

Красноярская региональная детско-молодежная общественная организация поддержки и продвижения личностных стратегий развития населения Сибири
«АССОЦИАЦИЯ МАСТЕРОВ»

ПРИНЯТО
на Совете Ассоциации
Протокол № 1/23
От «28» февраля 2023г.

УТВЕРЖДАЮ
президент КРДМОО поддержки и продвижения личностных стратегий развития населения Сибири
«АССОЦИАЦИЯ МАСТЕРОВ»
_____ Г.В. Федаева
Приказ № 4 от «3» марта 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Основы мультипликации»

Направленность программы: художественная
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 5-14 лет
Срок реализации программы: 1 год (108 часов)

Составитель программы:
Ермакова Анна Михайловна,
педагог дополнительного
образования

Красноярск
2023

Пояснительная записка

Актуальность

Сфера мультипликации прошла большой путь от схематичных набросков, контуров на черной бумаге до современных лент с первоклассной трехмерной графикой. Мультипликация позволяет развивать мелкую моторику, воображение, эстетический взгляд юного автора, позволяет развивать воображение. Программа мультипликации помогает ребенку не только получить навыки работы с различными материалами (лепка, рисование, оригами, конструирование и т.п.) и работы с видеокамерой, но и приобрести уверенность в том, что он способен к творческой деятельности.

Работа с различными материалами (природные, художественные, бросовые и т.п.) позволяет развить нестандартный тип мышления, терпеливость, чувство ответственности. Знание технического процесса съемки и творческой работы над сценарием уже в самом раннем возрасте обращает внимание на сложность создания мультфильма, что позволяет по-новому взглянуть на существующие мультфильмы. Создавая сказку, привязанную к реальности, методом использования совершенно обычных материалов, дети получают мультфильм, который самодостаточен как процесс и результат творения, и самооценку, которую можно показать и презентовать всему миру как доказательство своего таланта и своего существования.

Новизна

Новизна программы заключается в следующих аспектах:

- направленность на создание собственного творческого медиа-продукта и формирование практических навыков самостоятельной проектной деятельности;
- формирование социально-культурных ценностей по средствам просмотра качественного визуального и содержательного материала (мультфильмов, получившие высокие оценки экспертов, картин известных художников) и его дальнейшего обсуждения;
- включение учащихся в эффективные творческие практики;
- ориентация учащихся на участие в конкурсах, фестивалях, смотрах, выставках и других мероприятиях различного уровня.

Цель

Развитие и поддержка формирования проектного мышления путем вовлечения обучающихся в проектную деятельность в процессе создания предметной анимации.

Задачи

В данном курсе ставятся следующие задачи:

обучающие:

- формировать представление о проектной деятельности, ее особенностях, этапах, направлениях;

- формировать умения презентации результатов работы (отчужденного продукта);
- формировать навыки работы со словом, цветом, линией, объемом, звуком, движением;
- формировать представление о технологии анимирования персонажа;
- формировать представление о существующих типах и стилях анимации;
- формировать навыки создания собственных мультфильмов;

развивающие:

- развивать способность воспринимать задачи, возникающие перед обучающимися, как проекты;
- активизировать способность делать выбор исходя из личных интересов, предпочтений и образовательных дефицитов;
- развивать творческие способности при работе с со словом, цветом, линией, объемом, звуком, движением;
- развивать внимание и наблюдательность через восприятие и анализ фильмов;
- развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус;
- развивать эмоциональные, артистические качества у детей средствами киноискусства;
- развивать отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность;

воспитательные:

- формировать коммуникативные навыки в процессе работы над групповыми проектами;
- актуализировать использование техники безопасности при работе с видеотехникой и компьютерной техникой;
- активизировать навыки использования навыков здоровьесбережения при обучении.

Ожидаемые результаты

Метапредметные результаты

Способность и готовность работать в проектном режиме и выстраивать коммуникации.

Обучающийся научится:

- ставить и формулировать цели и задачи;
- планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные;
- пробовать различные способы решения, выбирать наиболее эффективные;
- корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- делать презентацию результатов работы;
- работать в сотрудничестве.

Предметные результаты

Обучающийся научится:

- называть основные вехи истории мультипликации, создателей первых мультфильмов;
- характеризовать понятия «яркость», «цвет», «контраст», законы смешивания цвета;
- характеризовать понятия «линия», «пятно», называть виды линий и пятен;
- характеризовать понятия «статика», «динамика», называть основы статичной и динамичной композиции;
- характеризовать понятия «звук», «звуковой фон», «музыкальный фон», использовать основы звукозаписи;
- характеризовать понятия «сценарий», «композиция», называть основные законы литературного произведения;
- различать типы и стили анимации;
- называть техническое обеспечение, необходимое для съемки мультфильма;
- называть этапы съемки мультфильма;
- смешивать цвета, чувствовать гармоничность и дисгармоничность сочетаний, создавать цветовые вариации;
- создавать линиями и пятнами характер картины или персонажа;
- создавать статичную или динамичную композицию, создавать движение персонажа;
- создавать персонажей, используя знания о цвете, линии, движении;
- анализировать звуки в мультфильмах; создавать звуки различными подручными средствами;
- анализировать сказки на их мультипликационную динамичность и выразительность, сочинять собственные сказки;
- определять и настраивать технику, необходимую для съемки;
- придумывать сценарии, писать раскадровку;
- устанавливать видеокамеру на штатив, подготавливать сцену для съемки;
- устанавливать освещение, делать различными способами декорации для сцены из подручных материалов;
- придумывать героя и создавать его из различных материалов;
- делать пробные дубли;
- снимать сцену мультфильма;
- исправлять допущенные ошибки.

Отличительные особенности

Дополнительная общеразвивающая программа относится к художественной направленности.

Данная программа разработана в соответствии с нормативными документами в области образования РФ и Красноярского края: федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным

общеобразовательным программам», СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Программа имеет стартовый уровень. На программу зачисляются все желающие вне зависимости от уровня их подготовки. Количество обучающихся в группе – 8-10 человек.

