

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
Экспертного совета
От «30» 08 2022 г.
Протокол № 1

Утверждаю:



Директор МБОУ ДО «ДДТ»
М.А. Климова
_____ 2022г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Мульти-сити»

Возраст обучающихся 7-12 лет

Срок реализации 1 год

Составитель: педагог
Дополнительного образования
Околелова О.П..

с. Александровское - 2022г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу, позволяет делать все, что угодно фантазии человека. Занятия по основам анимации развивают культуру общения, решая тем самым одну из глобальных задач нашего времени, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка.

Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем.

Мультипликация (от лат. *Multiplicatio* – умножение), анимация (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов и иной технологии. Сами создатели мультфильмов предпочитают термин «анимация» вместо «мультипликация».

Занятия анимацией пробуждают в ребенке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых связях, создавать целое, приучают его к наблюдательности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувство протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы). Экранное творчество, в частности занятия анимацией, создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Оно соединяет в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, музыки, литературных жанров, знания компьютерных технологий... Все знания свои ребенок может применить в анимации. Недаром бытует высказывание: «Там где

заканчиваются другие виды творчества, там начинается мультипликация». Она открывает широкий горизонт для развития личности.

Мультипликация имеет разные технологии. Особый интерес вызывает технология перекладной мультипликации, потому что она доступна детям любого возраста, любых возможностей, способностей, с любым состоянием здоровья. Каждый ребенок может найти применение своих индивидуальных способностей в перекладной мультипликации. Поэтому, именно, перекладную технологию мультипликации мы выбрали для студии. Результаты программы можно будет наблюдать на выставках, фестивалях, учебно-научных конкурсах, мероприятиях различной направленности, так как мультипликация имеет широкий спектр применения.

Срок реализации программы – один год.

Данная программа рассчитана на работу с детьми от 7 до 12 лет. Как правило, просмотр анимационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. В этом возрасте мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей в общении, познании, эмоциональных проявлениях. Создание мультфильмов формирует творческие способности младших школьников и подростков. В студии анимации практически любой ребенок, может найти применение своим способностям, т.к. занятия предполагают различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Принцип набора в объединение свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка.

Занятия проходят – 2 раз в неделю по 1,5 часа – 102 часа в год.

Численность обучающихся в группе – 10-12 человек.

Уровень освоения программы: общекультурный

Тип программы: модифицированная

Форма организации содержания и процесса педагогической

деятельности: комплексная, интегрированная.

Использование педагогических технологий: здоровьесберегающие технологии, проектные методы, технология использования игровых методов (ролевых, деловых и других видов обучающих игр), информационно-коммуникационные технологии, технология проблемного обучения.

Новизна дополнительной образовательной программы

Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие

развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и другие творческие, технические данные учащихся. О людях, делающих мультипликационные фильмы, говорят, что они «волшебники экрана». Действительно, в мультипликации много необычного. Необычно и само рождение этого своеобразного искусства, которое возникло раньше, чем кинематограф. Программа совмещает познание разных направлений в образовании и воспитании. Она основана на слиянии детской фантазии и педагогического опыта, знаний. В зависимости от выбранной темы мультфильма, может затрагиваться любая направленность.

Мультипликация позволяет разнообразить арсенал рекламных и презентационных средств, анимационные фрагменты вставляются в видеоролики, они являются полноправными участниками мультимедийных продуктов, наконец, это само по себе – вид искусства, которому люди посвящают всю жизнь.

Актуальность дополнительной образовательной программы

Современный ребенок привык к готовому кино и мультфильму. Создание иллюзии движения не воспринимается им как волшебство. Необходимо вернуть ребенку ощущение восприятия самого факта оживления изображения. Для этого надо понять, что такое мультипликация. Освоить основы технологии перекладной мультипликации. Показать возможность применения мультипликации в будущем в любых направлениях жизни. 21 век – век компьютерных технологий и эта программа будет повышать детям медиаобразование новым методом, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видео- техники делает доступными человеческому воображению новые реальности. В самом ближайшем будущем, именно, анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе. Поэтому знание основ мультипликации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего. Ведь ни у кого не вызывает

сомнений, что выразительная мощь анимационных информационных моделей, использующих в полной мере основные сферы восприятия человека, значительно превосходит по своей степени воздействия простые неподвижные изображения и текст. А современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее и производить. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Педагогическая целесообразность дополнительной образовательной программы

Разделы программы:

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами: - теоретический (образовательный); - практический (творческий, исследовательский).

