Управление образования администрации г. Березники Муниципальноеавтономноеобщеобразовательноеучреждение «Школа№7дляобучающихсясограниченнымивозможностямиздоровья»

г. Березники Пермского края

|  |  |
| --- | --- |
| РАССМОТРЕНОИСОГЛАСОВАНО  педагогическим советом протокол№1от31.08.2021г. | УТВЕРЖДАЮ:  ДиректорМАОУ«Школа№7»  О.Н. Никитина Приказ№375от«01»09.2021г. |

**Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа с элементами интегрированного обучения**

**технической направленности и развития речевых компонентов для обучающихся с интеллектуальными нарушениями**

**«Занимательная анимация»**

Возрастдетей,на которых

рассчитана программа: 13-15 лет Срокреализациипрограммы:2 года

Автор-составитель:

Дедюхина Татьяна Николаевна, педагог дополнительного образования

г.Березники, 2024-2025 год

**ПАСПОРТ**

**дополнительной общеразвивающей программы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название программы** | Занимательная анимация |
| **Уровень Программы** | Стартовый |
| **Направление программы, которому соответствует планируемая деятельность** | Деятельность, направленная на оказание  помощи детям с ограниченными  возможностями здоровья посредством  использования программы покадровой съёмки AnimaSpooterPioneer 3.8.15.7, на основе которой создаётся анимация. |
| **Продолжительность образовательного процесса** | 2 года |
| **Возраст обучающихся** | 13-15 лет |
| **Цель программы** | Приобщение обучающихся с интеллектуальными нарушениями к занятиям технической направленности посредством создания анимационных фильмов на основе программы AnimaSpooterPioneer 3.8.15.7 |
| **Аннотация программы** | Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа (далее АДОП) «Занимательная анимация» технической направленности и развития речевых компонентов - это один из интереснейших способов создания анимационных фильмов. Простота и доступность создания простейшего фильма в сочетании с большими возможностями программы AnimaSpooterPioneer 3.8.15.7 позволяет обучающимся воплотить свои идеи в реальность. Программа способствует развитию речи, обогащению активного и пассивного словарного запаса, пространственного мышления, воображения у школьников с интеллектуальными нарушениями. В процессе освоения программы, обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья попробуют себя в роли оператора, сценариста, режиссера-мультипликатора (аниматора), художника, актераодновременно развивая собственную речь. Работа с дополнительными общеразвивающими модулями по разным направлениям способствуют развитию речи, освоению навыков коммуникации и формированию творческой деятельности, развитие которой позволяет обучающимся осваивать программу с большим интересом и осознанностью. |

**Содержание программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ раздела** | **Наименование раздела** | **Стр.** |
| **1** | **Комплекс основных характеристик программы** | 4 |
| 1.1 | Пояснительная записка | 4 |
| 1.2 | Цели и задачи программы | 6 |
| 1.3 | Содержание программы | 7 |
| 1.4 | Планируемые результаты | 14 |
| **2** | **Комплекс организационно-педагогических условий** | 15 |
| 2.1 | Календарный учебный график | 15 |
| 2.2 | Условия реализации программы | 16 |
| 2.3 | Формы аттестации | 17 |
| 2.4 | Оценочные материалы | 17 |
| 2.5 | Методические материалы | 20 |
| 2.6 | Список литературы | 23 |
| **3** | **Приложения** | 24 |

Адаптированная программа направлена на привлечение обучающихся к современным технологиям создания анимационных фильмов.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ;

- Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (с изменениями на 15 мая 2023 года);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

- Письмо Министерства образования и науки России от 18 ноября 2015 года №09-3242;

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

**Актуальность программы** определяется активным развитием в современном мире электроники, механики и программирования, то есть наличием благодатной почвы для совершенствования компьютерных технологий.

Деятельность на основе программы покадровой съёмки и создания анимации– значимое и социально-важное направление в образовательной среде. Актуальность программы заключается в том, что она направлена на формирование творческой личности, живущей в современном мире. Самыми востребованными в ближайшем будущем станут профессии, связанные с моделированием, проектированием и конструированием.

Программа отличается максимальным использованием межпредметных связей: информатики, с одной стороны и развития речи, математики, естествознания, и других наук, с другой стороны. Она направлен на знакомство школьников с ограниченными возможностями здоровья с профессиями в области мультипликации.

Самое главное – это проект обучения будущему, в котором будут жить сегодняшние школьники. Отличительной особенностью ФГОС ОО с УО является деятельностный подход, предусматривающий чередование практических и умственных действий ребенка. Такой подход можно реализовать в образовательной среде с помощью современных и новых программ обучения. Это позволяют школьнику думать, анализировать, действовать, получать результат.

Программа способствует реализации модели интеллектуальномотивационной образовательной среды, развитию технического творчества, опытно-экспериментальной деятельности, формированию профессиональной ориентации у школьников с ограниченными возможностями здоровья.

Обучающиеся, участвующие в краткосрочных образовательных практиках, осваивающие дополнительные образовательные программы технической направленности, хорошо владеют навыками работы с конструкторами нового поколения, что позволяет использовать их в коррекционно-образовательном процессе.

Анимация в условиях современного, стремительно меняющегося мира является одним из видов творческо-продуктивной деятельности детей. С его помощью трудные задачи по формированию и коррекции речи у обучающихся решаются в продуктивной деятельности, где каждый ребенок может проанализировать уровень своей успешности и увидеть положительный результат в своей работе.

В процессе творческой деятельности на занятиях, с учетом интеграции межпредметных связей (конструирование и речевое развитие) у школьников с ОВЗ происходит не только коррекция речи, но и активизируется познавательная активность, совершенствуется сенсорно-тактильная и двигательная сфера, развиваются коммуникативные навыки.

Использование в коррекционной работе современных программ, связанные с творчеством, способствуют развитию мелкой моторики, активизирует различные участки коры больших полушарий мозга, что, в конечном счете, развивает гибкость артикуляционного аппарата, улучшает качество речи в целом. Программа реализуется в нескольких направлениях, модулях, где изучаются различные приёмы анимации.