В основе освоения программы лежит **проектное обучение**, т.к. оно в наибольшей степени способствует формированию у обучающихся проектного мышления в процессе создания собственного медиа-продукта. Также используются следующие педагогические технологии и методы: медиа-технологии, технология малых групп, модульное обучение.

Структура программы является **модульной** и включает в себя три модуля:

- **1 модуль** «Основы анимации»;
- **2 модуль** «Технология съемки и анимирования персонажа»;
- **3 модуль** «Авторский проект».

Медиа-работы учащихся презентуются не только на внутренних мероприятиях учреждения, но и на внешних (фестивалях и конкурсах различного уровня – от районного до мирового).

В основе программы лежит индивидуальный подход к обучающимся. На занятиях обучающиеся получают индивидуальные практические задания, соответствующие их уровню подготовки. Поощряется креативный подход, самостоятельный выбор направления художественно-технической деятельности учащегося. Также обучающиеся могут самостоятельно планировать график выполнения различных этапов выполнения задания, в зависимости от его сложности и прочих влияющих факторов.

Программа предполагает создание ситуаций для возможности осознанного выбора в рамках альтернативных частей содержания образовательной программы исходя из личных интересов, предпочтений и образовательных дефицитов. Педагог подчеркивает, что при осознанном выборе человек отдает себе отчет в возможных последствиях своего решения и принимает за них ответственность. Для этого используются дифференцированные задания, беседы, работа в группах над проектами, игровые технологии, создание авторских медиа-проектов обучающимися и др.

Программа может быть частично реализована с использованием **дистанционных технологий** и электронных инструментов.

Возраст детей, участвующих в реализации программы

Адресат программы – обучающиеся 5-14 лет. Состав учебных групп постоянный, одной возрастной категории. Набор обучающихся в группу свободный.

5-7 лет – старший дошкольный возраст. Ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра. В ходе игры развиваются психические процессы (произвольное внимание и память), умственные способности, воображение. Игра влияет и на личностное развитие ребенка. В игре он отражает и

примеряет на себе поведение и взаимоотношения значимых взрослых людей, которые в этот момент выступают в роли образца его собственного поведения.

Младший школьный возраст (от 6–7 до 10–11 лет). У детей этого возрастного периода начинает развиваться способность к самоорганизации, они осваивают приемы планирования, повышаются самоконтроль и самооценка. Основным видом мышления в данном возрасте – наглядно-образное. Рефлексия является новым процессом, которое осваивают дети в данный период. Она меняет взгляд детей на окружающий мир, заставляет вырабатывать собственные взгляды, собственное мнение, представления о ценности и значимости учения.

Подростковый возраст (от 10–11 до 14–15 лет). У детей данного возраста появляются: чувство взрослости; развитие самосознания, формирование идеала личности; склонность к рефлексии; потребность в самоутверждении и самосовершенствовании, в деятельности, имеющей личностный смысл; самоопределение. Обучающиеся демонстрируют желание работать с собственной идеей или собственным проектом, их привлекает информация о коммерческих перспективах ремесла.

Индивидуальный подход программы позволяет учитывать возрастные особенности каждой категории и успешно обеспечить развитие и поддержку формирования проектного мышления обучающихся. В группах каждой возрастной категории педагог применяет наиболее подходящие методы: игровые практики для младшего возраста и практические занятия для подростков. Для всех возрастных категорий важна возможность самовыражения и раскрытия внутреннего мира через творчество, что в полной мере удовлетворяется содержанием программы.

Формы и режим занятий

Срок реализации программы – 1 год. Программа рассчитана на 108 часов. Количество академических часов в неделю – 3. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа с перерывом после каждого часа обучения либо 2 раза в неделю по 1 и 2 академических часа с перерывом после каждого часа обучения.

Занятия делятся на групповые (теоретические и практические) и проектные (подробнее в разделе «Условия реализации программы»).

Программа предполагает работу с детьми в форме групповых занятий, совместной работы детей с педагогом, работы в малых группах, индивидуальной работы, когда педагог выступает куратором творческой самостоятельной деятельности обучающихся.

Учебно-тематический план

Модуль	Раздела	Количество часов		
		теор.	практ.	всего
1. Основы анимации	1.1 Мультфильм как вид искусства.	2	1	3
	1.2 Основы работы с цветом, линией, движением, объемом	4	8	12
	1.3 Основы работы со словом, звуком	2	4	6
	Итого часов в модуле	8	13	21
2. Технология создания мультфильма	2.1 Литературное содержание мультфильма	3	3	6
	2.2 Визуальное содержание мультфильма	2	4	6
	2.3 Режиссура	1	2	3
	2.4 Практическое освоение технологий съемки.	2	4	6
	2.5 Промежуточный контроль. Презентация проекта.	1	5	6
	Итого часов в модуле	9	18	27
3. Авторский проект.	3.1 Работа над авторским анимационным фильмом	14	40	54
	3.2 Итоговый контроль. Презентация проекта.	1	5	6
	Итого часов в модуле	15	45	60
Итого часов		32	76	108