Теоретическая часть дается в форме бесед, обсуждений, театрализаций, мультимедийных занятий, просмотра иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Практическая часть состоит из разделов:

1. Рисование ,
2. Декоративно-прикладное творчество,
3. Лепка,
4. Анимационный тайминг,
5. Анимационная съёмка,
6. Написание рассказов, сценариев,
7. Создание раскадровок,
8. Оформительская деятельность,
9. Озвучивание,
10. Компьютерный монтаж,
11. Театрализация...

Задания по этим видам практических занятий тесно связаны и чередуются в логической последовательности в соответствии с содержанием тем (см. учебно-тематический план).

Анимационные технологии

В программе применяются анимационные технологии:

1.Рисованная перекладная анимация

С помощью красок, карандашей, фломастеров, мелков, угля дети рисуют персонажей, фон отдельно. происходит съемка различных объектов и получается анимационный фильм.

2.Пластилиновая плоскостная анимация

Изготовление сказочных героев из пластилина, покадровая съемка сказочных героев в движении.

3.Техника порошка

В данной технике анимации используются сыпучие экологические материалы – порошок, песок, разные крупы, соль, чай, кофеин др. Вырисовывается любой рисунок и снимается покадрово.

4.Живописная анимация (оживающая)

С помощью красок, акварели, гуаши и туши дети рисуют на стекле или бумаге под камерой, происходит съемка различных объектов и получается анимационный фильм в определенной последовательности рисунка. И другие.

Цель дополнительной образовательной программы:

Обучение основам анимации для создания авторских анимационных фильмов.

Задачи дополнительной образовательной программы:

1.Обучающие:

- формирование определенных навыков в анимационной деятельности;
- формирование изобразительных, музыкальных, театральных и иных художественных навыков;
- обучение анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- обучение компьютерным технологиям, связанным с созданием

мультипликации.

2. Развивающие:

- развитие интереса обучающихся к анимационной деятельности;
- развитие художественно-творческих, индивидуальных способностей личности ребенка;
- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие дикции, выразительности речи.

3. Воспитательные:

- воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- формирование гражданственности и патриотизма, воли, ответственности через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы.

Данная дополнительная образовательная программа реализуется через творческую деятельность с детьми сразу по нескольким направлениям: рисунок, живопись, лепка, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, анимационная съёмка, сочинительство, составление сценариев, создание раскадровок, оформительская деятельность, озвучивание, освоение анимационной техники и программ, компьютерный монтаж, эффекты и т. д.

Формы организации деятельности детей на занятии:

Различные: индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, коллективные, по звеньям и др.

Формы занятий:

Педагогом по данной программе используются разнообразные формы занятий: выставки работ детей и кадров мультфильмов, творческое

тестирование, составление тематических кроссвордов, рисование фантазийных коллективных и индивидуальных рисунков, гостиные с выступлениями детей студии, мозговой штурм идеи нового мультфильма, творческие ролевые игры на уроках, презентации мультфильмов, мастер-классы с участием детей, участие в концертах, праздниках, круглых столах и других мероприятиях Дома творчества, ежегодный творческий отчет студии в форме праздника, творческая мастерская ребенка, участие в конкурсах, фестивалях и др.

Ожидаемые результаты освоения

дополнительной образовательной программы

К концу 1 года обучения дети должны

Знать:

- общие сведения об истории анимации ;
- виды анимации ;
- профессии в анимации
- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов и работе с инструментами и мультоборудованием;
- название и назначение инструментов для работы с материалами для создания анимации;
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, ластиком);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, вытынанка, оживающий фон, куклы-марионетки, лепнина, пластилиновые картины и другие);
- основные правила анимации;
- основы технологии перекладной рисованной мультипликации;
- название и назначение инструментов для работы с пластилином;
- способы соединения деталей из картона и пластилина (соединение картона с пластилином, соединение деталей проволокой, нитками);
- основы технологии перекладной пластилиновой мультипликации
- основы технологии сыпучей и др. видов анимации
- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг,

раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);

-знать название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликации.

