

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п.Пионерский»

Утверждаю
директор МБОУСОШ п.Пионерский
И.П. Калганова
Приказ № 208 от 29.08.2024г



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа научно-технической направленности
«Мультстудия»**

Автор-составитель:
Калганова Инна Александровна,
педагог дополнительного образования

п.Пионерский, 2024г.

Пояснительная записка

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна.

Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного. Это необычайное искусство, творческий вид кинематографа, позволяющий оживлять рисунки и предметы, посредством слова, звука, изображения отображающий мысли и чувства творящего. Возможности проявления детского творчества (сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения.

Направленность программы.

Программа «Студия мультипликации» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Структурные элементы.

Программа имеет 4 модуля и позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом.

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультстанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

Программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой и разработана в соответствии:

- 1.Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ;
- 2.Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. № 33660);
- 3.Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным

общеобразовательным программам;

4.Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые)»;

5.Устав МБОУ «СОШ п. Пионерский».

и рассчитана на детей 8-12 лет. Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

Новизна программы заключается в том, что позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Цель образовательной программы: создание условий для формирования творческих и коммуникативных способностей посредством самовыражения через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

Задачи:

1. знакомство с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;

2. формирование начальных навыков работы сценариста, режиссёра, художника-мультипликатора, аниматора, монтажера, актеров в процессе работы над фильмом;

3. формирование начальных умений работы с различными видами анимационной деятельности, в том числе с компьютерным оборудованием и программным обеспечением, с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

4. развитие познавательных способностей: внимания, восприятия, памяти и интуиции, образного, мышления, смекалки и эрудиции, зрительно-моторной координации;

5. формирование умений работать в команде.

Планируемые результаты освоения программы:

Ожидаемые результаты обучения по данной Программе предполагают овладение предметными и **метапредметными** умениями и навыками и УУД:

- осуществление рефлексии при сравнении планируемого и полученного результата;
- формирование активного использования терминологии мультипликации для решения познавательных задач;
- умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей при составлении рассказов, сказок;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками: умение работать в парах и группе: приходить к общему мнению; слушать партнёра.

Учащийся будет иметь представления:

- об истории возникновения мультипликационного кино;
- б этапах создания мультфильма;
- о разделении обязанностей по видам творческой деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актёров) в процессе работы над фильмом;

Учащийся будет знать:

- основные жанры мультипликации;
- основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;

Учащийся будет уметь:

- работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;
- осуществлять подбор персонажей, фона, сюжета для создания мультфильма;
- выполнять покадровую съёмку для осуществления фильма;
- выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;
- анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

Механизм реализации

Данная программа предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Широко будут использованы формы, основанные на общении, диалоге педагога и воспитанников, творческих способностей: самостоятельная работа; творческое задание; упражнения по усвоению техники, на развитие творческого воображения; проблемные ситуации; занятие-эксперимент; нестандартное занятие с использованием компьютерных технологий; творческое проектирование; коллективное творчество.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 8 до 10 лет.

Формы и режим занятий.

Общая продолжительность обучения - 1 год. Занятия по Программе проводятся по группам, которые формируются по желанию детей, всего 2 группы по 15 человек, форма занятий: игровая, познавательная и творческая деятельность детей. Домашние задания не предусмотрены, но при желании учащиеся имеют возможность использовать ряд заданий для самостоятельного закрепления.

| Год обуче | Количество п | Количество учащихся в группе | Количество часов в неделю | Количество часов в год |
|-----------|--------------|------------------------------|---------------------------|------------------------|
| 1 | 2 | 15 чел. | 2ч.(у каждой подгруппы) | 136 ч. |

Форма обучения – очная, с применением дистанционных технологий.

В процессе обучения преподавателю нужно учитывать особенности каждого ученика, бережно

сохраняя и развивая положительные стороны его дарования, помогать в подборе материала.