Содержание программы

Модуль	Раздел	Содержание	Формы аттестации/ контроля
1. Основы анимации	Мультфильм как вид искусства.	<p>Теория: Знакомство с педагогом, знакомство со съемочным оборудованием, правилами безопасности. Анимация как один из видов искусства. История анимации. Обзор типов и стилей анимации. Показ мультфильмов.</p> <p>Практика: съемка учебного этюда</p>	беседа, опрос, коллективный мульт-этнод
	Основы работы с цветом, линией, движением, объемом.	<p>Теория: Работа с цветом. Работа с линией. Работа с движением. Работа с объемом.</p> <p>Практика: Просмотр и сравнение мультфильмов с разными цветовыми сочетаниями. Рисование «настроений», «цветовушек». Работа с силуэтами. Создание героев путем применения знаний о цвете, линии, движении. Съемка учебного этюда</p>	индивидуальные практические задания, групповые мульт-этноды
	Основы работы со словом, звуком.	<p>Теория: Работа со звуком. Понятие звука в мультипликации. Работа со словом. Знакомство с понятием «сценарий», «композиция».</p> <p>Практика: Просмотр различных мультфильмов и анализ звуковых эффектов. Создание звуковых эффектов посредством подручных материалов. Основы звукозаписи. Чтение литературных сказок, их анализ на мультипликационную динамичность и выразительность. Создание собственных сказок.</p>	письменные и устные опросы, индивидуальные практические задания
Творческие медиа-продукты – мульт-этноды на заданные темы, созданные учащимися в малых группах в процессе изучения разделов модуля.			
2. Технология создания мультфильма	2.1 Литературное содержание мультфильма	<p>Теория: Основы анимации (повторение). Знакомство с этапами создания мультфильма (основы технологии). Тема и идея. Приемы фантазирования. Сюжет мультфильма. Синописис, завязка, развитие событий, кульминация, развязка.</p> <p>Практика: просмотры мультфильмов и их обсуждение, практические задания, разработка сюжета группового медиа-</p>	индивидуальные практические задания, разработанный сюжет мультфильма

		продукта (<i>работа в малых группах</i>).	
	2.2 Визуальное содержание мультфильма	Теория: Образ героя и персонажей. Изображение и композиция. Фоны и декорации. Виды плана (дальний, общий, средний, крупный, деталь). Практика: просмотры мультфильмов и их обсуждение; создание персонажей, фонов, декорации для мультфильма (<i>работа в малых группах</i>)	готовые персонажи, фоны и декорации для мультфильма
	2.3 Режиссура	Теория: Звук в анимации. Ритм фильма. Сценарий. Раскадровка. Практика: написание сценария мультфильма, создание раскадровки (<i>работа в малых группах</i>)	составлена раскадровка мультфильма, написан сценарий
	2.4 Практическое освоение технологий съемки.	Теория: Техника безопасности при работе с видеотехникой. Этапы съемки мультфильма. Работа с фотоаппаратом, штативом, сценой, освещением. Озвучивание мультфильма. Практика: съемка мультфильма и его озвучивание (<i>работа в малых группах</i>)	отснятый мультфильм
	2.5 Промежуточный контроль. Презентация проекта.	Теория: Анализ мультфильмов. Критерии оценивания. Презентация. Практика: презентация медиа-проектов, анализ, фиксация достоинств мультфильма, поиск путей исправления ошибок (<i>коллективное обсуждение, работа в малых группах</i>)	защита проектов
Творческие медиа-продукты – групповые мультфильмы на выбранный учащимися сюжет под руководством преподавателя.			
3. Авторский проект.	3.1 Работа над авторским анимационным фильмом	Теория: Технология создания мультфильма (повторение). Собственный проект. Критерии конкурсного мультфильма. Сюжет. Раскадровка. Подготовка к съемке. Съемка. Озвучивание. Анализ работы. Практика: Выбор стиля и жанра будущего авторского мультфильма. Создание сценария под руководством преподавателя. Раскадровка. Создание героев. Подготовка фонов, создание декораций. Настройка сцены, установка видеокамеры, настройка компьютера, освещение, съемка пробной сцены под руководством преподавателя. Съемка необходимых сцен. Озвучивание. Анализ ошибок на каждом этапе создания	авторский медиа-проект

		мультфильма (<i>индивидуальная работа, педагог – куратор творческой самостоятельной деятельности</i>)	
	3.2 Итоговый контроль. Презентация проекта.	Теория: Экспертный анализ мультфильмов. Критерии оценивания. Презентация. Практика: Открытая презентация и экспертиза медиа-проектов, фиксация достоинств мультфильма, поиск путей исправления ошибок (<i>коллективное обсуждение, индивидуальная работа</i>)	защита проектов
<p>Творческие медиа-продукты – авторские анимационные фильмы, созданные на основе собственных режиссерских замыслов под руководством преподавателя.</p>			

Условия реализации программы

Основные используемые педагогические технологии и методы: *модульное обучение, медиа-технологии, технология малых групп, проектный метод.*

Занятия по программе «Основы мультипликации» делятся на *групповые и проектные*. Количество проектных занятий увеличивается с каждым модулем, достигая максимума в третьем модуле.

Групповые занятия направлены на формирование представления об основах анимации, о приемах работы с цветом, линией, движением, об основах технологии съемки и анимирования персонажа, умения реализовывать собственный замысел в медиа-продукт, на выработку умений представлять свои идеи для обсуждения, работать в группе. Во время групповых занятий учащиеся выполняют общие задания и упражнения, направленные на приобретение технологических умений анимации. Т.к. занятия рассчитаны на младший школьный возраст, они проходят преимущественно в игровой форме, а также активно используются лекции-беседы, лекции с просмотрами, практические упражнения. Ввиду трудоемкости технологии анимации и ее специфики, в периоды съемки анимационного фильма предполагается высокая плотность практических занятий.

При проведении групповых занятий используются следующие *формы организации обучения*: лекции, видеолекции (просмотр художественных и документальных фильмов и работ красноярских, общероссийских и зарубежных фотохудожников и мультипликаторов), игровые формы, проектные семинары (анализ мультфильмов, получившие экспертное признание), посещение выставок и экскурсии (например, Дом художника).

Занятия самостоятельного проектирования, в свою очередь, направлены на получение обучающимися опыта самостоятельной работы над анимационными фильмами. Они проходят в форме практических занятий по созданию персонажей, декораций, съемке, озвучиванию – в работе над конкретным проектным фильмом. Занятия самостоятельного проектирования необходимы для более полного практического и творческого освоения программы и занимают большую часть курса, поскольку анимация – очень трудоемкий процесс во временном отношении (качество анимационного фильма прямо пропорционально временным затратам на него). Педагог создает условия для развития творческой деятельности с целью формирования авторской позиции обучающегося по отношению к собственному медиа-проекту, т.е. педагог выступает *куратором самостоятельной проектной деятельности обучающегося*.

