

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом детского творчества Кронштадтского района Санкт-Петербурга «Град чудес»**

Принята  
на педагогическом совете  
ДДТ «Град чудес»

Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

Утверждена  
Приказ № 247/Д от 02.09.2024 г.  
Директор ДДТ «Град чудес»

\_\_\_\_\_ И.Ю. Черникова  
02. 09 .2024 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Детская киностудия»**

возраст обучающихся: 7 - 15 лет  
срок освоения: 3 года

Разработчик:  
педагог дополнительного образования,  
Иванина Анна Михайловна

Санкт-Петербург  
2024

## Пояснительная записка

В настоящее время каждый ребёнок ежедневно встречается с тем, что мы называем словами: «экранные искусства», «экранная информация». Это телевидение и видео, реклама и интернет. Кинематограф прочно вошёл в нашу жизнь. Искусство кинематографа обладает большой силой эмоционального, нравственно-эстетического воздействия. Помимо достоинств эстетического характера кинематограф заключает в себе большие информационные возможности. Киноэкран обладает большой убедительной силой. Идеи, воспринятые при помощи киноискусства, подкреплённые яркими эмоциями, усваиваются глубоко и прочно, становятся основой для зрительного мировоззрения ребёнка. Видео-творчество традиционно делится на две составляющие:

- образование детей в области кино: знакомство с выдающимися произведениями экрана, предполагающее развитие навыков восприятия, анализа экранных произведений; знакомство с основами языка этого искусства.
- детское экранное творчество, направленное на создание учащимися собственных произведений – любительских анимационных фильмов.

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская киностудия» была разработана с целью получения детьми и подростками навыков восприятия экранной информации, навыков её создания, хотя бы на самом элементарном уровне.

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы: **техническая**

**Адресат программы:** учащиеся (мальчики и девочки) 7-15 лет, желающие познакомиться с последовательностью создания анимационных фильмов в разных техниках.

1-ый год обучения. Возраст детей 7-13 лет. **Мультипликация.**

2-ой год обучения. Возраст детей 8-14 лет. **2 D компьютерная анимация.**

3-ий год обучения. Возраст детей 9-15 лет. **3D-компьютерная анимация**

**Актуальность программы** состоит в том, что она дает возможность удовлетворить интересы и реализовать способности учащихся в области кинотехники и программных продуктов, а также основывается на анализе социальных проблем, детского и родительского спроса.

**Отличительная особенность** программы заключается в практико-ориентированном подходе, определяющем эффективность создания творческого продукта.

**Новизна** дополнительной общеразвивающей программы состоит в том, что в процессе обучения учащимся представляется возможность создавать по собственным тематикам творческие работы, в разных видах анимации, на основе своего отношения к окружающему миру, своего личного опыта, исходя из реальных событий, используя, новейшие информационные технологии и компьютерные программы, такие как Adobe Flash CS6, Adobe Animate, Pinnacle Studio 17-23, Blender.

**Уровень освоения** программы: **базовый**. Предполагается участие в конкурсах районного, городского, регионального и всероссийского уровнях.

«U 18-цифровой мир», «Цифровая палитра», «Комната моей мечты» и др.

### **Объём и срок освоения программы.**

Программа студии рассчитана на 3 года обучения, 360 часов.

1-ый год обучения. 4 часа в неделю – 144 часа в учебном году.

2-ой год обучения. 4 часа в неделю –144 часа в учебном году.

3-ий год обучения 2 часа в неделю – 72 часа в учебном году.

**Цель.** Развитие технических навыков, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров личности, посредством создания анимационных фильмов и изучения лучших образцов экранной культуры.

### **Задачи дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия:**

#### **Обучающие.**

- Знакомство с различными видами анимации, с историей отечественной и зарубежной анимации.
- Обучить навыкам фото и видео съёмки, монтажа, озвучивание фильма.
- Способствовать овладению начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, актёров в процессе работы над фильмом.
- Научить работать в разных компьютерных программах: Adobe Flash CS6, Adobe Animate, Pinnacle Studio 17-23; Blender 2.79 и с разным цифровым оборудованием: цифровая фотокамера, принтер, сканер и т.д.

- Научить работать с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте).
- Познакомить с выразительными средствами кино: основами композиции, режиссуры, кинодраматургии.
- Обучить навыкам съёмки, записи звука и монтажа.
- Научить работать в компьютерной программе 3D-моделирования -Blender. Создавать 3D-анимацию текста.

### **Развивающие.**

- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности.
- Способствовать развитию наблюдательности, воображения.
- Развивать нравственный, творческий потенциал ребёнка через приобщение к видео творчеству и видеоискусству.
- Формировать понятийный аппарат учащегося в сфере различных видов анимации.
- Развивать фантазию, память, внимание, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление.
- Развивать мелкую моторику рук.
- Способствовать формированию адекватной самооценки;
- Способствовать формированию и развитию компетентности в области ИКТ.

### **Воспитательные.**

- Воспитывать, у учащихся, интерес к киноискусству.
- Воспитывать трудолюбие, работоспособность, усидчивость, аккуратность в работе, уверенность в себе;
- Формировать информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации детей в обществе.
- Воспитывать самостоятельность, инициативность.

- Поддерживать стремление детей к отражению эмоций посредством анимационной деятельности.
- Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.
- Формировать навыки коллективной работы, умение работать в команде.
- Воспитывать ценностные основы информационной культуры, уважительное отношение к авторским правам.