Уметь:

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др);
- применять различные методы пластилиновой анимации (перелепка и др);
- пользоваться инструментами и различными материалами (карандашами, красками, кистью, пластилином, стеками и др)
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- озвучивать героев;
- работать самостоятельно и в команде.

Подведение итогов реализации дополнительной образовательной программы

Для отслеживания результативности образовательного процесса по данной программе используется:

1. текущий контроль (в течение всего учебного года);
2. промежуточный контроль (январь);

3. итоговый контроль (май).

Основными формами текущего и промежуточного контроля усвоения дополнительной образовательной программы предполагает:

- индивидуальное наблюдение - при выполнении практических приемов обучающимися;
- тестирование - при проверке терминологии и определении степени усвоения теоретического материала;
- выполнение творческого задания;
- выполнение авторских творческих работ

Основными формами итогового контроля являются:

- выполнение авторских творческих работ;
- итоговое тестирование.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела, темы занятий	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Наблюдение. беседа
2.	Введение в мультипликацию	6	3	3	
	2.2. Виды анимации	2	1	1	Тестирование
	2.3. Наши помощники	2	1	1	Наблюдение
	2.4. Профессии в анимации	2	1	1	Ролевая игра
3	Предсъёмочный этап	39	12	27	
	3.1. Этапы создания мультфильма	3	1	2	Творческое задание
	3.2. Сценарий мультфильма	3	1	2	Творческое задание

	3.3. Тайминг	3	2	1	Творческое задание
	3.4. Запись звука (черновой вариант)	3	1	2	Творческое задание
	3.5. Раскадровка сценария	5	1	4	Творческое задание
	3.6. Что необходимо для создания мультфильма?	3	1	2	Наблюдение, тестирование
	3.7. Создание фонов	5	1	4	Творческое задание
	3.8. Создание объектов и персонажей из различных материалов	7	2	5	Творческое задание
	3.9. Моделирование сцены, объектов и персонажей	7	2	5	Творческое задание
4	Процесс съемки. Аниматик и композиция сцен	31	7	24	Творческое задание
5	Завершающий этап создания мультфильма.	24	7	17	
	5.1. Озвучивание	6	1	5	Творческое задание
	5.2. Что такое монтаж мультфильма?	4	3	1	Наблюдение
	5.3. Работа с компьютерными программами	10	3	7	Творческое задание
	5.4. Участие в мероприятиях	2		2	Создание авторской работы
	5.5. Заключительное занятие	2	1	1	Тестирование, просмотр работ
Итого часов		102	30	72	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА.

1. Вводное занятие.

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в ДДТ. Введение в образовательную программу.

Практика: Знакомство. Прием необходимых документов, собеседование, заполнение анкет начинающего аниматора. Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов.

2. Введение в мультипликацию

Тема 2.1. Общие сведения об анимации.

Теория: Чем отличается мультипликация от анимации и чем мы будем заниматься?

Практика: Показ авторских детских мультфильмов.

Тема 2.2. Виды анимации

Теория: Какая бывает анимация? Что такое перекладная анимация?

Практика: Показ детских мультфильмов, созданных по разным технологиям.

Тема 2.3. Наши помощники

Теория: Обзор оборудования и материалов, необходимых для создания мультипликации. Презентация.

Практика: Знакомство с оборудованием и программами анимации.

Выбор материала для анимации.

Тема 2.4. Профессии в анимации

Теория: Общее знакомство с профессиями; писатель, режиссер, сценарист, артист?

Практика: Распределение ролей между детьми, которые будут работать над проектом (тестирование в игровой форме)

3. Предсъёмочный этап

Тема 3.1.Этапы создания мультфильма

Теория: Обозначение основных этапов.Методы поиска идеи для создания мультфильма, предложение тем, наводящих вопросов.