Педагог внимательно следит за тем, чтобы учащиеся использовали полностью отведенные

программой часы работы над каждым заданием. Задача преподавателя в процессе работы

—
уметь вовремя направить творческий замысел в нужное русло.

Педагогическая целесообразность. Программа «Студия мультипликации» позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Одним из важных мотивов занятий с детьми младшего школьного возраста является интерес. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития его личности, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка мотивации и чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самостоятельного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Форма итогового испытания: практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания (по выбору учащихся).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной общеразвивающей программы
«Студия мультипликации»

| № бло-ков | № разде-лов | Наименование блоков, разделов программы | Количество часов | |
|----------------------------------|-------------|---|------------------|-----------|
| | | | теория | практика |
| Первое полугодие | | | | |
| I | | Организационно-мотивационные мероприятия. | 2 | 2 |
| II | | Адаптационные мероприятия и индивидуальная работа. | 2 | 2 |
| III | | Тематический | 3 | 3 |
| | 1. | Секреты детской мультипликации | | |
| I | | Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа | 3 | 3 |
| II | | Тематический | 3 | 3 |
| | 2. | Кукольная анимация | | |
| I | | Контрольно-диагностические мероприятия (за I полугодие) | 2 | 2 |
| II | | Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа | 2 | 2 |
| Итого за первое полугодие | | | 17 | 17 |
| Второе полугодие | | | | |
| III | | Тематический | 5 | 5 |
| | 3. | Досуговые мероприятия | | |
| I | | Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа | 4 | 4 |
| II | | Тематический | 4 | 4 |
| | 4. | Рисуем мультфильм | | |
| I | | Контрольно-диагностические мероприятия (за год) | 1 | 1 |
| II | | Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа | 3 | 3 |
| Итого за второе полугодие | | | 17 | 17 |
| Итого за учебный год | | | 34 | 34 |

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

I-й блок. Организационно-мотивационные мероприятия

Цели и задачи:

определение уровня знаний учащихся;

определение интересов, пожеланий и запросов учащихся и их родителей;

формирование групп в соответствии с уровнем знаний учащихся, их пожеланий и запросов;

Виды деятельности: Проведение рекламно-информационной компании. Беседы с учащимися и родителями, анкетирование. Собеседование. Набор и формирование групп учащихся. Оформление документации.

II-й блок. Адаптационные мероприятия

Цели и задачи:

создание условий для успешной адаптации учащихся,

создание условий для формирования мотивации к интеллектуальному развитию;

формирование представления о содержании учебного курса

Тематика: Вводные инструктажи по ПБ, ТБ, ПДД, ГО и ЧС. Введение в программу курса. Знакомство с группой. Адаптационные игры и тренинги.

III-й блок. Тематический

Цели и задачи:

определение уровня знаний на момент поступления в Студию, выявление уровня и качества усвоения программного материала в процессе усвоения каждой изучаемой темы, раздела, курса.

применение полученных знаний на практике.

Форма проведения: тестирование, устный опрос, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания и т.п.

1 Раздел. Секреты детской мультипликации

I -й блок. Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа

Цели и задачи:

создание условий для реализации творческого потенциала учащихся, создание ситуации успеха для каждого, развитие интереса к интеллектуально-познавательной деятельности;

создание образовательно-воспитательной среды, формирующей потребность в самосовершенствовании;

расширение индивидуальной картины мира учащегося;

формирование коммуникативных компетенций.

Примерные формы организации: викторины, конкурсы, тренинги, тематические вечера, индивидуальная работа, проектная и исследовательская деятельность, встречи с интересными людьми, экскурсии и т. п.

II -й блок. Тематический

Дидактическая цель: знакомство с понятиями «анимация» и «мультипликация», историей анимации, жанрами и техниками мультипликационного кино, основными профессиями в мультипликации (режиссер, сценарист, художник-аниматор, оператор, актер

озвучивания) и оборудованием для создания фильма; формирование первичных навыков поэтапного создания мультфильма и работы с программным обеспечением.