### **Планируемые результаты освоения программы.**

#### **Предметные результаты.**

- правила поведения и техники безопасности работы в студии;
- знать виды мультипликационных фильмов;
- основные части фотокамеры;
- создавать героев мультфильмов в различных техниках;
- пользоваться фотокамерой и создавать десятки кадров для создания мультфильма;
- вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;
- копировать файлы с фотокамеры на ПК;
- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью программы Pinnacle Studio 17.
- специальную терминологию и использовать её в речи;
- создавать героев мультфильмов в программе Adobe Flash CS 6;
- создавать анимацию формы, движения, «маска»; - сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения,
- уметь создавать 3D-анимацию текста.
- пользоваться инструментами программы Blender

#### **Метапредметные результаты.**

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- поиск и выделение необходимой информации;

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта.

### **Личностные результаты**

- сформированность культуры общения и поведения в группах, при создании коллективных проектов (работать в группе, организовывать и проводить учебно-исследовательской работы (проектная деятельность),
- сформированность эстетических потребностей и чувств; системы ценностных отношений к себе и другим людям;
- овладение навыком самооценки, умением анализировать свои действия и управлять ими; развитие адекватных представлений о собственных возможностях;
- сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- понимание человеческих, культурных и социальных аспектов, связанных с информационными технологиями;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

### **Организационно-педагогические условия реализации программы.**

**Язык реализации программы:** русский (государственный язык Российской Федерации)

**Форма обучения:** очная.

**Особенности реализации дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия».** Реализация программы предусмотрена и в каникулярное время.

**Условия набора в коллектив, условия формирования групп.**

Набор учащихся в объединение «Детская киностудия» не предусматривает конкурсного отбора и не требует базовых знаний по фото и видеосъемке.

**Условия формирования групп:**

Группы формируются из учащихся разного возраста. Зачисление учащихся на первый год обучения (в течение года), на второй и третий года обучения (при наличии свободных мест) будет определяться по результатам собеседования с педагогом, и фиксироваться в информационных картах умений и навыков

#### **Наполняемость групп:**

Списочный состав групп формируется в соответствии с технологическим регламентом, на основе санитарных норм, особенностей реализации программы.

1-ый год обучения не менее 15 человек, 2-ой год обучения – не менее 12 человек, 3 год не менее 10 человек.

#### **Формы организации занятий:**

Занятия в объединении проводятся по группам.

#### **Формы проведения занятий:**

традиционное, проектная деятельность; конкурс; творческие мастерские; мастер-класс; беседа, практическое занятие, занятие-игра.

#### **Формы организации деятельности учащихся на занятии.**

- фронтальная (беседа, показ, объяснение);
- групповая: организация работы в малых группах, при реализации проектов учащихся, при помощи рисованной и пластилиновой анимации;
- индивидуально-групповая: организация работы, при реализации проектов учащихся используя песочную, водную и компьютерную анимацию.

#### **Материально-техническое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы:**

Для наиболее полной и успешной реализации программы необходимо:

- Кабинет
- Оборудование, программное обеспечение:

1 компьютер;

15 ноутбуков;

10 цифровых фотокамер;

10 штативов;

12 графических планшетов;

операционная система Windows8;

программа Adobe Flash CS 6;

программ Adobe Animate;

программа Pinnacle Studio;

программа Blender;

микрофон;

нецифровые инструменты для создания мультфильмов и анимационных фильмов (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.).

### Учебный план 1 года обучения. Мультипликация.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	практика	
1	Всё о мультипликации.	20	13	7	Вводный контроль. Викторина, беседа.
2	Фотография и видеосъёмка.	21	3	18	Текущий контроль. Выставка фоторабот.
3	Знакомство с монтажной программой <b>Pinnacle Studio</b> .	8	4	4	Текущий контроль. Интерактивный тест «Последовательность работы в монтажной программе»
4	Создание анимационной открытки.	28	1	27	Промежуточный контроль. Конкурс анимационной открытки в объединении.
5	Создание мини-мультфильма в разных техниках.	31	2	29	Текущий контроль. Просмотр в объединении получившихся мини-мультфильмов.
6	Создание индивидуальных и групповых проектов мультфильмов.	36	1	35	Промежуточный контроль. Просмотр и отбор анимационных фильмов на конкурсы.



Общее кол-во занятий	144	24	120	
----------------------	-----	----	-----	--

**Учебный план 2 года обучения. 2D - анимация.**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля, подведения итогов
		Всего	Теория	практика	
1	Всё о компьютерной анимации.	1	1	-	Вводный контроль. Повторение изученного материала в форме игры-викторины.
2	Знакомство с программой Adobe Flash cs 6	48	12	36	Текущий контроль. Интерактивные тесты: - «Последовательность создания анимации формы»; - «Последовательность создания анимации движения по направляющей»; - «Последовательность создания анимации «маска».
3	Создание анимационных открыток к календарным праздникам и мини анимационных фильмов.	55	10	45	Промежуточный контроль. Конкурс анимационных открыток в объединении. Отбор работ на городские конкурсы: Мультимедиа; 2D – анимации.
4	Создание индивидуальных и групповых проектов анимационных	40	2	38	Промежуточный контроль. Просмотр и отбор анимационных фильмов на конкурсы.

