения*:

- анализировать полученные в ходе работы результаты, обобщать их и делать выводы.

***Предметные результаты.***

**Учащиеся будут знать:**

- специфику разработки проекта мультфильма, основные этапы создания проекта;
- материалы, используемые для плоской и объемной анимации;
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов;
- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации;
- правила поведения и безопасности труда в кабинете.

**Учащиеся будут уметь:**

- работать в графических редакторах;
- создавать простую двумерную анимацию компьютерными средствами
- создавать анимацию плоскую и объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки;
- работать в программах видео-захвата и монтажа;
- озвучивать и монтировать мультфильм;
- создавать титры и оформление мульт-проекта.

***Личностные результаты:***

- формировать учебно-познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развивать навык самостоятельной работы и работы в группе, за счёт сотрудничества с другими детскими объединениями;
- развитие личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе нравственных качеств: трудолюбия,

добросовестного отношении к делу, инициативности, любознательности, потребности помогать другим, уважения к чужому труду и результатам труда, культурному наследию;

- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

- формирование уважительного отношения к правилам создания задуманного объекта – творческой деятельности человека;

- уметь сочувствовать событиям, воспроизведенным в мультфильмах; проявлять эмоционально-ценностное отношение к природе, человеку и обществу.

#### ***Метапредметные результаты:***

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- умение выбирать материалы, инструменты, средства технического творчества для создания творческих работ;

- умение развивать навыки работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения.

## **V. Оценочные материалы**

По результатам деятельности в течение года трижды проводится диагностика освоения программы (входной контроль, промежуточный, итоговый), выявляется уровень способности обучающихся на каждом этапе программы расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

**Входной контроль** проводится с целью выявления образовательного уровня учащихся на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для каждого учащегося. Для этого вида контроля используются методы:

- письменные (анкета);

- практические (демонстрация готового продукта);

- творческие задания.

**Промежуточный контроль** осуществляется посредством педагогического мониторинга за деятельностью каждого обучающегося во время проведения игр, конкурсов, театрализации, бесед, а также по результатам педагогического тестирования. Он реализуется в повседневной работе с целью проверки усвоения предыдущего материала и выявления

пробелов в знаниях обучающихся. Для этого вида контроля можно использовать следующие методы:

- устные (фронтальный опрос, беседа);
- письменные (тесты, карточки-задания);
- индивидуальные (дифференциация творческих заданий).
- в виде презентации творческих работ, демонстрации отснятого анимационного материала

**Итоговый контроль** по программе осуществляется в виде выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в МБУ ДО ЦДТ «Выйский», участия в конкурсах и анимационных фестивалях, коллективной рефлексии, коллективного анализа фильмов, анкетирования.

<b>Вид диагностики</b>	<b>Сроки</b>	<b>Форма контроля</b>	<b>Методы контроля</b>
Входной контроль	Начало учебного года	Вводное занятие	Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»
Промежуточный контроль	В процессе обучения	Устный обмен мнениями между педагогом и учащимися, учащимися между собой, участие в конкурсах	Индивидуальный и фронтальный опрос, устная проверка знаний, Педагогическое наблюдение
	По окончании каждого раздела обучения	Коллективный анализ анимационных фильмов, создание мультфильма на свободную тему	Творческая работа, презентация творческих работ, рефлексивный лист участника (см. Приложение 2)
Итоговый контроль	Конец учебного года	Итоговое занятие, мероприятие	Итоговая демонстрация анимационного мультфильма, коллективная рефлексия и анализ видео, анкетирование

Критерии и показатели результативности усвоения программы устанавливаются по трем уровням: оптимальный, хороший, допустимый.

### **1. Определение уровня знаний учащихся**

*Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»*

**Ф. И.** \_\_\_\_\_

**Возраст** \_\_\_\_\_

#### **1. Назови свои любимые мультфильмы:**

\_\_\_\_\_

---

---

**2. Подчеркни слово, близкое по значению 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
- 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) Варешка: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- з) ВАЛЛ-И: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- и) Тайна третьей планеты: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- к) Том и Джерри: 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

**3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:**

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>



**4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:**

- А) Спокойствие, только спокойствие! \_\_\_\_\_
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! \_\_\_\_\_
- В) Мы с тобой одной крови – ты и я. \_\_\_\_\_
- Г) Ребята, давайте жить дружно! \_\_\_\_\_
- Д) Ну, заяц, погоди! \_\_\_\_\_
- Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!  
\_\_\_\_\_
- Ж) - А где моя котлета?!  
- Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я её съел! \_\_\_\_\_
- З) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

**5. Как ты думаешь, люди каких профессий из приведённого списка принимают участие в создании мультфильмов?**

- |                  |              |                            |
|------------------|--------------|----------------------------|
| а) сценарист     | д) фотограф  | з) звукорежиссёр           |
| б) актёр         | е) видеограф | и) каскадёр                |
| в) дизайнер      | ж) режиссёр  | к) художник-мультипликатор |
| г) видеомонтажёр |              |                            |

**6. Какими творческими видами деятельности тебе нравится заниматься?**

*Подчеркни, предложенные варианты, если нужно, дополни ответ:* рисование, лепка, аппликация, конструирование, моделирование, игра на музыкальных инструментах, пение, сочинение рассказов/стихотворений.

---

**7. Ты когда-нибудь участвовал в создании мультфильма? \_\_\_\_\_**

**6. О чём бы ты хотел создать свой собственный мультфильм? \_\_\_\_\_**

---

---

**8. Что, по твоему мнению, самое главное в мультфильме?**

---

---

---

**Форма оценки:** уровни (оптимальный, хороший, допустимый).

**Критерии оценки:**

*оптимальный* – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на все вопросы, имеет высокий уровень насмотренности, смотрел большое количество мультфильмов и помнит их названия и содержание, может назвать технику их исполнения, определить знаменитые цитаты мультипликационных героев.

*хороший* – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на большую часть вопросов, смотрел большое количество мультфильмов и помнит названия многих из них, может определить некоторые техники и процитировать любимых героев.

*допустимый* – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, кратко отвечает на большинство вопросов, слышал названия большинства известных мультфильмов, смотрел некоторые из них, но затрудняется соотнести цитаты и вспомнить содержание.



## 2. Рефлексивный лист участника проекта

*Ура! Мы завершили очередной проект!  
Опиши и оцени свою работу по проекту.*

**Фамилия, имя** \_\_\_\_\_

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

## 3. Зрительская карта

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержание названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>20</b>	
7.	Нужно ли доработать ролик? Ваши предложения автору		

#### 4. Критерии оценивания результатов освоения программы

Учащимся предлагается составить план работы над мультфильмом и продемонстрировать умения создания мультфильмов на мультстанке.

Знания умения и навыки оцениваются по следующим уровням:

**«Оптимальный»** - употребляет специальные термины осознанно и в полном соответствии с их содержанием; работает на мультстанке самостоятельно, не испытывает особых трудностей; творчески выполняет практические задания.

**«Хороший»** - сочетает специальную терминологию с бытовой; может определять виды анимационных техник; активно включается в работу над созданием анимации и этюдов.

**«Допустимый»** - ребёнок избегает употреблять специальные термины; испытывает серьёзные затруднения при работе на мультстанке; ребёнок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

№	ФИО ребёнка	Тест/опрос	Творческое задание	Качество представленной работы	Саморефлексия
1.					
2.					
3.					