Школьники самостоятельно, с помощью направляющих лексических заданий и упражнений самостоятельно определяют тему и цель урока, выполняют лексические упражнения и постепенно переходят к созданию анимации.

При реализации программы учитываются индивидуальные возможности детей. Материал подбирается в соответствии с возрастом и особенностями обучающихся. Таким образом, использование инновационных LEGO-технологий, робототехнических модулей, нетрадиционных методов и приемов с конструкторами предотвращает утомление детей, поддерживает у детей с различной речевой патологией познавательную активность. Современные образовательные программы обладают огромными дидактическими возможностями, которые эффективно и творчески может использовать учитель в образовательном процессе обучающихся с ограниченными возможностями здоровья с учетом интеграции межпредметного взаимодействия.

**Краткая характеристика предмета.**

Изучение приёмов анимации помогает детям с особыми образовательными потребностями осваивать школьные дисциплины с большим интересом и осознанностью, параллельно развивая высшие психические функции и речевую деятельность на основе интеграции межпредметных связей. Создавая фильмы, каждый ребенок понимает на практике, почему так важно изучать базовые предметы — математику, информатику, при этом обогащая активный и пассивный словарный запас. Таким образом, работа с анимацией позволяет школьникам с ОВЗ в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей знаний – от теории механики до психологии и собственной речи, что является вполне естественным. Кроме того, при таких занятиях тренируется логика, развивается воображение, память, творческое мышление, мелкая моторика пальцев рук. Дети учатся концентрировать внимание, работать с мелкими деталями. Развивается фантазия и пространственное мышление.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества, через изучение принципов работы многих механизмов.

Развитие речевых компонентов посредством реализации отдельных лексических тем через создание анимации позволит повысить качество обучения и будет способствовать достижению личностных и предметных результатов у обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

**Целевая аудитория:**

Программа предназначена для обучающихся с интеллектуальными нарушениями 14-16 лет. Численность обучающихся в группе 12 человек. Количество групп – 2. Общее количество обучающихся: 24 человека.

**Целевая аудитория**.

Программа предназначена для обучающихся 14-15 лет. Численность обучающихся в группе до 12 человек.

**Срок реализации программы** составляет 2 года с общим объемом часов на весь период обучения.

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 занятия.

**1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** Приобщение обучающихся с интеллектуальными нарушениями к занятиям техническим творчеством посредством создания коротких анимаций на базе программы покадровой съёмки AnimaSpooterPioneer 3.8.15.7.

**Задачи программы:**

1.Формирование логического, системного и алгоритмического мышления учащихся с учетом их индивидуальных возможностей.

2. Коррекция и развитие речи, познавательной деятельности и творческих способностей учащихся посредством создания анимаций, участия в творческих анимационных соревнованиях, конференциях, турнирах.

3. Воспитание положительных качеств личности (аккуратности, настойчивости, трудолюбия, самостоятельности, терпеливости, любознательности), умений планировать свою деятельность, доводить начатое дело до конца, осуществлять контроль и самоконтроль.

**1.3. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**1. Научность**. Этот принцип предопределяет сообщение школьникам только достоверных, проверенных практикой сведений, при отборе которых учитываются новейшие достижения науки и техники.

**2. Доступность.** Предусматривает соответствие объема и глубины учебного материала уровню общего развития обучающихся в данный период, благодаря чему, знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.

**3. Связь теории с практикой**. Обязывает вести обучение так, чтобы обучаемые могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.

**4. Воспитательный характер обучения**. Процесс обучения является воспитывающим, учащийся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и моральные качества.

**5. Сознательность и активность обучения**. В процессе обучения все действия, которые отрабатывает учащийся, должны быть обоснованы. Необходимость научить школьников критически осмысливать и оценивать факты, делая выводы, разрешать все сомнения с тем, чтобы процесс усвоения и наработки необходимых навыков происходили сознательно, с полной убежденностью в правильности обучения.

**6. Активность в обучении** предполагает самостоятельность, которая достигается хорошей теоретической и практической подготовкой и работой педагога.

**7. Наглядность**. Объяснение процесса создания анимаций на конкретных изделиях и программных продуктах. Для наглядности применяются существующие видео материалы, а так же материалы своего изготовления.

**8. Систематичность и последовательность**. Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения. Данный принцип предусматривает изучение предмета по системе: от простого к сложному, от частного к общему.

**9. Прочность закрепления знаний, умений и навыков**. Качество обучения зависит от того, насколько прочно закрепляются знания, умения и навыки учащихся. Поверхностные знания и навыки обычно являются причинами неуверенности и ошибок. Поэтому закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировкой.

**10. Индивидуальный подход в обучении**. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей детей и, опираясь на сильные стороны ребенка, доводит его подготовленность до уровня общих требований по освоению знаний ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