	х фильмов.				
Общее количество занятий		144	25	119	

**Учебный план. 3 год обучения. 3D - анимация.**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля, подведения итогов
		Всего	Теория	практика	
1.	Введение. «Путешествие в мир 3D-анимации». Основные принципы работы в программе Blender	2	1	1	Вводный контроль. Повторение изученного материала в игры-викторины.
2.	Знакомство с интерфейсом программы Blender	8	4	4	Промежуточный контроль. Тестирование по изученному материалу. Просмотр и отбор анимационных фильмов на конкурсы.
3.	Создание текста, работа с текстом	2	0.5	1.5	
4.	Анимация текста	48	10	38	
5.	Самостоятельная работа по созданию медиа проектов	12	0	12	Итоговый контроль. Просмотр выполненных работ и конкурс проектов.
Общее количество занятий		72	15,5	56,5	

**Календарный учебный график реализации дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия».**

на 2024-2025 учебный год.

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 сентября		36	72	144	2 раза в неделю по 1 час 40 мин.
2 год	1 сентября		36	72	144	2 раза в неделю по 1 час 40 мин.
3 год	1 сентября		36	36	72	1 раз в неделю по 1 час 40 мин.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

1-го года обучения

**Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия».

**Условия реализации программы.**

Учебная группа формируется на основе свободного набора. Для обучения принимаются все желающие вне зависимости от способностей и уровня первоначальной подготовки.

Рабочая программа рассчитана на 144 часа.

**Организация занятий – 4 часа неделю.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

**Особенности коллектива:**

Возраст -7-13 лет

Количество учащихся в группе - 15 человек

### **Задачи:**

#### **Обучающие.**

- Познакомить учащихся с историей возникновения и развития мультипликации.
- Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.
- Учить работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщать к проектно-творческой деятельности.
- Учить применять на практике полученные знания, при создании фильмов в любой технике.
- Учить работать в компьютерной программе и с оборудованием (Программы: Pinnacle Studio, цифровая фотокамера, сканер).
- Помочь в освоении инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте) в монтажной программе **Pinnacle Studio**.
- Создавать завершённые проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа).
- Учить организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать).

#### **Развивающие.**

- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности.
- Формировать понятийный аппарат учащегося в сфере анимации (понятия "мультипликат", "компоновка", промежуточная фаза", "экспозиционный лист" и пр.).
- Развивать фантазию, память, внимание.
- Развивать нравственный, творческий потенциал ребёнка через приобщение к видео творчеству и видеоискусству.
- Расширять знания учащихся о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съёмки, звукооператор.
- Развивать пространственное воображение, логическое и визуальное мышление.
- Формировать художественные навыки и умения.
- Развивать мелкую моторику рук.

- Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, чётко и лаконично излагать свои мысли.

### **Воспитывающие.**

- Воспитывать, у учащихся, интерес к киноискусству.
- Формировать информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации детей в обществе.
- Воспитывать самостоятельность, инициативность.
- Поддерживать стремление детей к отражению эмоций посредством анимации.
- Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.
- Прививать ответственное отношение к своей работе.
- Воспитывать ценностные основы информационной культуры, уважительное отношение к авторским правам.

### **Планируемые результаты освоения программы.**

#### **Предметные результаты.**

После 1-ого года обучения учащиеся будут знать и уметь:

- правила поведения и техники безопасности работы в студии;
- виды мультипликационных фильмов;
- основные части фотокамеры;
- специальную терминологию;
- создавать героев мультфильмов в различных техниках;
- пользоваться фотокамерой и создавать десятки кадров для создания мультфильма;
- вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;
- копировать файлы с фотокамеры на ПК;
- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью программы Pinnacle Studio 17;
- создавать работы для участия в конкурсах.

#### **Метапредметные результаты.**

- Планирование последовательности практических действий.

- Самоконтроль результата деятельности.
- Осуществление поиска необходимой информации.
- Использование инструкционных карт и схем.
- Контроль своей деятельности: обнаружение и исправление ошибок.
- Умение договариваться, приходить к общему решению в совместной творческой деятельности.
- Использование ИКТ.

### **Личностные результаты.**

- Сформированность культуры общения и поведения в группах, при создании коллективных проектов (работать в группе, организовывать и проводить учебно-исследовательские работы (проектная деятельность),
- самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- сформированность эстетических потребностей и чувств; системы ценностных отношений к себе и другим людям;
- овладение навыком самооценки, умением анализировать свои действия и управлять ими; развитие адекватных представлений о собственных возможностях;
- сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

### **Содержание программы. Мультипликация.**

#### **1-ый год обучения**

#### **Всё о мультипликации.**

**Теория.** Вводная беседа о правилах поведения в студии. Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парад мульт профессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Знакомство с творчеством известных художников – мультипликаторов.

Виртуальная экскурсия с использованием презентации-викторины «В мире мультипликации», презентации «История мультипликации», просмотр мультфильмов.

**Практика.** Создание персонажей, предметов в разных техниках мультипликации.

### **Фотография и видеосъёмка.**

**Теория.** Знакомство с цифровым фотоаппаратом, цифровой фотокамерой, видеокамерой. Технические особенности, возможности, функции. Особенности фотографии и видеосъёмки.

Знакомство со штативом, с осветительными приборами.

**Практика.** Создание декораций в разных техниках мультипликации. Процесс съёмки.

Копирование фотографий и видеоматериалов на ПК.

### **Монтажная программа Pinnacle Studio.**

**Теория.** Знакомство с монтажной программой **Pinnacle Studio**.

**Практика.** Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Работа с титрами, запись, воспроизведение.

### **Создание анимационной открытки.**

**Теория.** Знакомство с разработкой сценария. Показ способов раскадровки.

**Практика.** Разработка сценария анимационной открытки. Раскадровка по сценарию. Работа над персонажами. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки.