Темы:

Как оживить картинку? Жанры и техники мультипликационного кино.

Этапы создания мультфильма

Хитрости создания персонажей мультфильма в разных техниках

Как изготовить декорации к мультфильмам

Кто такие мультипликаторы

Практические работы:

Веселые картинки – пробуем оживить картинку

Пробуем создать движение в техниках перекладка бумажная, перекладка пластилиновая

Пробуем создать движение в техниках объемная пластилиновая анимация

Пробуем создать движение в техниках предметная и легио-анимация

Пробуем создать движение в техниках сыпучая и смешанная анимация

Придумывает мультфильм, рисуем раскадровку

Советы при создании характеров и движений героев фильма

Работаем с фонами и декорациями

Ролевая игра «Фильм! Фильм! Фильм!» (пробуем разные роли: сценариста, режиссёра, оператора, актера)

Раздел 2. Кукольная анимация

Дидактическая цель: формирование первичных навыков работы в творческой группе, разделении обязанностей по видам деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актеров и др.) в процессе работы над фильмом; формирование навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций кукольного кино, выполнения покадровой съемки; формирование первичных навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

Создание мультфильма в технике предметная анимация

Создание мультфильма в технике легио – анимация

Создание мультфильма в технике пластилиновая анимация

Практические работы:

Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике предметная анимация

Выбор сюжета, подбор персонажей, декораций и аудио сопровождения фильма

Выполняем раскадровку фильма

Съемка фильма

Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами

Озвучивание фильма в технике предметная анимация

Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике легио – анимация

Выбор сюжета, создание персонажей и декораций, подбор аудио сопровождения фильма
Выполняем раскадровку фильма
Съемка фильма
Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами
Озвучивание фильма в технике лего – анимация
Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике пластилиновая анимация
Выбор сюжета, создание персонажей и декораций, подбор аудио сопровождения фильма
Выполняем раскадровку фильма
Съемка фильма
Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами
Озвучивание фильма в технике пластилиновая анимация

Раздел 3. Досуговые мероприятия

Цели и задачи:

создание условий для реализации творческого потенциала учащихся, создание ситуации успеха для каждого, развитие интереса к интеллектуально-познавательной деятельности;
создание образовательно-воспитательной среды, формирующей потребность в самосовершенствовании;
расширение индивидуальной картины мира учащегося;
формирование коммуникативных компетенций.

Примерные формы организации: викторины, конкурсы, тренинги, тематические вечера, индивидуальная работа, проектная и исследовательская деятельность, встречи с интересными людьми, экскурсии и т. п.

Раздел 4. Рисуем мультфильм

Дидактическая цель: развитие навыков работы в творческой группе при распределении ролей в процессе работы над фильмом; развитие навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций рисованного кино, выполнения покадровой съемки; формирование навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

Особенности создания рисованного мультфильма.
Изготовление персонажей и элементов для движения.
Особенности изготовления фонов рисованного кино
Покадровая съемка сюжета.
Монтаж.
Озвучивание фильма.
Премьера фильма.

Практические работы:

Выбор сюжета и сценария для мультфильма в технике перекладка бумажная.
Распределение ролей для работы над мультфильмом .

Работа над персонажами фильма: изготовление внешнего образа, деталей для передачи движения, характера и эмоций.
Работа над композицией фонов: крупный, средний и общий план.
Выполняем раскадровку фильма.
Съемка фильма.
Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами.
Озвучивание фильма в технике перекладка бумажная.

Список литературы

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.

Дополнительная литература:

1. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
2. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
3. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
4. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс., 2006г.