**1.3. Содержание программы**

**Учебно-тематический план**

**Первый год обучения (2023-2024)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № **п/п по неделям** | | **Тема и раздел программы** | | | **Количество часов** | | | | | | **Даты** | |
| **Всего** | **Теория** | | | | **Практика** |  | |
| **1 четверть** | | | | | | | | | | | | |
| **Раздел №1. Теоретические основы анимации** | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Вводное занятие Презентация на тему «Что такое анимация»? Что нам нужно для работы. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **Раздел №2. Создание мультипликации на бумаге** | | | | | | | | | | | | |
| **2** | Знакомство с программой AnimaSpooterPioneer (кадровая частота, калькирование, монтажная линейка). | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **3** | «Операции с предметами». | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
|  | «Операции с предметами». | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **4** | Изготовление флипбука (листалка) – самую простая форму анимации. | | | | 2 |  | | | | 2 |  | |
| **5** | Знакомство с покадровой съемкой сюжета мультфильма. Выполнение упражнений («оживление» ручек, карандашей и других предметов) | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **6** | Знакомство с покадровой съемкой сюжета мультфильма. Выполнение упражнений («оживление» ручек, карандашей и других предметов) | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **7** | Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). Обсуждение приёма анимации. | | | | 2 | 2 | | | | 0 |  | |
| 8 | Когда предметы движутся. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **9** | Когда предметы движутся. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **10** | Когда предметы движутся. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **11** | «Операции с предметами» - семенами арбуза, дыни и др. материалами. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **12** | «Операции с предметами» - семенами арбуза, дыни и др. материалами. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **13** | «Операции с предметами» - семенами арбуза, дыни и др. материалами. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **14** | Просмотр мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) Обсуждение приёма анимации. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **15** | «Операции с предметами» - пазлы, мозаика и др. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **16** | «Операции с предметами» - пазлы, мозаика и др. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **17** | «Операции с предметами» - пазлы, мозаика и др. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **18** | «Оживляем» прочие предметы (по желанию учеников) | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **19** | «Оживляем» прочие предметы (по желанию учеников) | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **20** | Просмотр мультфильма «Ёжик в тумане» в технике «перекладка». Обсуждение приёма анимации. | | | | 2 | 2 | | | | 1 |  | |
| **21** | «Оживляем» игрушки в технике покадровой съёмки (куклы с двигающимися ногами и руками – отличные герои для мультфильма)  - походка «вразвалочку»  - движение рук и ног | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **22** | «Оживляем» игрушки в технике покадровой съёмки (куклы с двигающимися ногами и руками – отличные герои для мультфильма)  - походка «вразвалочку»  - движение рук и ног | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **23** | «Оживляем» прочих игрушек в технике покадровой съёмки (прочие игрушки с двигающимися конечностями) | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **24** | «Оживляем» прочих игрушек в технике покадровой съёмки (прочие игрушки с двигающимися конечностями) | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **25** | «Оживляем» прочих игрушек в технике покадровой съёмки (прочие игрушки с двигающимися конечностями) | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **26** | Просмотр мультфильма «За чистое море» в технике «перекладка». Обсуждение приёма анимации | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **27** | Создание анимации в технике «перекладка», используя осенние листья. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **28** | Создание анимации в технике «перекладка», используя осенние листья. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **29** | Создание анимации в технике «перекладка», используя осенние листья. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **30** | Раскадровка (кто герои истории? Что они делают? Чего хотят добиться? Как они этого добиваются?) | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **31** | Раскадровка (кто герои истории? Что они делают? Чего хотят добиться? Как они этого добиваются?) | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **32** | Планы съёмки (крупный план, средний план, общий план). | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **33** | Планы съёмки («через плечо, суперкрупный план, суперобщий план» | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **34** | Возможности монтажных программ. Монтажная линейка. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **35** | Возможности монтажных программ. Монтажная линейка. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **36** | Окно проекта, окно просмотра. Звук. Выполнение тренировочных упражнений. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **37** | Выполнение тренировочных упражнений. | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **38** | Выполнение тренировочных упражнений. | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **39** | Выполнение тренировочных упражнений. | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **40** | Выполнение тренировочных упражнений. | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **41** | Монтаж анимации. | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **42** | Монтаж анимации. Тренировочные упражнения. | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **43** | Тренировочные упражнения по монтажу анимации | | | | 2 | 0 | | | | 2 |  | |
| **44** | Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка» | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **45** | Продолжение работы. Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка» | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **45** | Продолжение работы. Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка». Озвучивание | | | | 2 | 1 | | | | 1 |  | |
| **46** | **Пластилиновая анимация.** | | | | | | | | | | | |
| **47** | Просмотр и обсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона». Обсуждение. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **48** | Волшебные свойства пластилина. Изготовление фигурок. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **49** | Выбирай пластилин правильно! (Отбор материала – первый шаг к успеху в пластилиновой анимации). | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **50** | Откуда и как появился пластилин, видеосюжет об истории пластилина. Изготовление простых фигурок из пластилина. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **51** | Придумывание сюжета, героев, декораций (коллективная работа).«Пластилиновый Теремок» | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **52** | Работа над сценарием мультипликационного фильма «Теремок» (Коллективная работа) | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **53** | Работа над сценарием мультипликационного фильма «Теремок» (Коллективная работа) | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **54** | Продолжение работы. Озвучивание анимации. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **55** | Работа над анимацией по сказке «Три медведя». Изготовление декораций (фона) | | | 2 | | | 0 | | | 2 | |  |
| **56** | Продолжение работы над декорациями. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **57** | Работа по изготовлению героев. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **58** | Озвучивание. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **59** | Работа над анимацией по сказке «Машенька». Работа над сюжетом. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **60** | Продолжение работы. Изготовление декораций (фона). | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **61** | Работа по изготовлению героев. Озвучивание. | | | 2 | | | 0 | | | 2 | |  |
| **62** | Работа над анимацией по сказке «Красная Шапочка». | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **63** | Продолжение. Изготовление декораций (фона). | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **64** | Работа по изготовлению героев. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **65** | Озвучивание сказки «Красная шапочка» | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **66** | Работа над созданием своей анимации. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **67** | Работа над созданием своей анимации. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **68** | Пробы. Репетиции. | | | 2 | | | 0 | | | 2 | |  |
| **69** | Работа над ошибками. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **70** | Пластилиновая анимация «Полёт на Луну». Изготовление героев. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **71** | Продолжение работы. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **72** | Работа по изготовлению персонажей. Создание анимации. | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **73** | Озвучивание анимации «Полёт на Луну». | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **74** | Обсуждение полученных результатов | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **75** | Подготовка к итоговому тестированию. Выполнение контрольного теста | | | 2 | | | 1 | | | 1 | |  |