Основные *принципы проектной деятельности*, выделенные как результат обобщения педагогического опыта в процессе преподавания курса в предыдущие учебные года, и основанные на теоретических сведениях о данном виде деятельности:

- проект должен быть посильным для выполнения и соответствовать психологическим и возрастным особенностям обучающихся;
- создавать необходимые педагогические условия для успешного выполнения проектов (формировать медиатеку и соответствующую библиотеку практических заданий и приемов активации творческой деятельности);

– вести подготовку учащихся к выполнению проектов путем формирования у обучающихся необходимой знаниевой базы;

– обеспечить руководство проектом со стороны педагогов (педагог выступает куратором) – обсуждение выбранной темы, плана работы (включая время исполнения) и ведение дневника, в котором обучающийся делает соответствующие записи своих мыслей, идей, ощущений - рефлексия. Дневник должен помочь учащемуся при составлении отчета в том случае, если проект не представляет собой письменную работу. Учащийся прибегает к помощи дневника во время собеседований с руководителем проекта (если проект групповой, каждый учащийся должен четко показать свой вклад в выполнение проекта);

– обязательная презентация результатов работы по проекту.

Структура программы является **модульной** и включает в себя три модуля, содержание которых определяет использование ведущих технологий, методов и форм организации занятий. Освоение последующего модуля не возможно без прохождения предыдущего.

1 модуль «Основы анимации» предполагает большее содержание теории, поэтому основные формы организации занятий – лекции, коллективные практические задания, создание мульт-этюды (каждый слушатель курса имеет возможность на основе минимальных знаний об анимации создать свой кусочек общего мультфильма; в результате – первая проба, становящаяся предметом рефлексии).

2 модуль «Технология съемки и анимирования персонажа» предполагает большее количество практических часов для успешного овладения умениями создания мультфильма, поэтому больше отводится времени на работу в малых группах для создания творческого медиа-продукта; также применяются такие формы занятий – лекция, практические индивидуальные задания. В этом модуле происходит повторение и закрепление знаний, полученных в первом семестре, за счет выполнения практических упражнений на оживления с использованием инструментов создания предметной анимации. В работе над групповыми медиа-проектами обучающиеся получают большую свободу, по сравнению с работой по созданию мульт-этудов. Освоение модуля построено в соответствии с этапами проектной деятельности (проектный метод обучения): постановка проблемы; целеполагание; расширение границ творческого мышления; определение и формулировка проектной задачи, планирование; проектный практикум; презентация; рефлексия деятельности.

3 модуль «Авторский проект»: все часы – и теоретические, и практические – используются для организации полноценного творческого пространства по работе над самостоятельными проектами, с целью максимально увеличить время для содержательной разработки и качественной практической работы над итоговым авторским мультфильмом (проектный метод обучения). Модуль также реализуется также через этапы проектной деятельности, но в отличие от второго модуля обучающиеся имеют возможность самостоятельно определять продолжительность некоторых этапов создания собственного мультфильма в зависимости от сложности авторской задумки.

Программой предусмотрено совмещение различных видов деятельности: литературное творчество, художественное творчество, лепка и скульптура, техническое мастерство в обращении с программой и съёмочной техникой и макетирование объектов окружающего мира на плоскости и в пространстве. Содержание программы дает возможность использования широкого выбора технических средств для изготовления и возможность применения легкодоступного, недорогого материала и инструмента для изготовления съёмочного материала.

На основе учебно-тематического плана и содержания программы разработан **календарный тематический план** (см. Приложение 1).

Образовательный процесс носит развивающий характер и направлен, прежде всего, на развитие природных задатков, общих творческих способностей, на удовлетворение интеллектуальных потребностей обучающихся. Эффективное применение интерактивных форм и методов педагогической деятельности способствует формированию умений самостоятельного пополнения и интеграции знаний и развитию способностей обучающихся к самоорганизации и саморегуляции.

Алгоритм учебного занятия может быть разным в зависимости от использованной методики, но чаще всего соответствует проектной деятельности по созданию мультфильма: рождение идеи, создание сюжета, рисование раскадровки (изобразительный план мультфильма), создание персонажа, создание декораций, съёмка мультфильма, озвучивание мультфильма, монтаж.

Занятия основаны на принципах природосообразности, последовательности, наглядности, целесообразности, доступности и тесной связи с жизнью. Все задания соответствуют по сложности детям данного возраста.

При изучении каждой темы используется различный наглядный материал (книжные иллюстрации, мультфильмы, картины, видео-уроки, фильмы), демонстрирующий, различные аспекты анимационного искусства – виды анимации, приемы компоновки, художественные стили, основы композиции и прочее. Ниже представлено **теоретическое и наглядное обеспечение** занятий по изучаемым темам.

Раздел	Средства обеспечения
Мультфильм как вид искусства	<ul style="list-style-type: none"> – Мультфильмы В. Старевича, А. Алексеева, У. Диснея, М. Цехановского, Г. Бардина, А. Петрова, и других. – Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Ф.С Хитрук. В 2 т. – М.: Гаятри, 2007 – Анимационные фильмы Л. Атаманова, А. Петрова и других.

Основы работы с цветом, линией, движением, объемом	– иллюстрации Г. Калиновского, братьев Трауготов и др.
Литературное содержание мультфильма	– Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Ф.С Хитрук. В 2 т. – М.: Гаятри, 2007 – Мультфильмы Г. Бардина.
Визуальное содержание мультфильма	– Норштейн, Ю.Б. Снег на траве / в 2-х кн. – М.: изд-во «Красная площадь», 2008. – Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Ф.С Хитрук. В 2 т. – М.: Гаятри, 2007 – Мультфильмы Ю. Норштейна, Ф.С. Хитрука, Л. Атаманова
Режиссура	– Раскадровка анимационного фильма «Остров» (Ф.С. Хитрук), материал сообщества – режим доступа: http://community.livejournal.com/raskadrovki/ – Мультфильмы Ю. Норштейна, Ф.С. Хитрука, Л. Атаманова
Практическое освоение технологий съемки.	– Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Ф.С Хитрук. В 2 т. – М.: Гаятри, 2007

Проектирование мультфильма предполагает использование материалов для создания персонажей, декораций и фонов. Это могут быть не только канцелярские и художественные материалы (пластилин, краски, цветные карандаши и мелки, цветная бумага различной фактурности), но и природные материалы, и даже бросовые, которые остаются в быту – кусочки ткани, ненужные пуговицы, соломинки, крышки, газеты и т.п.