### **Создание мини мультфильма в разных техниках.**

**Теория.** Знакомство с различными техниками создания мультфильмов. Показ техник анимации: движение объектов.

**Практика.** Придумывание этюдов, предметов, персонажей. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки. Копирование фотографий на ПК. Монтаж фотоматериалов. Воспроизведение.

### **Создание индивидуальных проектов мультфильмов.**

**Практика.** Придумывание сюжетов индивидуальных и групповых проектов. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки. Копирование фотографий на ПК. Монтаж фотоматериалов. Озвучивание. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с титрами и заставкой. Вывод готового продукта. Конкурс творческих работ учащихся

**Календарно – тематический план. 1 год обучения.**

№	Темы учебных занятий	Кол-во часов			Дата проведения	
		Всего	теория	практика	предполагаемая	фактическая
1.	Вводное занятие.	2	1	1		
2.	Инструктаж по технике безопасности.					
3.	Викторина «Путешествие в мир мультипликации».	2	2			
4.	История анимационного кино					
5.	Виды мультипликации	2	2			
6.	Принципы анимации. Технологии создания анимационного кино.					
7.	Традиционная мультипликация: плоскостная	2	1	1		
8.	и объёмная.					
9.	Знакомство с цифровой фотокамерой	2	1	1		
10.	Штатив. Свет					
11.	Пластилиновая анимация. Превращалки.	2	1	1		
12.	Создание персонажей.					
13.	Пластилиновая анимация. Работа с фоном,	2		2		
14.	декорации.					
15.	Работа с фотокамерой штативом и светом.	2		2		
16.	Съёмка персонажей					
17.	Работа с фотокамерой, копирование	2	1	1		
18.	фотографий на ПК. Знакомство с программой Pinnacle Studio 17					
19.	Работа в монтажной программе (звук, титры,	2	1	1		
20.	переходы, эффекты). Вывод готового продукта.					
21.	Знакомство с водной анимацией. Основные	2	1	1		
22.	приёмы рисования по воде.					
23.	Открытка для мамы. Водная анимация.	2		2		
24.	Съёмка на фотокамеру.					



25.	Перенос материала на ПК. Работа в монтажной программе.	2		2		
26.						
27.	Работа в монтажной программе (звук, титры).	2		2		
28.						
29.	Работа в монтажной программе (переходы, эффекты). Вывод готового продукта.	2		2		
30.						
31.	Песочная анимация. Просмотр видео.	2	1	1		
32.						
33.	Основные приёмы рисования песком.	2	1	1		
34.						
35.	Выбор сюжета песочной анимации. Сценарий. Раскадровка.	2		2		
36.						
37.	Съёмка песочной анимации на фотокамеру.	2		2		
38.						
39.	Перенос материала на ПК. Работа в монтажной программе.	2		2		
40.						
41.	Работа в монтажной программе (звук, титры).	2		2		
42.						
43.	Работа в монтажной программе (переходы, эффекты). Вывод готового продукта.	22		2		
44.						
45.	Выбор детьми темы (Новый год, Рождество) и техники анимации. Работа над сценарием.		1	1		
46.						
47.	Работа с фоном и персонажами открытки.	4		2		
48.						
49.				2		
50.						
51.	Съёмка кадров мульт-открытки на фотокамеру.	2		2		
52.						
53.	Перенос материала на ПК. Работа в монтажной программе.	2		2		
54.						
55.	Работа в монтажной программе (звук, титры, переходы, эффекты).	2		2		
56.						

57.	Вывод готового продукта. Конкурс мульт-открыток.	2		2			
58.							
59.	Рисованная мультипликация.	2	2				
60.	Послойное рисование. Перекладки						
61.	Выбор техники для рисованного мультфильма. Работа над сценарием.	2	1	1			
62.							
63.	Рисуем фон, персонажей.	2		2			
64.							
65.	Проработка деталей персонажей.	2		2			
66.							
67.	Работа с фотокамерой. Съёмка кадров мини-мультфильма.	4		2			
68.							
69.					2		
70.							
71.	Перенос отснятого материала на ПК. Работа в монтажной программе.	2		2			
72.							
73.	Работа в монтажной программе (звук, титры).	2		2			
74.							
75.	Работа в монтажной программе (переходы, эффекты). Вывод готового продукта.	2		2			
76.							
77.	Кукольная мультипликация. Выбор произведения, придумывание сюжета.	2	1	1			
78.							
79.	Создание сцен, декораций для кукольного мультфильма.	2		2			
80.							
81.	Работа с фотокамерой. Съёмка кадров мультфильма.	6		2			
82.							
83.					2		
84.							
85.					2		
86.							
87.	Создание папок на ПК. Перенос материала на ПК	2		2			
88.							
89.	Работа в монтажной программе (звук,	2		2			

90.	титры).					
91.	Работа в монтажной программе (переходы,	2		2		
92.	эффекты). Вывод готового продукта.					
93.	Живопись по стеклу. Игольчатый экран.	2	2			
94.	Художник мультипликатор Уолт Дисней.					
95.	Парад мульт профессий. Художник	2	2			
96.	мультипликатор М. А. Котёночкин.					
97.	Анимационный фильм –год экологии. Выбор	2	1	1		
98.	произведения. Выбор техники.					
99.	Работа над сценарием мультфильма.	2		2		
100.	Раскадровка. Распределение обязанностей.					
101.	Создание сцен мультфильма.	2		2		
102.						
103.	Создание декораций мультфильма.	2		2		
104.						
105.	Создание персонажей мультфильма.	2		2		
106.						
107.	Работа с фотокамерой. Съёмка кадров	2		2		
108.	мультфильма.					
109.		2		2		
110.						
111.		2		2		
112.						
113.	Создание папок на ПК. Перенос материала.	2		2		
114.	Работа в монтажной программе.					
115.	Работа в монтажной программе (озвучка).	2		2		
116.						
117.	Работа в монтажной программе (звук, титры)	2		2		
118.						
119.	Работа в монтажной программе (переходы,	2		2		
120.	эффекты). Вывод готового продукта.					