| **76** | Работа над ошибками, допущенными в тесте. Обсуждение результатов.  Чаепитие по случаю окончания учебного года. | | | 2 | | | 0 | | | 2 | |  |
| **2 год обучения 2024-2025**  **Кукольная и предметная анимация.** | | | | | | | | | | | | |
| **1** | Просмотр мультфильма, созданного в технике кукольная анимация «Чебурашка». Обсуждение по созданию персонажей и возможные приёмы анимации. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 02.09 |
| **2** | Изготовление героев анимации «Чебурашка». | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 05.09 |
| **3** | Создание Анимации «Чебурашка» используя приём «перекладка». | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 09.09 |
| **4** | Создание Анимации «Чебурашка» используя приём «перекладка». | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 12.09 |
| **5** | Озвучивание анимации «Чебурашка» | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 16.09 |
| **6** | Создание анимации с куклами «Я и моя семья». Обсуждение сценария. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 19.09 |
| **7** | Создание простейших кукол из картона, прорисовка частей тела, лица, волос. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 23.09 |
| **8** | Продолжение работы по созданию простейших кукол. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 26.09 |
| **9** | Создание для кукол бумажной «одежды», раскрашивание одежды при помощь красок, цв. карандашей | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 30.09 |
| **10** | Завершение работы по созданию кукол для анимации | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 03.10 |
| **11** | Обсуждение изготовленных работ. Создание декораций. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 07.10 |
| **12** | Создание анимации. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 10.10 |
| **13** | Озвучивание анимации | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 14.10 |
| **14** | Обсуждение полученных результатов фильма «Я и моя семья». | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 17.09 |
| **15** | Создание лего-анимации «Строим дом». Обсуждаем сюжет. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 21.09 |
| **16** | Принципы работы с лего-анимацией | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 24.10 |
| **17** | Создание лего-анимации | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 28.10 |
| **18** | Продолжение работы. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 31.10 |
| **19** | Озвучивание лего-анимации | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 04.11 |
| **20** | Работа над ошибками. Обсуждение результатов. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 07.11 |
| **21** | Создаём пространственные декорации (небо и земля, деревья и дома разных размеров.Маленькое – далеко, большое - рядом) | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 11.11 |
| **22** | Продолжение работы над созданием декораций – дома разных размеров. Покадровая съёмка. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 14.11 |
| **23** | Создание анимации «На ферме». Обсуждение сценария. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 18.11 |
| **24** | Изготовление объёмных героев анимации из природного материала. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 21.11 |
| **25** | Продолжение работы по изготовлению объёмных героев анимации из природного материала. Покадровая съёмка | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 25.11 |
| **26** | Озвучивание анимации «На ферме». | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 28.11 |
| **27** | Создание анимации о зиме «Зимние забавы». Просмотр видеоматериалов. Придумывание своего сюжета. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 02.12 |
| **28** | Изготовление фигурок людей, животных из бросового материала. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 05.12 |
| **29** | Изготовление фигурок людей, животных из бросового материала. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 09.12 |
| **30** | Создание анимации. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 12.12 |
| **31** | Музыкальное сопровождение анимации «Зитмние забавы». | | 2 | | | | | 2 | | 0 | | 16.12 |
| **32** | Создание анимации из детских кубиков «Волшебные кубики». Разработка сюжета | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 19.12 |
| **33** | Продолжение работы. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 23.12 |
| **34** | Покадровая съёмка анимации «Волшебные кубики» | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 26.12 |
| **35** | Музыкальное сопровождение анимации «Волшебные кубики». | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 30.12 |
| **36** | Создание анимации «На улицах города». Просмотр мультфильма о городе. Обсуждение сценария. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 09.01 |
| **37** | Создание анимации «На улицах города». | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 13.01 |
| **38** | Подборка героев анимации. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 16.01 |
| **39** | Покадровая съёмка. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 20.01 |
| **40** | Звуковое сопровождение анимации «На улицах города». | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 23.01 |
| **41** | Создание анимации при помощи конструктора «Лего». Создание сюжета и героев | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 27.01 |
| **42** | Покадровая съёмка анимации из конструктора «Лего». | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 30.01 |
| **43** | Музыкальное сопровождение анимации из конструктора «Лего». | | 2 | | | | | 1 | | 1 | | 03.02 |
| **44** | Создание собственного проекта группы при помощи изученных способов создания анимации. Придумывание сюжета. Обсуждение в группе. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | | 06.02 |
| **45** | Покадровая съёмка собственной анимации. | | 2 | | | | | 0 | 2 | | | 10.02 |
| **46** | Озвучивание. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 13.02 | |
| **Песочная анимация** | | | | | | | | | | | | |
| **47** | История появления и развития песочной анимации. Основные приёмы. Просмотр мультфильма, созданного в данной технике. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 17.02 | |
| **48** | Знакомство с техникой рисования, способами рисования (кулаком, ладонью, ребром большого пальца, щепотью) | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 20.02 | |
| **49** | Рисование простых геометрических фигур | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 24.02 | |
| **50** | Составление орнамента в геометрических фигурах. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 27.02 | |
| **51** | Рисование деревьев и кустарников. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 03.03 | |
| **52** | Продолжение. Рисование деревьев и кустарников. | | 2 | | | | |  | | 2 | 06.03 | |
| **53** | Рисование домашних животных «Кошка на окне» | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 10.03 | |
| **54** | Рисование домашних животных «Спящая собака» | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 13.03 | |
| **55** | Продолжение работы «Спящая собака» | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 17.03 | |
| **56** | Способы перехода одной картины в другую | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 20.03 | |
| **57** | Рисование животных в движении | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 24.03 | |
| **58** | Закрепление способов рисования | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 27.03 | |
| **59** | Просмотр фрагмента из мультфильма «Трям!Здравствуйте!» Обсуждение способов анимации. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 31.03 | |
| **60** | Создание анимации при помощи гороха с последующим его окрашиванием (Ёжик дарит цветы Зайцу) | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 03.04 | |
| **61** | Создание анимации и работа над ошибками. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 07.04 | |
| **62** | Создание своего собственного проекта при помощи техники «Сыпучая анимация» | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 10.04 | |
| **63** | Продолжение работы. Создание своего собственного проекта при помощи техники «Сыпучая анимация» | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 14.04 | |
| **64** | Обсуждение результата. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 17.04 | |
| **Пикселяция** | | | | | | | | | | | | |
| **65** | Что такое пеиксиляция. Просмотр видеофильмов. Обсуждение. | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 21.04 | |
| **66** | Создание сценария для групповойпиксиляции «Волшебные превращения» | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 24.04 | |
| **67** | Съёмка анимации «Волшебство своими руками» | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 28.04 | |
| **68** | Создание сценария для групповойпиксиляции «Мы - фокусники» | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 05.05 | |
| **69** | Создание анимации по своему замыслу, используя подручные предметы. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 12.05 | |
| **70** | Создание анимации по своему замыслу, используя подручные предметы. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 15.05 | |
| **71** | Подготовка к итоговому тестированию. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 19.05 | |
| **72** | Итоговое тестирование | | 2 | | | | | 1 | | 1 | 22.05 | |
| **73** | Работа над ошибками. Обсуждение ошибок. Чаепитие по случаю окончания года. | | 2 | | | | | 0 | | 2 | 26.05 | |
|  |  | |  | | | | |  | |  |  | |
|  | **Итого** | | **148** | | | | | **50** | | **98** |  | |
|  |  | |  | | | | |  | |  |  | |