Календарный учебный график

| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|-------|----------|------------|--------------------------|---|--------------|---|----------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | сентябрь | 1 -2неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | Вводное занятие. Инструктаж по правилам безопасности. Коллективные игры. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Устный опрос |
| 2 | сентябрь | 3-4 неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | Рассказ о профессии мультипликатор. Игра «Отгадай профессию». Подготовка к созданию анимации. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 3 | октябрь | 1 -2неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | История кукольной анимации | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 4 | октябрь | 3-4 неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация Теоретическое | 4 | Что такое сценарий? Пишем сценарий для кукольного мультфильма. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 5 | ноябрь | 1 -2неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация Теоретическое | 4 | Создание героев | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 6 | ноябрь | 3-4 неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий |

| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|-------|---------|------------|--------------------------|---|--------------|--|-------------------------------|---------------------------------------|
| | | | | | | | | опрос |
| 7 | декабрь | 1 -2неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | Анимация-перекладка - это? | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 8 | декабрь | 3-4 неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация Практическое обучение Т | 4 | Съемка мультфильма. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 9 | январь | 1 -2неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация Теоретическое | 4 | Просмотр, разбор готового мультфильма. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 10 | январь | 3-4 неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация | 2 | Лего фигурки в мультфильмах. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |

| | | | | | | | | |
|----|---------|------------|---------------|--|---|---|-------------------------------|---------------------------------------|
| 11 | февраль | 1 -2неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | Кто такой режиссер? Кто такой оператор? | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 12 | февраль | 3-4 неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация | 4 | Озвучивание героев, просмотр готового фильма. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 13 | март | 1 -2неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |

| | | | | | | | | |
|----|--------------|------------|---------------|--|-------------|--|-------------------------------|------------------------------------|
| 14 | март | 3-4 неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация | 4 | Подготовка героев | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 15 | апрель | 1 -2неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация | 4 | Подготовка героев Съемка анимации. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 16 | апрель | 3-4 неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация | 4 | Просмотр готового материала . | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 17 | май | 1 -2неделя | По расписанию | Практическое обучение Теоретическое | 4 | Игра-съемка «Большая коробка» Монтаж, просмотр. | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| 18 | май | 3-4 неделя | По расписанию | Рассказ, демонстрация | 2 | Создание коллективного фильма отчета. Отчет за год | пгт. Пионерский ул. Ленина 13 | Практическая работа. Текущий опрос |
| | Итого | | | | 68 ч | | | |

В целях контроля усвоения программного материала и оценки уровня знаний проводится:

Входная диагностика знаний – проводится в начале учебного года с целью определения уровня знаний на момент поступления в Центр и комплектование учебных групп с учетом исходного уровня обученности. Форма проведения: тестирование, собеседование.

Текущая проверка знаний и умений проводится в течение учебного года в процессе усвоения каждой изучаемой темы. Цель: диагностирование хода дидактического процесса, выявление динамики результатов усвоения программного материала, сопоставление реально достигнутых на отдельных этапах результатов, определение и ликвидация пробелов в усвоении материала, повышение общей продуктивности учебного труда. Главная функция: обучающая. Форма проведения - тестирование, устный опрос, практическая работа, викторина, конкурс, проект, творческие задания и т.п.

Промежуточная диагностика знаний и умений проводится в конце первого полугодия по целому разделу или значительной части курса с целью диагностирования качества усвоения учащимися взаимосвязей между структурными элементами учебного материала. Главная функция: систематизация и обобщение. Форма проведения: тестирование, собеседование, контрольная работа, самостоятельная

работа, практическая работа, зачет, реферат, защита проектов, круглый стол, викторина, конкурс, творческая работа, тематический вечер и т.п.

Итоговая диагностика и учет знаний, умений и навыков проводится в конце учебного года с целью диагностирования уровня (качества) фактической облученности в соответствии с поставленной на данном этапе целью. Главная функция: анализ динамики и эффективности дидактического процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Для оценивания знаний учащихся принята десятибалльная система оценки знаний, которая позволяет:

расширить возможности положительного оценивания учебной деятельности учащихся за счет расширения шкалы оценивания;

стимулировать мотивацию достижения успехов школьников;

повысить объективность оценки знаний, умений и навыков учащихся;

снять стереотипы при оценивании учебных достижений школьников.