121.	Выбор темы и техники мультфильма. Работа над сценарием. Раскадровка.	2		2			
122.							
123.	Работа над фоном	2		2			
124.							
125.	Работа над персонажами.	2		2			
126.							
127.	Прорисовка деталей. (Руки, лапы, глаза, волосы и т.д.)	2		2			
128.							
129.	Создание сцен. Съёмка.	2		2			
130.							
131.	Съёмка. Перенос на ПК отснятого материала.	2		2			
132.							
133.	Работа в монтажной программе с фотографиями.	2		2			
134.							
135.	Работа в монтажной программе (переходы, эффекты).	2		2			
136.							
137.	Работа в монтажной программе (звук, титры).	2		2			
138.							
139.	Работа над звуком, озвучивание персонажей. Вывод готового продукта.	4		2			
140.							
141.				2			
142.							
143.	Конкурс творческих работ учащихся.	2		2			
144.							
Итого		144	23	121			

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

2-го года обучения

## Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия».

### Условия реализации программы.

В группы, дополнительно, могут приниматься учащиеся, по итогам начальной диагностики.

Рабочая программа рассчитана на 144 часа.

### Организация занятий – 4 часа неделю.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

### Особенности коллектива:

Возраст -8-14 лет

Количество учащихся в группе - 12 человек

### Задачи:

#### Образовательные.

- Познакомить детей с историей возникновения и развития компьютерной анимации.
- Научить пользоваться основными элементами интерфейса программы Adobe Flash Professional CS 6.
- Научить создавать компьютерные анимации в программе Adobe Flash Professional CS 6.
- Учить организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать).

#### Развивающие.

- Формировать понятийный аппарат учащегося в сфере анимации (понятия «покадровая анимация», «символ», «маска», «направляющая» и пр.);
- Развивать фантазию, память, внимание.
- Развивать пространственное воображение, логическое и визуальное мышление.
- Формировать художественные навыки и умения.
- Развивать временные и пространственные отношения в анимации.

## **Воспитывающие**

- Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.
- Прививать ответственное отношение к своей работе, бережное отношение к имуществу, ВТ и учебным пособиям, дисциплинированность, любознательность.
- Воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности.
- Воспитывать ценностные основы информационной культуры, уважительное отношение к авторским правам.
- 

## **Планируемые результаты освоения программы.**

После 2-ого года обучения

### **Личностные результаты**

- самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- сформированность эстетических потребностей и чувств; системы ценностных отношений к себе и другим людям;
- овладение навыком самооценки, умением анализировать свои действия и управлять ими; развитие адекватных представлений о собственных возможностях;
- сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

### **Метапредметные результаты.**

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- поиск и выделение необходимой информации;
- структурирование и визуализация информации; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера

### **Предметные результаты.**

- научатся пользоваться основными элементами интерфейса программы Adobe Flash Professional CS 6.
- освоят специальную терминологию и будут использовать её в речи;
- научатся создавать простые рисунки в программе Adobe Flash CS 6;
- научатся создавать анимацию формы, движения, «маска»; - сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

## **Содержание программы. 2-ой год обучения. 2D- анимация.**

### **Всё о компьютерной анимации.**

**Теория.** «Путешествие в мир компьютерной анимации». Инструктаж по технике безопасности.

**Практика.** Коммуникативная игра для знакомства с вновь прибывшими детьми.

### **Знакомство с программой Adobe Flash cs6**

**Теория.** Рассказ о возможностях программы. Показ анимационных фильмов, открыток, рекламных роликов, выполненных в данной программе. Знакомство с интерфейсом программы. Полезные инструменты. Варианты добавления слоёв, монтажных кадров.

**Практика.** Выбор документа. Работа с инструментами программы. Придумывание этюда. Послойное рисование двумя способами. Варианты добавления слоёв. Заставляем придуманный персонаж двигаться. Простое движение. Замедленное и ускоренное движение. Движение с переворотом. Движение по направляющей. Создание превращения одной фигуры в другую. Символы: графические, клипы, кнопки. Создание сцен, редактирование. Работа с готовыми картинками. Вставка импортированного звука. Режимы звучания. Создание титров, использование фильтров. Работа с кнопками. Сохранение фильма.

### **Создание многослойного изображения.**

**Теория.** Зачем нужны слои. Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя. Управление слоями. Особенности работы с многослойным изображением.

**Практика.** Применение теоретических навыков на практике: способы создания слоя; работа со слоями; параметры слоя; управление слоями; особенности работы с многослойным изображением.

### **Создание анимационных открыток к календарным праздникам**

**Практика.** Создание картинки, анимация. Озвучивание.

### **Создание анимационного мини мультфильма.**

**Практика.** Придумывание сюжета. Разработка сценария. Раскадровка по сценарию. Послойное рисование. Создание сцен, редактирование. Озвучивание. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с титрами и заставкой. Вывод готового продукта. Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ.