**Содержание учебно-тематического плана**

**РАЗДЕЛ № 1 «Теоретические основы мультипликации»**

Занятие № 1.«Вводное занятие».

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

**РАЗДЕЛ № 2 «Создание мультипликации на бумаге» (22 занятия).**

Занятие № 2.1. «Знакомство с программой AnimaSpooterPioneer (кадровая частота, калькирование, монтажная линейка)».

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

         Практика: Тренировочные упражнения с программой для закрепления данных понятий.

Занятие № 2.2. «Операции с предметами».

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

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

Теория: Познакомить с понятием «флипбук»

        Практика: изготовление самой простой формы анимации.

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

Теория: Знакомство с процессом предметов и покадровой съемкой сюжета

Практика: Покадровая сьемка предметов.

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

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

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

Теория: Оживление предметов путём «перекладки»

Практика: Покадровая съёмка фильма «Осенний калейдоскоп» с использованием листьев и шишек.

Занятие № 2.7. «Операции с предметами» - семенами арбуза, дыни и др.»

Практика: Выпуск анимационного фильма, используя семена «Осенний вальс»

Занятие №2.8. «Просмотр мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) Обсуждение».

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

Занятие № 2.9. «Операции с предметами: пазлы, мозаика и др.».

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

Занятие № 2.10. «Оживляем» прочие предметы (по желанию учеников)».

        Практика: тренировочные упражнения с программой для закрепления способа «перекладка», а также закрепление операций «кадровая частота, калькирование, монтажная линейка»

Занятие № 2.11. «Просмотр мультфильма «Ёжик в тумане» в технике «перекладка»».

Теория: Обсуждение мультфильма, сделанного в технике: перекладка.

Занятие № 2.12. «Оживление игрушек».

Теория: закрепление способа «перекладки»

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

Занятие № 2.13. «Оживление прочих игрушек».

Теория: закрепление способа «перекладки»

Практика: «Оживляем» прочих игрушек в технике покадровой съёмки (прочие игрушки с двигающимися конечностями)

Занятие № 2.14. «Просмотр мультфильма в технике перекладка»

Теория: Обсуждение

Занятие № 2.15. «Раскадровка (кто герои истории? Что они делают? Чего хотят добиться? Как они этого добьются?)».

         Теория: Познакомить с понятием «раскадровка»

         Практика: Тренировочные упражнения с программой для закрепления данного понятия.

Занятие № 2.16. «Планы съёмки (крупный план, средний план, общий план)».

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

Практика: тренировочные упражнения в определении видов плана съёмки.

Занятие № 2.17. «Планы съёмки («через плечо, суперкрупный план, суперобщий план»».

        Практика:тренировочные упражнения в определении видов плана съёмки.

Занятие № 2.18. «Возможности монтажных программ. Монтажная линейка».

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

Практика: тренировочные упражнения с предметами.

Занятие № 2.19. «Окно проекта, окно просмотра. Звук. Выполнение тренировочных упражнений».

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

Практика: тренировочные упражнения с предметами для закрепления данных понятий.

Занятие № 2.20. «Выполнение тренировочных упражнений».

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

Занятие № 2.21. «Монтаж анимации».

Теория: познакомить с монтажными возможностями программы.

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

Занятие №2.22. Продолжение работы над фильмом «В мире природы» Практика: тренировочные упражнения с программой для создания фильма способом «перекладка».

Занятие № 2.23. Продолжение работы над фильмом «В мире природы» Практика: тренировочные упражнения с программой для создания фильма способом «перекладка».

Занятие № 2.24. «Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка».

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

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

Занятие № 2.25. «Продолжение работы. Покадровая съёмка сюжета мультфильма «Репка»».

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

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

Занятие № 2.26. «Завершение работы над созданием анимации «Репка» Озвучивание».

Теория: Закрепить способ озвучивания анимации.

        Практика: озвучивание анимации «Репка».

**РАЗДЕЛ № 3 «Пластилиновая анимация».**

Занятие № 3.1. «Просмотр и обсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона». Волшебные свойства пластилина. Изготовление фигурок.».

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

         Практика: Изготовление фигурок.

Занятие № 3.2. «Выбирай пластилин правильно! (Отбор материала – первый шаг к успеху в пластилиновой анимации). Изготовление простых фигурок из пластилина».

Теория: как выбрать пластилин для программы анимации.

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

Занятие № 3.3. «Откуда и как появился пластилин, видеосюжет об истории пластилина».

Теория: просмотр и обсуждение.

        Занятие № 3.4. Работа над анимацией «Пластилиновый Теремок».

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

Практика: изготовление из пластилина героев.

Занятие № 3.5. «Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)»

         Теория: обсуждение сценария

        Практика: покадровая съёмка сюжета анимации

Занятие № 3.6. «Озвучивание анимации».

Практика: наложение звуковой дорожки.

Занятие № 3.7. «Работа над анимацией по сказке «Три медведя». Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из пластилина декораций.

Занятие № 3.8. «Продолжение. Работа по изготовлению героев».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 3.9. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание.

Занятие № 3.10. «Работа над анимацией по сказке «Машенька». Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из пластилина декораций.

Занятие № 3.11. «Продолжение. Работа по изготовлению героев».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 3.12. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 3.13. «Работа над анимацией по сказке «Красная Шапочка». Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из пластилина декораций.

Занятие № 3.14. «Продолжение. Работа по изготовлению героев».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 3.15. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 3.13. «Работа над анимацией по своей придуманной сказке Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из пластилина декораций.