При оценивании результатов образовательного процесса, оценивается качество образования учащихся. Достоверная оценка качества характеризует *степень обученности ученика (СОУ)*, то есть прочность, глубину, осознанность и системность знаний, умений и навыков, его компетентность.

Обученность характеризуется такими последовательными показателями: различение, запоминание, понимание, элементарные умения и навыки, действие по образцу, применение знаний и умений в новой ситуации, выполнение творческих заданий, которые и будут проверяться и оцениваться. Критерии оценивания:

| Баллы | Оценка | Основные показатели СОУ (степень обученности учащегося) | Уровень |
|-------|-------------------------------------|---|---|
| 1. | неудовлетворительно | Присутствует на занятиях, слушает, смотрит, записывает под диктовку учителя и учеников, переписывает с доски; отвечать персонально отказывается | I. Различение, распознавание (уровень знакомства) |
| 2. | | Отличает аналогичные процессы, объекты друг от друга только в том случае, когда их предъявляют ему в готовом виде; может найти необходимый текст, «скачать» из Интернета и т.п. | |
| 3. | удовлетворительно | Запоминает небольшую часть текста, правила, определения, формулировки, законов, но объяснить ничего не может (механическое запоминание). Изложение чаще сумбурное. | II. Запоминание (неосознанное воспроизведение) |
| 4. | недоста точно хорошо | Полностью воспроизводит изученные правила, законы, формулировки, математические и иные формулы; узнает правильное среди неправильного (запоминает). | III. Понимание (осознанное воспроизведение) |
| 5. | хорошо | Объясняет отдельные положения усвоенной теории; иногда выполняет при этом мыслительные операции анализа и синтеза. Изложение в основном логичное | IV. Репродуктивный уровень. |

| | | | |
|-----|---------------------|--|--------------------------|
| 6. | очень хорошо | Отвечает на большинство вопросов по содержанию теории; демонстрирует осознанность усвоения теоретических знаний; способен к самостоятельным выводам. Действует по алгоритму. | |
| 7. | отлично | Четко и логично излагает теоретический материал, свободно владеет понятиями и терминологией, может обобщить изложенную теорию, хорошо видит связь теории с практикой, применяет теорию в простейших случаях | V. Эвристический уровень |
| 8. | | Понимает суть изученной теории и применяет ее на практике легко и не особенно задумываясь. Выполняет практические задания, иногда допуская незначительные ошибки, которые сам и исправляет. Применяет ранее освоенные действия для решения нетиповой задачи, умеет самостоятельно получать знания. | |
| 9. | великолепно | Легко выполняет практические задания творческого уровня, свободно оперируя усвоенной теорией | VI. Творческий уровень. |
| 10. | | Оригинально, нестандартно применяет на практике полученные знания; на базе приобретенных ранее знаний и умений самостоятельно вырабатывает новые умения | |

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на
2021 учебный год
Тестирование

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____ Возраст _____
Группа № _____

1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?

Чебурашка и крокодил Гена

Винни-Пух

Приключения Домовёнка

2. Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?

Ребята, хватит шалить!

Ребята, давайте жить дружно!

Ну погодите!

3. Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?

Скуби - Ду

Незнайка

Питер Пен

4. Том и ...?

Мерри

Джерри

Гэрри

5. Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?

Рапунцель

Золушка

Снежная королева

6. Как называется мультфильм про сильных молодцев?

Шрэк

θ Три богатыря

θ Вверх!

7. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, чумадан, погоди!»

θ Зайцу

θ Волку

θ Бегемоту

8. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?

θ Крокодилом

θ Сторожем

θ Дворником

9. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?

θ С мандаринами

θ С апельсинами

θ С бананами

10. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?

θ Голубой вагон

θ Пусть бегут неуклюже

θ Улыбка

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на 2021 учебный год

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?