Практика: Обсуждение технического процесса создания мультфильма с группой детей, которая будет работать над мультфильмом

Тема 3.2.Сценарий

Теория: По рассказу, стихотворению готовому или придуманному детьми разрабатывается сценарий.

Практика: Сценарий придумывается совместно с детьми и записывается на бумажный носитель.

Тема 3.3. Тайминг

Теория: Изучение понятия тайминг. Учимся замечать время.

Практика: Показ мультфильмов, прослушивание музыки , речи, шума...

Тема 3.4. Запись звука (черновой вариант)

Теория: Как можно сделать запись звука.

Практика: Записываем голоса детей по сценарию.

Тема 3.5.Раскадровка сценария

Теория: Изучение понятия раскадровка. Для чего она необходима? Что такое эпизод, сцена?

Практика: С помощью учителя дети рисуют черновую раскадровку по сценам, эпизодам.

Тема 3.6.Что необходимо для создания мультфильма?

Теория: Как подготовить материалы

Практика: Подготовка материалов

Тема 3.7.Создание фонов

Теория: Сколько и какие фоны необходимы для мультфильма?

Практика: Создают фоны все дети совместно.

Тема 3.8.Создание объектов и персонажей

Теория: Что такое персонажи, объекты?

Практика: Дети придумывают, создают из различных материалов объекты и персонажи.

Тема 3.9.Моделирование сцены, объектов и персонажей

Теория: Что такое моделирование деталей сцены, объектов и персонажей?

Понятие куклы-марионетки.

Практика: Практическое моделирование. Созданные сцены, персонажи, объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, лучи, облака, кусты, ветки, птицы, крылья, клюв и т.д.)

4. Процесс съёмки

Аниматик и композиция сцен (зависит от кол-ва эпизодов?)

Теория: Аниматика-самый ответственный, кропотливый этап работы.

Обсуждение каждой сцены

Практика: Съёмка сцен .

5. Завершающий этап создания мультфильма

Тема 5.1. Озвучивание

Теория: Что такое «чистая» звукозапись? Чем она отличается от «черновой» звукозаписи?

Практика: Заучивание текста (если необходимо), песенки и т.д.

Производится запись голосов детей, музыки начисто.

Тема 5.2.Что такое монтаж мультфильма?

Теория: Что значит сведение монтажа? С чего начинается каждый фильм? Для чего нужна «шапка» фильма? Что такое титры? Для чего они нужны? Какого вида могут быть?

Практика: Сведение монтажа сцен, титров, «шапки». Монтаж проводится педагогом. Дети наблюдают за процессом.

5.3. Работа с компьютерными программами.

Теория: Знакомство с программой обработки изображений Adobe Photoshop. Знакомство с программой Adobe Premier Pro. Какие в программе имеются окна, инструменты, функции? Какие из них необходимы для монтажа мультфильма?

Практика: Знакомство с интерфейсом программ . Выполнение небольших заданий.

Тема 5.5. Участие в мероприятиях ДДТ

Практика: Выставка персонажей, фотовыставка, показ мультфильмов.

Тема 5.6. Заключительное занятие

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса.

Одним из неперенных условий успешной реализации программы является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

-игры, стимулирующих инициативу и активность детей; моральное поощрение инициативы и творчества;

-сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности; просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом; наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;

- рассказ, беседа, побуждающий или подводный диалог;

- упражнения и творческие задания; создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;

-регулирование активности и отдыха; показ работ родителям, учащимся из других объединений; участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях .

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его

распоряжении фильмов. Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора. Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.

Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1. **Сюжет** (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

2. **Герои**: что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Используются ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

3. **Монтаж** (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты? 4. **Изображение**: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

5. **Звук**: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и

хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам. При анализе и оценке готовых творческих работ используются зрительские карты для обсуждения просмотренных мультфильмов.

Главным для педагога является стремление направить ребят на такую деятельность, в ходе которой они смогут ощутить свою самостоятельность, успешность, удовольствие от проделанной работы, удовольствие от общения друг с другом.