Занятие № 3.14. «Продолжение. Работа по изготовлению героев».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 3.15. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 3.16. «Работа над анимацией «Полёт на Луну». Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из пластилина декораций.

Занятие № 3.17. «Продолжение. Работа по изготовлению героев».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 3.18. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

**РАЗДЕЛ № 4 «Кукольная и предметная анимация».**

Занятие № 4.1. «Просмотр мультфильма, созданного в технике кукольная анимация «Чебурашка». Обсуждение по созданию персонажей».

         Теория: Познакомить с особенностями создания кукол для кукольной анимации (движение рук, ног, выражение лица)

         Практика: изготовление простейших кукол из картона.

Занятие № 4.2. «Создание простейших кукол из картона, прорисовка частей тела, лица, волос».

Теория: как выбрать картон для персонажей программы анимации. Выражение лица героев.

Практика: изготовление кукол

Занятие № 4.3. «Продолжение работы по созданию простейших кукол».

Практика: Продолжение работы по изготовлению кукол.

Занятие № 4.4 «Создание для кукол бумажной «одежды», раскрашивание одежды.».

Теория: обсуждение нарядов для кукол.

Практика: изготовление одежды.

Занятие № 4.5. «Завершение работы по созданию кукол для анимации»

         Теория: обсуждение полученных результатов

        Практика: завершение работ по созданию кукол.

Занятие № 4.6. «Обсуждение изготовленных работ. Создание декораций».

Практика: обсуждение изготовленных работ. Создание декораций.

Занятие № 4.7. «Осуждение сценария фильма «Я и моя семья». Придумывание сюжета.

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Первые пробы.

Занятие № 4.8. «Анимация фильма «Я и Моя семья».

Практика: покадровая съёмка сюжета.

Занятие № 4.9. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание.

Занятие № 4.10. «Создание Лего анимации «Строим дом». Обсуждаем сюжет. Создаём декорации (небо и земля, деревья и дома разных размеров.Маленькое – далеко, большое - рядом)». Придумывание сюжета. Изготовление декораций (фона)».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из конструктора лего декораций.

Занятие № 4.11. «Продолжение работы над созданием декораций – дома разных размеров. Покадровая съёмка».

Практика: покадровая съёмка анимации.

Занятие № 4.12. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 4.13. «Создание анимации «На ферме». Обсуждение сценария».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление декораций.

Занятие № 4.14. «Изготовление объёмных героев анимации из природного материала. Покадровая съёмка».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 4.15. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 4.16. «Создание анимации о зиме «Зимние забавы». Просмотр видеоматериалов. Придумывание своего сюжета».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление декораций.

Занятие № 4.17. «Изготовление фигурок людей, животных из бросового материала».

Практика: изготовление героев для анимации.

Занятие № 4.18. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 4.19. «Создание анимации из детских кубиков «Волшебные кубики». Придумывание сюжета».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление декораций.

Занятие № 4.20. «Покадровая съёмка анимации «Волшебные кубики»».

Практика: покадровая съёмка анимации.

Занятие № 4.21. «Музыкальное сопровождение анимации «Волшебные кубики»».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Озвучивание анимации.

Занятие № 4.22. «Создание анимации «На улицах города». Просмотр видео. Обсуждение сценария».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Практика: придумывание сюжета, изготовление декораций.

Занятие № 4.23. «Подборка героев анимации. Покадровая съёмка».

        Практика: изготовление героев для анимации. Покадровая съёмка.

Занятие № 4.24. «Звуковое сопровождение анимации «На улицах города».

Теория: Закрепить способ озвучивания.

Практика: Озвучивание анимации.

Занятие № 4.25. «Создание анимации при помощи конструктора «Лего». Создание сюжета и героев.

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление из конструктора «Лего» декораций.

Занятие № 4.26. «Покадровая съёмка анимации из конструктора «Лего». Просмотр видео».

Практика: покадровая съёмка анимации.

Занятие № 4.27. «Музыкальное сопровождение анимации из конструктора «Лего»».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 4.28. «Создание собственного проекта группы при помощи изученных способов создания анимации. Придумывание сюжета. Обсуждение в группе».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Изготовление декораций.

Занятие № 4.29. «Покадровая съёмка собственной анимации».

Практика: покадровая съёмка анимации.

Занятие № 4.30. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

**РАЗДЕЛ № 5 «Песочная анимация. Пикселяция».**

Занятие № 5.1. «История появления и развития песочной анимации. Основные приёмы. Просмотр мультфильма, созданного в данной технике».

         Теория: Познакомить с историей и развитием песочной анимации, а так же с основными приёмами. Просмотр мультфильма. Обсуждение.

Занятие № 5.2. «Знакомство с техникой рисования, способами рисования (кулаком, ладонью, ребром большого пальца, щепотью)».

Теория: техника и способы рисования.

Практика: первые пробы рисования и покадровая съёмка.

Занятие № 5.3. «Рисование простых геометрических фигур».

Практика: рисование квадрата, прямоугольника, треугольника.

Занятие № 5.4 «Составление орнамента в геометрических фигурах».

Практика: Придумывание и составление орнамента с покадровой съёмкой.

Занятие № 5.5. «Рисование деревьев и кустарников»

         Теория: обсуждение полученных результатов

        Практика: рисование деревьев и кустарников (береза, сосна, ель) одной и одновременно двумя руками.

Занятие № 5.6. «Продолжение. Рисование деревьев и кустарников».

Практика: продолжение работы. Обсуждение результатов.

Занятие № 5.7. «Рисование домашних животных «Кошка на окошке».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Рисование с покадровой съёмкой.

Занятие № 5.8. «Рисование домашних животных «Спящая собака».

Практика: составление сюжета и рисование с покадровой съёмкой.

Занятие № 5.9. «Продолжение работы «Спящая собака»».

         Теория: Обсуждение полученных результатов.

Занятие № 5.10. «Способы перехода одной картины в другую».

Теория: способы рисования

 Практика: закрепление способов рисования.

Занятие № 5.11. «Рисование животных в движении».

Теория: Закрепление изученных способов рисования, необходимых для создания анимации.

        Практика: рисование лошади указательным пальцем, соблюдая пропорции, с покадровой съёмкой.