Также в течение всего курса на практических и лекционных занятиях используются различные медиа-материалы (**средства обучения**):

выполненные обучающимися различных годов обучения из разных мульт-студий:

- фестивальные мультфильмы (победители и лауреаты), созданные юными аниматорами;
- мультфильмы различных анимационных студий.

Для повышения эффективности учебного процесса при проведении лекционных и практических занятий используются **принципы педагогической техники**:

- принцип деятельности – организовывать освоение учащимися знаний,

умений, навыков, смыслов преимущественно в форме деятельности;

- принцип обратной связи – регулярно контролировать процесс обучения с помощью развитой системы приемов обратной связи;

- принцип идеальности – максимально использовать возможности, знания, интересы самих учащихся с целью повышения результативности и уменьшения затрат в процессе образования.

- принцип свободы выбора – в любом обучающем или управляющем действии предоставлять учащемуся право выбора, но с одним важным условием – право выбора всегда уравнивается осознанной ответственностью за свой выбор;

- принцип открытости – не только давать знания, но и показывать их границы, сталкивать учащегося с проблемами, решения которых лежат за пределами изучаемого курса; использовать в обучении открытые задачи;

Для активации интереса к учебному материалу используются **приемы**, основанные на принципах педагогической техники:

- «Удивляй» – преподаватель находит такой угол зрения, при котором обыденное становится удивительным;

- «Отсроченная отгадка» – в начале занятия преподаватель дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключ для понимания) будет открыта на занятии при работе над новым материалом; дает загадку (удивительный факт) в конце урока, чтобы начать с нее следующее занятие;

- «Пресс-конференция» – преподаватель намеренно неполно раскрывает тему, предложив учащимся задать дораскрывающие ее вопросы;

- «Привлекательная цель» – перед учащимся ставится простая, понятная и привлекательная цель, выполняя которую он также выполнит и то учебное действие, которое планировал педагог;

- «Фантастическая добавка» – педагог добавляет реальную ситуацию фантастической, проблематизируя учебный материал;

- «Лови ошибку» – преподаватель намеренно допускает ошибку при объяснении учебного материала или в раздаточном материале;

- «Практичность теории» – введение в учебный материал преподаватель осуществляет через практическую задачу, полезность решения которой очевидна учащимся.

В овладении технологией создания мультипликационного фильма важна **насмотренность** (натренированное зрение), т.е. способность распознавать содержательно и технологически качественные медиа-продукты. Насмотренность не является врожденным умением, это навык, который можно формировать за счет просмотра большого количества различных визуальных продуктов (мультфильмы, объекты изобразительного искусства). Поэтому важным компонентом организации занятий по различным темам является просмотр мультфильмов с последующим обсуждением.

Основные виды заданий после просмотра мультфильмов:

1. Выбираем мультфильм и рисуем подробную топографическую карту его местности. Выделяем те фрагменты, которые были показаны в мультфильме.

Обсуждаем, на каком основании мы изобразили на карте те места, которые в мультфильме изображены не были.

2. Смотрим мультфильм со стоп-кадром. Отмечаем все линии, уходящие за кадр.

3. Смотрим мультфильм со стоп-кадром. Обращаем внимание на «обрезку» персонажей. Обсуждаем, почему режиссер пришел к такому решению.

4. Смотрим мультфильм и следим за звуками, которые не соответствуют изображению, но дополняют его.

5. Смотрим мультфильм без звука. Обсуждаем варианты озвучки внутрикадровой и закадровой.

6. Смотрим мультфильм и находим детали (указатели закадрового действия), которые могли бы помочь домыслить закадровое действие и пространство.

На занятиях необходимо соблюдать следующие правила:

– при проведении занятий обучающиеся должны соблюдать правила поведения, расписание учебных занятий, установленные режимы труда и отдыха;

– режим работы обучающихся регламентирован календарно-тематическими планами;

– рабочие места должны быть организованы в соответствии с требованиями техники безопасности;

– аудитория для занятий анимацией должен быть обеспечены необходимыми для оказания первой помощи медицинскими и перевязочными материалами (аптечка).

С целью сохранения здоровья обучающихся и выработки потребности в здоровом образе жизни на занятиях необходимо применять следующие здоровьесберегающие технологии:

– соблюдение гигиенических требований (свежий воздух, оптимальный тепловой режим, хорошая освещенность, чистота);

– строгая дозировка учебной нагрузки;

– построение занятия с учетом работоспособности обучающихся;

– благоприятный эмоциональный настрой;

– смена видов деятельности на занятии;

– соблюдение режима труда и отдыха.

Дидактические материалы

1. Для эффективной организации учебного процесса разработан *график учебного процесса и самостоятельной работы обучающегося* (см. Приложение 2). График выдается обучающимся в начале изучения курса.

2. Для оптимизации учебного времени учащихся составлен *гlossарий* (информационный материал) (см. Приложение 3).

Материально-техническое обеспечение

Технические требования к актуализации программы делятся на требования к организации рабочего пространства и требования к обеспечению необходимыми для работы материалами.