### **Создание индивидуальных проектов анимационного кино.**

**Практика.** Придумываем историю, пишем сценарий. Делаем раскадровку. Работа в компьютерной программе. Работа над фоном и героями мультфильма. Послойное рисование. Монтаж. Озвучивание. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с титрами и заставкой. Вывод готового продукта.

### **Календарно – тематический план.**

№	Темы учебных занятий	Кол-во часов			Дата проведения	
		Всего	теор ия	Прак тика	предполаг аемая	факти ческа я
1.	«Путешествие в мир компьютерной анимации» Инструктаж по технике безопасности.  Знакомство с программой Adobe Flash	2	2			
2.						
3.	Документ Flash. Окно «монтажный кадр». Создание и добавление слоёв. Создание и добавление кадров.	2	1	1		
4.						
5.	Горячие клавиши. Векторная графика, растровые и векторные изображения.	2	1	1		
6.						
7.	Контуры рисования и изменения.	2	1	1		



8.	Общие и вспомогательные инструменты. Инструмент карандаш					
9.	Инструмент кисть. Инструмент	2	1	1		
10.	перо.					
11.	Осенний пейзаж. Инструмент	2	0.5	1.5		
12.	декорирование					
13.	Инструменты прямоугольник и	4	1	3		
14.	овал. Изменение контуров.					
15.	Осенний букет.					
16.						
17.	Рисование с помощью кривых	2	1	1		
18.	«Базье».					
19.	Создание многослойного	6	1	5		
20.	изображения.					
21.						
22.						
23.						
24.						
25.	Заливки и незамкнутые контуры.	2	1	1		
26.	Типы заливки.					
27.	Дополнительные операции с	2	1	1		
28.	заливками. Инструменты ластик и пипетка.					
29.	Открытка для мамы. Фон.	2	0,5	1,5		
30.	Предметы.					
31.	Работа со слоями многослойного	6	1	5		
32.	изображения. Персонажи.					
33.						
34.						

35.						
36.						
37.	Анимация движения. Морфинг.	4	1	3		
38.	Анимация формы.					
39.						
40.						
41.	Настройка свойств ролика. Вывод	2	1	1		
42.	готового продукта.					
43.	Создание покадровой анимации.	2	1	1		
44.	Применение траекторий					
45.	Анимация «Маска». Работа с	2	0,5	1,5		
46.	текстом.					
47.	Создание анимационной открытки	12	2	10		
48.	к Новому году или Рождеству.					
49.						
50.						
51.						
52.						
53.						
54.						
55.						
56.						
57.						
58.						
59.	Добавление звука.	2	1	1		
60.	Дополнительные эффекты. Конкурс анимационных открыток.					
61.	Озвучивание анимации. Обычный	2	1	1		
62.	текст и его свойства.					
63.	Динамические текстовые поля.	2	1	1		

64.	Текстовые поля для ввода					
65.	Создание анимационной открытки к 23 февраля или к 8 марта по желанию детей. Написание сценария. Раскадровка.	4	1	3		
66.						
67.						
68.						
69.	Раскадровка по сценарию. Работа над фоном.	2		2		
70.						
71.	Работа над фоном.	2		2		
72.						
73.	Создание сцен. Редактирование. Звук.	10	1	9		
74.						
75.						
76.						
77.						
78.						
79.						
80.						
81.						
82.						
83.	Работа с текстом, титрами. Обсуждение готовой работы.	2		2		
84.						
85.	Создание анимационного фильма. Выбор темы. Работа над сценарием, раскадровка.	4	1	3		
86.						
87.						
88.						
89.	Работа над фоном	4		4		
90.						
91.						
92.						
93.	Работа над персонажами.	8		8		
94.						
95.						
96.						

97.						
98.						
99.						
100.						
101.	Прорисовка деталей. (Руки, лапы, глаза, волосы и т.д.)	6		6		
102.						
103.						
104.						
105.						
106.						
107.	Анимация персонажей	10		10		
108.						
109.						
110.						
111.						
112.						
113.						
114.						
115.						
116.						
117.	Создание сцен, редактирование.	4		4		
118.						
119.						
120.						
121.	Анимация сцен.	4		4		
122.						
123.						
124.						
125.	Работа над звуком.	2		2		
126.						
127.	Озвучивание персонажей	10		10		
128.						
129.						
130.						

131.						
132.						
133.						
134.						
135.						
136.						
137.	Работа с текстом, титрами.	4		4		
138.						
139.						
140.						
141.	Заставка к анимации.	2		2		
142.						
143.	Конкурс творческих работ	2		2		
144.	учащихся.					
<b>итого</b>		144	24.5	119,5		

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

3-го года обучения

### **Пояснительная записка.**

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия».

### **Условия реализации программы.**

В группы, дополнительно, могут приниматься учащиеся, по итогам начальной диагностики.

Рабочая программа рассчитана на 72 часа.

**Организация занятий – 2 часа неделю.** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

### **Особенности коллектива:**

Возраст -9-15 лет

Количество учащихся в группе - 10 человек

### **Задачи.**

#### **Обучающие**

- Познакомить детей с историей возникновения и развития компьютерной 3D-анимации.
- Научить пользоваться основными элементами интерфейса программы Blender

- Научить создавать 3D-анимацию текста в компьютерной программе Blender.
- Научить создавать и редактировать систему частиц.

#### **Развивающие**

- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности.
- Формировать понятийный аппарат учащегося в сфере компьютерной 3D-анимации.
- Способствовать развитию познавательного интереса к моделированию.
- Развивать навыки обработки и анализа информации.
- Развивать пространственное воображение, техническое, объёмное, логическое и креативное мышления.