Занятие № 5.12. «Закрепление способов рисования».

Практика: закрепление способов рисования по своему замыслу.

Занятие № 5.13. «Озвучивание».

         Теория: Закрепить способ озвучивания.

         Практика: Распределение ролей. Озвучивание

Занятие № 5.14. «Просмотр фрагмента из мультфильма Трям!Здравствуйте!» Обсуждение».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Занятие № 5.15. «Создание анимации при помощи гороха с последующим его окрашиванием (Ёжик дарит цветы Зайцу)»

Практика: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации. Покадровая съёмка анимации.

Занятие № 5.16. «Создание фильма и работа над ошибками».

         Практика: создание анимации по своему замыслу, используя изученные техники.

Занятие № 5.17. «Создание анимации «На улицах города».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Практика: придумывание сюжета, покадровая сьёмка.

Занятие № 5.18. «Создание анимации «Фрукты».

        Практика: изготовление анимации. Покадровая съёмка.

Занятие № 5.19. «Что такое пиксиляция. Просмотр видеофильмов. Обсуждение».

Теория: знакомятся с новым видом анимации, где герои – сами дети.

Практика: проведение «фокусов» с предметами и их покадровая съёмка.

Занятие № 5.20. «Создание сценария для групповой работы «Волшебные превращения»».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Практика: придумывание сюжета, покадровая съёмка.

Занятие № 5.21. «Съёмка анимации «Волшебство своими руками».

        Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Практика: придумывание сюжета, покадровая съёмка.

Занятие № 5.22. «Создание сценария для групповой работы «Мы - фокусники»».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

Практика: придумывание сюжета, покадровая съёмка.

Занятие № 5.23. «Создание анимации по своему замыслу, используя подручные предметы».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Съёмка придуманныханимаций.

Занятие № 5.24. «Обсуждение результатов работы».

Практика: обсуждение результатов.

Занятие № 5.25. «Создание своего проекта в технике «Пиксиляция».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Съёмка придуманных анимаций.

Занятие № 5.26. «Продолжение. Создание своего проекта в технике «Пиксиляция»».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

        Практика: Придумывание сюжета. Съёмка придуманныханимаций.

Занятие № 5.27. «Обсуждение результатов проделанной работы за год».

Теория: Закрепление изученных понятий, необходимых для создания анимации.

**1.4. Планируемые результаты**

По итогам реализации программы учащиеся будут

***знать:***

-анимационные техники, применяемые для создания мультфильмов;

-правила техники безопасности при работе с различными инструментами и материалами;

***уметь:***

- работать с программой покадровой съёмки AnimaSpooterPioneer

- работать над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение;

-научиться применять уже знакомые техники для экранизации;

***владеть:***

-первоначальными приемами анимации, используя программу покадровой съёмки AnimaSpooterPioneer;

**В результате освоения программы**

***обучающиеся научатся:***

-самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

-осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве при решении учебных проблем;

-сопоставлять и отбирать информацию, полученную из разных источников (словари, энциклопедии, справочники, электронные диски, сеть Интернет).

Будут сформированы:

-уважительное отношение к результатам своего труда и труда окружающих;

- волевые качества: терпение, ответственность и усидчивость.

- чувство коллективизма, товарищества и взаимопомощи.

**2.1. Календарный учебный график 2024-2025**

|  |  |
| --- | --- |
| **Режим занятий** | **9а, 9в** |
| Понедельник  четверг | 13.50 – 14.30  14.35-15.15  13.50 – 14.30  14.35 – 15.50 |
|  | |
| Итого | **148 часов в год**  **/теория 50часов/**  **практика 98часов** |

**2.2. Условия реализации программы**

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

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

3. *Перечень оборудования, необходимого для проведения занятий*: программа AnimaSpooterPioneer

*4. Информационное обеспечение представлено в виде:*

– подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

– профессиональной и дополнительной литературы для педагога, учащихся, родителей;

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

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

**2.3. Формы аттестации**

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

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

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

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

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

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

**2.4. Оценочные материалы**

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

**Мониторинг результатов обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Оцениваемые параметры** | **Низкий** | **Средний** | **Высокий** |
| **Теоретическая подготовка** | | | |
| Владение теоретическими знаниями | Учащийся владеет менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой. | Объем усвоенных знаний составляет 50-70%. | Учащийся освоил 70-100% объема знаний, предусмотренных программой. |
| Владение понятиями и терминами | Учащийся, как правило, избегает применять специальные термины. | Учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой. | Специальные термины употребляет осознанно и в полном объеме в соответствии с содержанием программы. |
| **Практическая подготовка** | | | |
| Практические навыки и умения. | Учащийся овладел менее чем 50% предусмотренных программой умений и навыков. | Объем усвоенных навыков и умений составляет 50-70%. | Учащийся овладел 70-100% умений и навыков, предусмотренных программой. |
| Владение специальным оборудованием. | Учащийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием. | Работает с оборудованием с помощью педагога. | Работает с оборудованием самостоятельно, не испытывая особых затруднений. |
|  | Требуется постоянное пояснение педагога при изготовлении модели | Выполняет работу после объяснений педагога. | Самостоятельно выполняет работу без помощи педагога. |

**Оценочный лист**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Планируемые результаты освоения программы** | | **Диагностический инструментарий** | **Оценка педагога (высокий уровень, средний уровень, низкий уровень)** | **Самооценка обучающегося** |
| 1 | **Личностные** | Проявление чувства коллективизма, товарищества и взаимопомощи. | Наблюдение |  |  |
| 2 | Проявление уважительного и бережного отношения к результатам своего труда и труда окружающих. | Наблюдение |  |  |
| 3 | Проявление трудолюбия и волевых качеств: терпения, ответственности и усидчивости. | Наблюдение |  |  |
| 4 | **Предметные** | Владение теоретическими знаниями | Тестирование, викторины, опросы |  |  |
| Владение понятиями и терминами | Тесты, кроссворды |  |  |
| 5 | Практические навыки и умения. | Наблюдение, практические задания |  |  |
| Владение специальным оборудованием. | Анализ выполненных работ |  |  |
| Степень самостоятельности в изготовлении модели по образцу. | Наблюдение |  |  |

**2.5. Методические материалы**

При реализации программы используются следующие методы обучения:

словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый.