Для организации рабочего пространства по курсу необходимы следующие технические составляющие (должны обновляться по мере поломки или выхода из строя):

- ноутбук HP, диагональ 15.6, 1Т памяти – 3 шт.;
- фотоаппарат Nikon D5300 Kit 18-140 зеркальный – 3 шт.;
- специальный трехъярусный стол (два стеклянных уровня, один непрозрачный уровень) для съемки мультфильмов (мультстанок), оборудованный специальной системой освещения – 3 шт.;
- программное обеспечение для анимации (съемки и монтажа) DragonFrame – 1 шт. (лицензия на установку на трех ноутбуках).

Необходимые расходные и канцелярские материалы для работы (должны обновляться по мере необходимости, не реже, чем раз в полугодие):

Наименование ресурса	Количество
Пластилин цветной «Луч», 6 или 8 цв.	30 коробок
Пластилин скульптурный	4 брикета
Краски гуашевые	7 коробок
Краски акварельные	7 коробок
Краски акварельные художественные 12 цв.	2 коробка
Краски темпера «Мастер-класс»	2 коробка
Бумага цветная	10 пачек
Ватман	100 листов
Художественные кисти	3 набора
Карандаши простые различной твердости	2 набора по 10 шт.
Карандаши цветные 24 цветов	2 набора
Карандаши акварельные 12 цветов	1 набор
Мелки восковые	2 набора
Клей карандашный	5 шт.
Клей ПВА	3 шт.
Ножницы	8 шт.
Альбом для рисования 48 л.	30 шт.
Уголь художественный	1 коробка

Сепия (уголь)	1 коробка
Салфетки	2 пачки
Проволока различного объема	30 м
Нож канцелярский	2 шт.
Баночки-непроливайки под воду	8 шт.
Ластик	10 шт.
Скотч бумажный	3 шт.
Скотч двусторонний	3 шт.

Управление программой

Текущий контроль освоения программы осуществляется на занятиях в следующих формах: письменные и устные опросы, индивидуальные практические задания, результат выполнения этапов создания мультфильма, защита проектов и др.

Промежуточная и итоговая аттестации осуществляются с учетом итогов текущего, промежуточного, итогового контроля в совокупности с участием обучающихся в фестивалях, конкурсах анимационного творчества, других «внешних» и «внутренних» мероприятиях.

Промежуточный и итоговый контроль проводятся в форме презентации проектов в конце каждого семестра. Процесс работы над проектом, отчуждаемого медиа-продукт (результат проектной деятельности), презентация оцениваются согласно критериям, представленными в «Листе оценивания проектной деятельности» (см. Приложении 4).

Модульная структура программы предполагает контроль усвоения каждого модуля по окончании их изучения, который соответствует промежуточному и итоговому контролю по освоению всей программы:

– **1 модуль «Основы анимации»** – тестирование, анализ мульт-этюдов, выполненных в процессе изучения модуля (промежуточный контроль освоения программы);

– **2 модуль «Технология съемки и анимирования персонажа»** – анализ групповых мультфильмов (промежуточный контроль освоения программы);

– **3 модуль «Авторский проект»** – анализ процесса выполнения авторского медиа-проекта и его результата (итоговый контроль освоения программы).

Промежуточный и итоговый контроль проходят в форме открытой презентации собственных проектов. На нем обучающиеся имеют возможность увидеть свой мультфильм и мультфильмы других учащихся, родители приходят посмотреть на мультфильмы своих детей. На показ приглашаются эксперты, которые высказывают свою объективную независимую оценку относительно медиа-продукта (мультфильма), что помогает обучающимся почувствовать себя творцами и осознать свою субъектность («взрослые специалисты оценивают мою работу по-настоящему»). После официальной части обучающиеся с членами своих семей участвуют в игровых программах, направленных на развитие творческих способностей, кооперации, коммуникативных навыков.

Мониторинг метапредметных результатов осуществляется на занятиях путем наблюдения за обучающимися и внесением результатов в «Лист отслеживания метапредметных результатов обучающихся» (см. Приложение 5).

Уровни освоения образовательной программы: «стартовый», «базовый», «продвинутый».

«Стартовый» – обучающийся применяет минимальные знания, пользуется элементарными техническими приемами в процессе создания продукта по образцу, использует готовые решения, умеет воспроизвести изученный материал, на элементарном уровне пояснить основные понятия и определения.

«Базовый» – обучающийся применяет базовые знания, пользуется разными техническими приемами в процессе создания проектов, самостоятельно принимает решения, использует предложенные идеи, умеет воспроизвести изученный материал, грамотно пояснить основные понятия и определения.

«Продвинутый» – обучающийся на высоком уровне оперирует понятиями, применяет их, использует все знания и навыки в своей проектной работе, использует разнообразные техники и приемы в процессе создания проектов, умеет свободно воспроизвести изученный материал, грамотно пояснить основные понятия и определения и выразить свое мнение.

Участие во «внешних» и «внутренних» мероприятиях может в совокупности с анализом успеваемости по усмотрению педагога служить основанием для повышения уровня освоения программы. В Приложении 6 указан список конкурсов и фестивалей для юных аниматоров.

Список литературы

Список литературы для педагогов

1. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990. – 176 с.
2. Курс «Увлекательная мультипликация». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.touchscience.ru/moodle/course/view.php?id=26> – дата обращения – 25.05.2021.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. \ Искусство кино. - №№9-10. – 1998.
4. Норштейн Ю. Снег на траве (фрагменты). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.kinoart.ru/magazine/07-2003/experience/nors0702/> – дата обращения – 25.05.2021.
5. Сайт анимации в России и не только. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www animator.ru/> – дата обращения – 25.05.2021.
6. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы. – М.: Молодая гвардия, 1989.
7. Энциклопедия отечественной мультипликации \ сост. С.В. Капков – М.: Алгоритм, 2006. – 816 с.
8. Юрий Норштейн на Радио «Культура». Лекции. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cultradio.ru/doc.html?id=98612> – дата обращения – 25.05.2021.

Нормативные документы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными

возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

9. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

10. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Список рекомендуемой литературы для учащихся

1. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990. – 176с.