#### **Воспитательные**

- Формировать информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации детей в обществе.
- Воспитывать самостоятельность, инициативность.
- Воспитывать ценностные основы информационной культуры, уважительное отношение к авторским правам.
- Способствовать воспитанию характера и самодисциплины, активной жизненной позиции детей средствами технического творчества.

#### **Планируемые результаты освоения программы.**

##### **Предметные результаты:**

После 3-ого года обучения, учащиеся, будут знать и уметь:

- возможности трёхмерной анимации;
- специальную терминологию и использовать её в речи.
- работать в компьютерной программе Blender;
- создавать различные виды 3D-анимации текста;
- создавать и редактировать систему частиц;
- освоят принципы освещения и правила расстановки их на сцене.

##### **Метапредметные результаты.**

- Планирование последовательности практических действий.
- Самоконтроль результата деятельности.
- Осуществление поиска необходимой информации.
- Использование инструкционных карт и схем.

- Контроль своей деятельности: обнаружение и исправление ошибок.
- Умение договариваться, приходить к общему решению в совместной творческой деятельности.

#### **Личностные результаты.**

- самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- сформированность эстетических потребностей и чувств; системы ценностных отношений к себе и другим людям;
- овладение навыком самооценки, умением анализировать свои действия и управлять ими; развитие адекватных представлений о собственных возможностях;
- сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

#### **Содержание программы 3-ий год обучения.**

##### **Раздел. Введение. Основные принципы работы в программе Blender**

###### **Тема. Вводное занятие. Основные принципы работы в Blender**

**Теория.** «Путешествие в мир 3D-анимации». Правила техники безопасности. Знакомство с основами принципов работы в программе Blender.

**Практика.** Создание простого объекта.

##### **Раздел. Знакомство с интерфейсом программы Blender.**

###### **Тема. Знакомство с интерфейсом и навигацией программы Blender.**

**Теория.** Элементы интерфейса Blender. Типы окон. Полоса меню. Командная строка. Строка состояния. Подсказки. Панели инструментов. Функции мыши. Разворачивающиеся списки. Термины: 3D-курсор, примитивы, проекции.

**Практика.** Самостоятельная работа с окнами и объектами.

##### **Раздел. Создание 3D -текста в программе Blender.**

###### **Тема. Создание 3D-текста в программе Blender.**

**Теория.** Знакомство с модификаторами для моделирования.

**Практика.** Моделирование низкополигональных объектов для последующей анимации.

## **Раздел. 3D-анимация**

### **Тема. Основы анимации.**

**Теория.** Общие сведения о 3-мерной анимации.

**Практика.** Анимация методом ключевых кадров. Термины: анимация, ключевая анимация.

### **Тема. Анимация текста.**

**Теория.** Абсолютные и относительные ключи вершин. Решёточная анимация. Арматурный объект. Окно действия. Привязки. Пространственные деформации.

**Практика.** Анимации 3D –текстов

## **Раздел. Самостоятельная работа по созданию 3D анимационных заставок к фильмам.**

### **Тема. Индивидуальные и групповые проекты.**

**Практика.** Создание индивидуальных и групповых проектов трёхмерных заставок к анимационному кино (мультфильмам, рекламным роликам).

## **Учебно-календарный план. 3 год обучения.**

№	Темы учебных занятий	Кол-во часов			Дата проведения	
		Всего	теория	практика	предполагаемая	фактическая
1.	Вводное занятие. «Путешествие в мир 3D- анимации» Инструктаж по технике безопасности. Основные принципы работы в программе Blender	2	1	1		
2.						
3.	Создание текста	2	0.5	1,5		
4.	Простой способ анимации текста					
5.	Создание исчезающей надписи	4	1	3		



6.						
7.						
8.						
9.	Горизонтальная анимация текста	2	0.5	1.5		
10.						
11.	Мини-фабрика генерации текста	4	1	3		
12.						
13.						
14.						
15.	Размытая анимация движения	4	1	3		
16.	текста					
17.						
18.						
19.	Анимация появления текста	4	1	3		
20.						
21.						
22.						
23.	Создание анимации кругового	2	0.5	1.5		
24.	текста					
25.	Процедурная анимация текста	4	1	3		
26.						
27.						
28.						
29.	Анимация рукописного текста	4	1	3		
30.						
31.						
32.						
33.	Анимация текста при помощи	4	1	3		
34.	Commotion Tools					
35.						
36.						
37.	Анимация текста с помощью	4	1	3		
38.	текстуры					
39.						

40.						
41.	Анимация светящегося текста	4	1	3		
42.						
43.						
44.						
45.	Печать металлической надписи.	4	1	3		
46.						
47.						
48.						
49.	Вытачивание текста из дерева	4	1	3		
50.						
51.						
52.						
53.	Шоколадная анимация	4	1	3		
54.						
55.						
56.						
57.	Анимация трансформации текста	4	1	3		
58.						
59.						
60.						
61.	Самостоятельная работа по созданию 3D анимационных заставок.	10		10		
62.						
63.						
64.						
65.						
66.						
67.						
68.						
69.						
70.						
71.	Конкурс творческих работ учащихся.	2		2		
72.						
Итого		72	15,5	56,5		

## Методические материалы.

### Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия» 1-ый год обучения.