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

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

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

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

Наиболее предпочтительными являются:

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

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

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

* одновременная работа со всей группой;
* работа в парах;
* групповая работа на принципах дифференциации.

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

**Алгоритм учебного занятия**

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

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

Учебное занятие – последовательность следующих этапов:

*1. Организационный.*

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

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

*2. Проверочный.*

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

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

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

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

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

*4. Основной:*

а) усвоение новых знаний и способов действий.

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

б) первичная проверка понимания.

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

в) закрепление знаний и способов действий.

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

г) обобщение и систематизация знаний.

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

*5. Контрольный.*

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

*6. Итоговый.*

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

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

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

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

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

**Список литературы**

***Литература для педагога***

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

2. Выготский Л.С. Лекции по психологии. – СПб.: СОЮЗ, 2007.

3. Заворотов В.А. От модели до идеи. – М.: Просвещение, 2008.

4. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

***Литература для обучающихся***

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

***Интернет - ресурсы:***

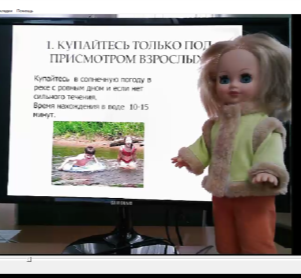
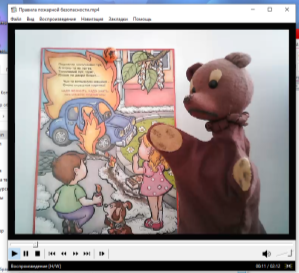
[**http://www.animashooter.ru/userdocs/index-pioneer-ru.html**](http://www.animashooter.ru/userdocs/index-pioneer-ru.html)

[**https://www.facebook.com/animashooterrussian/posts/167807983848778**](https://www.facebook.com/animashooterrussian/posts/167807983848778)

[**https://vk.com/animatech**](https://vk.com/animatech)

Выводы:

Итак, программа дополнительного образования «Занимательная анимация» проводится на основе инновационной программы покадровой съёмки AnimaSpooterPioneer 3.8.15.7. Мы создавали короткие мультипликационные фильмы по теме «Безопасность»: «Безопасность при пожаре», «Безопасность на воде», и другие. Вот фрагменты наших работ:





Изучив данную программу я, на её основе, составила тематическое планирование программы «Занимательная анимация».

Нашим ученикам эта новая программа понравилась, шли на кружок с удовольствием. Попытались разобраться с программой: как проводить съёмку, как создавать потом видео, как можно исправить допущенные ошибки. Познакомились с разной техникой анимации. Здесь такой простор для творчества! Сами придумывают героев, выстраивают сюжет анимации, показывают свою работу другим. Получают удовольствие от полученного результата.

На фотографиях показано, как увлечённо дети занимаются полезным делом. Данный кружок планирую проводить и на следующий учебный год.



**Результаты освоения курса**

Данная рабочая программа обеспечивает достижение обучающимися следующие личностныеи предметные результаты.

Личностные результаты:

1. Развитие адекватных представлений о собственных возможностях;
2. Владение навыками коммуникации;
3. Принятие и освоение социальной роли ребёнка, формирование и развитие социально значимых мотивов деятельности;
4. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками;

На протяжении всех занятий проводится целенаправленная работа по формированию базовых учебных действий, которые формируют у детей осознанное отношение к данному виду деятельности (анимации) и содействуют становлению обучающегося как субъекта осознанной активной деятельности на доступном для него уровне.

Личностные учебные действия:

* познание мира через образы и формы мультипликации;
* формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать искусство мультипликации.

Коммуникативные учебные действия:

* слушать собеседника, вступать в диалог и поддерживать его, признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою точку зрения, аргументировать свою позицию;
* обращаться за помощью и принимать помощь;
* слушать и понимать инструкцию к учебному заданию

Регулятивные учебные действия:

* принимать и сохранять цели и задачи решения типовых учебных и практических задач, осуществлять коллективный поиск средств их осуществления
* осознанно действовать на основе разных видов инструкций для решения практических задач

Предметные результаты:

* иметь представление о месте искусства мультипликации в жизни человека и общества;
* приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
* развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров мультипликации;
* развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;

**Промежуточная аттестация обучающихся за I полугодие**

**Форма проведения: тестирование**

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

ФИ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?

А) Да

Б) Нет

В) Безразличен

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

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):  
а) пластилиновый \_\_\_\_\_\_; б) рисованный \_\_\_\_\_\_

1. 2.



4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):  
а) кукольный \_\_\_\_\_\_; б) песочный\_\_\_\_\_\_\_

1. 2.  


5. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):  
а) компьютерный \_\_\_\_\_\_\_\_; б) перекладной \_\_\_\_\_\_\_\_

1. 2.



6. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

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

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



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

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

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

Напишите имена всех героев по памяти: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

11. Напишите имя своего любимого персонажа\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
12 Про какого героя вы бы хотели снять мультфильм?

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

**Критерии оценки:**

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

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

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

**Критерии уровня знаний по сумме баллов:**

от 25 баллов и более – высокий уровень;

от 15 до 24 баллов – средний уровень;

до 14 баллов – низкий уровень.

**Промежуточная аттестация**

за I полугодие \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ учебного года

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

**Итоговый контроль**

Форма проведения: защита творческого проекта.

Ребята представляют творческие проекты, созданные по собственному замыслу.

**Критерии оценки:**

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

программа написана, но с помощью педагога – средний уровень;

программа не написана – низкий уровень;

* самостоятельность:

проект выполнен самостоятельно – высокийуровень;

проект создан с помощью педагога – низкийуровень;

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

Критерии:

Низкий – 1

Средний – 2

Высокий – 3

Уровень (итоговый):

Низкий – 4-5 баллов

Средний – 6-8 баллов

Высокий – 9 баллов и выше

**Итоговый контроль**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ учебного года

Оценка творческих проектов

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