Календарный тематический план

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание	Часы	Форма контроля
1	1 неделя	Знакомство, презентация курса. История анимации. Обзор типов и стилей анимации. Показ мультфильмов.	Мультфильм как способ самовыражения и интерпретации смыслов. История анимации. Инструктаж по технике безопасности. Просмотр мультфильмов-шедевров – от первых до современных. Виды мультфильмов. Съемка учебного этюда	3	беседа, опрос, коллективный мульт-этиюд
2	2 неделя	Работа с цветом.	Знакомство с понятиями «контраст», «яркость», «цвет». Просмотр и сравнение мультфильмов с разными цветовыми сочетаниями. Рисование «настроений», «цветовушек».	3	беседа, опрос,
3	3 неделя	Работа с линией.	Знакомство с понятиями «линия», «пятно». Влияние линии и цвета на характер героя. Работа с силуэтами.	3	индивидуальные практические задания
4	4 неделя	Работа с движением.	Знакомство с понятиями «статика», «динамика». Движение в мультипликации. Понятие «внутреннее движение».	3	индивидуальные практические задания, групповые мульт-этиюды
5	5 неделя	Работа с объемом.	Знакомство с различными объемными материалами. Пластилин – особенности материала. Основы пластилиновой лепки. Создание героев из пластилина, применяя знания о цвете, линии, движении.	3	индивидуальные практические задания
6	6 неделя	Работа со звуком.	Понятие звука в мультипликации. Просмотр различных мультфильмов и анализ звуковых эффектов.	3	индивидуальные практические задания

			Создание звуковых эффектов посредством подручных материалов. Основы звукозаписи.		
7	7 неделя	Работа со словом.	Знакомство с понятием «сценарий», «композиция». Чтение литературных сказок, анализ их на мультипликационную динамичность и выразительность. Создание собственных сказок.	3	письменные и устные опросы, индивидуальные практические задания
8	8 неделя	Этапы создания мультфильма. Тема и идея.	Основы анимации (повторение). Знакомство с этапами создания мультфильма (основы технологии). Тема, идея, авторская позиция режиссера. Приемы фантазирования.	3	письменные и устные опросы, индивидуальные практические задания
9	9 неделя	Сюжет и ситуация	Архитектура сюжета (Синописис, завязка, развитие событий, кульминация, развязка), сюжет и характеры, ситуация в анимационном фильме.	3	индивидуальные практические задания, разработанный сюжет группового мультфильма
10	10 неделя	Создание героев.	Образ героя и персонажей. Мимика и движения.	3	готовые персонажи
11	11 неделя	Построение сцены для съемки.	Изображение и композиция. Фоны и декорации. Виды плана (дальний, общий, средний, крупный, деталь).	3	готовые фоны и декорации для мультфильма
12	12 неделя	Сценарий. Раскадровка.	Ритм фильма. Сценарий. Раскадровка. Взаимосвязь озвучивания и ритма фильма.	3	составлена раскадровка мультфильма
13	13 неделя	Съемка мультфильма	Техника безопасности при работе с видеотехникой. Этапы съемки мультфильма. Работа с фотоаппаратом, штативом, сценой, освещением. Съемка групповых мультфильмов	3	индивидуальные практические задания
14	14 неделя	Съемка мультфильма	Съемка групповых мультфильмов. Озвучивание	3	отснятый мультфильм

			мультфильма.		
15	15 неделя	Рефлексия деятельности по созданию мультфильмов	Критерии оценивания. Анализ групповых мультфильмов и мульт-этюдов. Анализ динамики увеличения качества.	3	презентация проектов.
16	16 неделя	Промежуточная аттестация	Презентация проектов.	3	презентация проектов.
17	17 неделя	Авторский проект. Разработка идеи авторского мультфильма.	Приемы фантазирования, метод мозгового штурма. Критерии конкурсного мультфильма.	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
18	18 неделя	Авторский проект. Разработка сюжета. Смысловая нагрузка.	Смысл и настроение мультфильма, его восприятие зрителями. Сюжет. Архитектура сюжета	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
19	19 неделя	Авторский проект. Главный персонаж. Роль второстепенных персонажей.	Характеры персонажей. Взаимосвязь характера и внешнего вида персонажей.	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
20	20 неделя	Авторский проект. Сценарий	Сценарий, диалоги и закадровая речь. Звуки и шумы.	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
21	21 неделя	Авторский проект. Раскадровка	Раскадровка. Съёмочные планы	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
22	22 неделя	Авторский проект. Создание персонажей.	Создание персонажей в соответствии с раскадровкой	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
23	23 неделя	Авторский проект. Создание персонажей	Создание персонажей в соответствии с раскадровкой	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
24	24 неделя	Авторский проект. Создание персонажей	Создание персонажей в соответствии с раскадровкой	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
25	25 неделя	Авторский проект. Создание декораций	Создание фонов в разных планах в соответствии с раскадровкой	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
26	26 неделя	Авторский проект. Создание декораций	Создание фонов в разных планах в соответствии с раскадровкой	3	результат выполнения этапа создания мультфильма

27	27 неделя	Авторский проект. Создание декораций	Создание фонов в разных планах в соответствии с раскадровкой	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
28	28 неделя	Авторский проект. Съемка мультфильма	Поэтапная съемка различных сцен мультфильма	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
29	29 неделя	Авторский проект. Съемка мультфильма проект.	Поэтапная съемка различных сцен мультфильма	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
30	30 неделя	Авторский проект. Съемка мультфильма проект.	Поэтапная съемка различных сцен мультфильма	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
31	31 неделя	Авторский проект. Озвучивание	Запись диалогов и закадровой речи, создание шумовых эффектов	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
32	32 неделя	Авторский проект. Озвучивание	Запись диалогов и закадровой речи, создание шумовых эффектов	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
33	33 неделя	Авторский проект. Анализ отснятого материала	Анализ полученного материала, поиск «слабых» мест, поиск путей исправления	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
34	34 неделя	Авторский проект. Доработка авторского проекта	Досъемка необходимых кадров, исправление звукового материала	3	результат выполнения этапа создания мультфильма
35	35 неделя	Промежуточная аттестация	Открытая презентация и экспертиза медиа-проектов. Критерии оценивания	3	презентация авторского проекта.
36	36 неделя	Рефлексия проектной деятельности	Анализ ошибок и фиксация достоинств мультфильма.	3	презентация авторского проекта.
ИТОГО часов:				108	