Для реализации данной программы:

1. Используется помещение, где ребята свободно общаются в разнообразной интересной совместной деятельности.

2. Используется оборудование, необходимое для работы по технологии перекладной мультипликации:

- специальный мультстол,
- фотоаппарат зеркальный,
- веб-камера,
- компьютер,
- осветительные приборы,
- держатель для камеры,
- видеокамера,
- звуковое оборудование,
- сканер,
- цветной принтер,
- расходный материал.

3. Необходимым условием реализации программы является взаимодействие с родителями, учителями, другими специалистами.

4. Способом раскрытия тайны педагогического творчества педагога, обмена накопленным опытом является создание и оформление методической продукции. Готовых программ по направлению мультипликации почти нет. Очень мало и методических пособий, поэтому в основном для реализации

программы создаем и пользуемся своими наработками, методички, памятки, инструкции, тематические документы, дидактические материалы.

Диагностические средства

1. Лист наблюдения « Как ребенок усвоил новую тему »

ФИО обучающегося:	
Тема:	
Критерии	Оценка (0-5 б)
Заинтересованность темой	
Самостоятельная работа	
Выражение творческих способностей	
Положительное эмоциональное состояние при изучении темы	
Ответы на контрольные вопросы	
Использование терминов, относящихся к теме	
Итого	

0-10 баллов - тема не усвоена или не интересна

11-20 баллов - тема усвоена в необходимой степени

21-30 баллов – тема усвоена и интересна

2. Лист оценки творческого задания.

ФИО обучающегося	
Задание:	
Критерии	Оценка (0-5 баллов)
Задание выполнено самостоятельно	
Соответствие требованиям, заявленным педагогом	
Оригинальность	
Презентация результата	
Самооценка работы обучающимся	
Итого	

0-10 баллов низкий уровень выполнения творческого задания

11-18 баллов средний уровень выполнения творческого задания

19-25 баллов - высокий уровень выполнения творческого задания

3. Карта для оценки творческих работ

Название работы:		
ФИ автора(авторов):		
№	Критерии	Оценка(0-5 баллов)
1.	Есть ли в фильме идея?	
2.	Понятен ли сюжет?	
3.	Выделены ли главные герои?	
4.	Правильно ли использовались фоны?	
5.	Использованы ли интересные эффекты при съемке?	
6.	Гармоничны (реалистичны) ли движения героев и предметов?	
7.	Устраивает ли цветовое решение?	
8.	Соответствовало ли звуковое сопровождение характеру анимационного фильма?	
Итого		

0-20 баллов - низкий уровень работы, необходима корректировка

21-30 баллов – средний уровень выполнения работы, необходимы рекомендации

31- 40 баллов – высокий уровень работы, ребенку рекомендован мастер-класс для других обучающихся

Литература

1. Т.Н.Липатникова, «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение», 2004г.
2. Карлсон, «Создай свой пластимир», Ростов на Дону, «Феникс» 2009г.
3. Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
4. Н. Больгерт, С. Больгерт, «Мультстудия «Пластилин», Москва, «Робинс», 2012г.
5. Зейц, «Пишем и рисуем на песке», «ИНТ», 2010г.
6. Т. Грабенко, Т.Зинкевич-Евстигнеева, «Чудеса на песке», А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Художник в каждом ребенке», Просвещение», Москва, 2009г.
7. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным // Искусство в школе 2006. - № 1
8. Некрасова О.Н. Рисовать – значит познавать. // Обруч. - 1997. - № 5
9. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. // Искусство в школе. - 2007, т.в. 4.
10. Кон И.С. В поисках себя. Личность и самопознание. — М.: Политиздат, 1984. -335с.
11. Майорова Н.П. Обучение жизненно важным навыкам. СПб, 20026. Макеева А.Г. Помогая другим, помогаю себе. М., 2003.27. Макеева А.Г. Как организовать работу молодежной группы волонтеров. М., 2001
12. Г. Уайтэкер, Д. Халас, «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
13. У. Фостер, «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.
14. Д.В. Велинский, «Технология процесса производства мультфильмов в

технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008.