Лист оценивания проектной деятельности

Программа: Основы мультипликации

Группа: _____

Обучающийся: _____

	Критерий	Представленность критерия	Баллы
I	РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА		
1	Постановка цели проекта	Цель не сформулирована	0
		Цель сформулирована нечетко	1
		Цель сформулирована, но не обоснована	2
		Цель четко сформулирована и убедительно обоснована	3
2	Планирование путей достижения цели проекта	План отсутствует	0
		Представленный план не ведет к достижению цели проекта	1
		Представлен краткий план достижения цели проекта	2
		Представлен развернутый план достижения цели проекта	3
3	Анализ хода работы, выводы и перспективы	Не предприняты попытки проанализировать ход и результат работы	0
		Анализ заменен кратким описанием хода и порядка работы	1
		Представлен развернутый обзор работы по достижению целей, заявленных в проекте	2
		Представлен анализ ситуаций, складывавшихся в ходе работы, сделаны необходимые выводы, намечены перспективы работы	3
4	Степень самостоятельности автора, творческий подход к работе в проектах	Работа шаблонная, показывающая формальное отношение автора	0
		Автор проявил незначительный интерес к теме проекта, но не продемонстрировал самостоятельности в работе, не использовал возможности творческого подхода	1
		Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную заинтересованность автора, предпринята попытка представить личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества	2
		Работа отличается творческим подходом, собственным оригинальным отношением автора к идее проекта	3

II		ПРОВЕДЕНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ	
1	Качество проведения презентации	Презентация не проведена	0
		Выступление не соответствует требованиям проведения презентации	1
		Выступление соответствует требованиям проведения презентации, но оно вышло за рамки регламента	2
		Выступление соответствует требованиям проведения презентации, оно не вышло за рамки регламента, но автор не владеет культурой общения с аудиторией (умение отвечать на вопросы, доказывать точку зрения).	3
		Выступление соответствует требованиям проведения презентации, оно не вышло за рамки регламента, автор владеет культурой общения с аудиторией, но сама презентация не достаточно хорошо подготовлена	4
		Выступление соответствует требованиям проведения презентации, оно не вышло за рамки регламента, автор владеет культурой общения с аудиторией, презентация хорошо подготовлена, автору удалось заинтересовать аудиторию	5
III		ОТЧУЖДАЕМЫЙ МЕДИА-ПРОДУКТ	
1	Качество идеи готового мультфильма	Мультфильм снят по не оригинальной идее. Для его создания ребенок выбрал известный сюжет и персонажей	1
		Мультфильм снят по не оригинальной идее. Но для его создания ребенок переработал известный сюжет и создал авторских персонажей	2
		Мультфильм снят по оригинальной идее. Для его создания ребенок придумал оригинальный сюжет и создал авторских персонажей	3
2	Художественное оформление	Персонажи и декорации выполнены примитивно. Выбранные материалы не соответствуют содержанию мультфильма. Художественное оформление препятствует раскрытию идеи мультфильма	1
		Персонажи и декорации выполнены качественно. Но выбранные материалы не соответствуют содержанию мультфильма. Художественное оформление препятствует раскрытию идеи мультфильма	2
		Персонажи и декорации выполнены качественно. Выбранные материалы соответствуют содержанию мультфильма. Художественное оформление способствует раскрытию идеи мультфильма	3

3	Звуковое сопровождение	В озвучивании мультфильма не применяется актерская игра. Музыкальное сопровождение препятствует раскрытию идеи мультфильма. Дополнительные звуки отсутствуют.	0
		В озвучивании мультфильма применяется актерская игра. Но музыкальное сопровождение препятствует раскрытию идеи мультфильма. Дополнительные звуки отсутствуют.	1
		В озвучивании мультфильма применяется актерская игра. Музыкальное сопровождение способствует раскрытию идеи мультфильма. Дополнительные звуки отсутствуют.	2
		В озвучивании мультфильма применяется актерская игра. Музыкальное сопровождение способствует раскрытию идеи мультфильма. Дополнительные звуки гармонично сочетаются с происходящим на экране.	3

Итоги:

- Стартовый уровень: 50-65%
- Базовый уровень: 66-85%
- Продвинутый уровень: 86-100%

Лист отслеживания метапредметных результатов обучающихся
Программа: Основы мультипликации
Группа: _____

Уровни:

- с - стартовый
- б - базовый
- п - продвинутый

№	Обучающийся	Формулирует цели и задачи: с - только в составе группы либо с помощью педагога; б - с минимальной помощью педагога в соответствии с критериями; п - самостоятельно, в соответствии с критериями.	Планирует пути достижения: с - предлагает 1 вариант; б - предлагает несколько вариантов, в т.ч. нестандартные; п - способен предвидеть последствия выбора того или иного пути.	Пробует способы решения: с - останавливается на 1 варианте в независимости от эффективности; б - из 2-3 вариантов выбирает самый эффективный; п - способен оценить эффективность нескольких способов и аргументировать.	Корректирует действия: с - с трудом отказывается от намеченного пути вне зависимости от эффективности; б - способен аргументировано отказаться и изменить способ действия; п - свободно и аргументировано меняет способы.	Делает презентацию итогов: с – делает презентацию по образцу простыми средствами; б – делает презентацию самостоятельно базовыми средствами; п - оригинальная творческая презентация.	Умеет работать в сотрудничестве: с - нуждается в указаниях и постановке задач; б - высказывает свою точку зрения, берет на себя ответственность за свою работу; п - отстаивает свою точку зрения, выбирает позицию лидера, берет на себя ответственность за группу.
1							
2							
3							
4							
5							
6							