Раздел	Приёмы, методы	Учебно-методические пособия	Дидактический материал
Всё о мультипликации.	Методы. Словесные: объяснение, беседа, рассказ. Наглядные: показ иллюстраций, показ презентаций, показ способа действия, использование мультфильмов. Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.	Инструкция по технике безопасности. Мультипликационные фильмы. Пластилиновые: «Брейк!», «Пластилиновая ворона». Рисованные: «Раз горох, два горох», «Двенадцать месяцев». Компьютерные: «Маша и медведь». Кукольные: «38 попугаев», «Варежка». Мультфильмы В. Котёночкина: «Котёнок с улицы Лизюкова», «Попался, который кусался». Мультфильмы У. Диснея: «Алиса в стране чудес», «Бемби» и др. Презентация «Мультвикторина» Презентация «История мультипликации». Презентация «Знаменитые художники –мультипликаторы»	Таблица «Принципы анимации»
Фотография и видеосъемка	Методы. Словесные: объяснение. Наглядные: показ способа действия. Практические: организация репродуктивной деятельности.		Таблица планов.

<p>Монтажная программа a Pinnacle Studio</p>	<p>Методы. Словесные: объяснение. Наглядные: показ способа действия. Практические: организация репродуктивной деятельности.</p>	<p>Методическое пособие Антошин М. К. «Учимся работать на компьютере»</p>	<p>Схема-памятка «Создаём титры»</p>
<p>Создание анимационной открытки</p>	<p>Методы. Словесные: объяснение педагога, постановка задач. Наглядные: показ способа действия. Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности. Метод генерации идей. Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.</p>	<p>Анимационные открытки, созданные детьми к календарным праздникам.</p>	<p>Схемы создания персонажей. Схема-памятка «Создаём титры»</p>

<p>Создание мини мультфильма в разных техниках.</p>	<p>Методы.</p> <p>Словесные: объяснение педагога, постановка задач.</p> <p>Наглядные: показ способа действия.</p> <p>Практические: организация репродуктивной деятельности.</p> <p>Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.</p>	<p>Видео фильм «Водная анимация»</p> <p>Презентация «Техники эбру».</p> <p>Видео фильмы «Песочная анимация».</p>	<p>Схемы рисование на воде (птицы, цветы и т.д.)</p> <p>Схема-памятка «Создаём титры»</p>
<p>Создание индивидуальных проектов мультфильмов.</p>	<p>Методы.</p> <p>Словесные: объяснение.</p> <p>Наглядные: показ способа действия.</p> <p>Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.</p> <p>Метод генерации идей.</p> <p>Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.</p>	<p>Готовые работы учащихся</p>	<p>Схемы создания персонажей.</p> <p>Схема-памятка «Создаём титры»</p>

**Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы  
«Детская киностудия» 2-ой год обучения.**

Общая тема	Приёмы Методы	Учебно-методические пособия	Дидактический материал
Всё о компьютерной анимации.	<p>Методы.</p> <p>Словесные: объяснение, беседа, рассказ.</p> <p>Наглядные: показ презентаций, использование мультфильмов и анимационных открыток, выполненных обучающими.</p> <p>Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.</p>	<p>Презентация «Путешествие в мир компьютерной анимации»</p> <p>Инструкция по технике безопасности.</p> <p>Компьютерные мультфильмы: «Маша и медведь», «Фиксики».</p>	<p>Карточки-схемы «Примеры визуальных иллюзий»</p>
Знакомство с программой Adobe Flash cs 6	<p>Методы.</p> <p>Словесные: объяснение педагога.</p> <p>Наглядные: показ способа действия, использование мультфильмов.</p> <p>Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.</p> <p>Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.</p>	<p>Анимационные открытки, фильмы, выполненные детьми в программе Adobe Flash cs 6.</p>	<p>Схемы-памятки «Анимация формы», «Анимация движения по направляющей», «Анимация «маска»</p>

Создание анимационных открыток.	<p>Методы.</p> <p>Словесные: объяснение.</p> <p>Наглядные: показ способа действия.</p> <p>Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.</p> <p>Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.</p>	Анимационные открытки, созданные детьми к календарным праздникам, выполненные в программе Adobe Flash cs 6	Схемы-памятки «Анимация формы», «Анимация движения по направляющей», «Анимация «маска»
Создание индивидуальных проектов анимационного кино.	<p>Методы. Словесные: объяснение. Наглядные: показ способа действия.</p> <p>Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.</p> <p>Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.</p>	Анимационные ролики, выполненные детьми в программе Adobe Flash cs 6	Схемы-памятки «Анимация формы», «Анимация движения по направляющей», «Анимация «маска»

**Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Детская киностудия».**

**3-ий год обучения.**

<b>Раздел</b>	<b>Приёмы Методы</b>	<b>Учебно-методические пособия</b>	<b>Дидактический материал.</b>
---------------	--------------------------	------------------------------------	--------------------------------

<b>Введение.</b>	<p><b>Методы.</b></p> <p>Словесные: объяснение, беседа, рассказ.</p> <p>Наглядные: показ иллюстраций.</p> <p>Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.</p>	<p>Инструкция по технике безопасности.</p> <p>Презентация: «Использование 3D анимации»</p> <p>Компьютерные мультфильмы, выполненные в программе Blender</p>	<p>3D мультипликационные фильмы.</p>
<b>Знакомство с интерфейсом программы Blender</b>	<p><b>Методы.</b> Словесные: объяснение, беседа.</p> <p>Наглядные: показ иллюстраций, показ презентаций. Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.</p>	<p>Коллекция готовых 3D моделей.</p> <p>Презентация «Основные окна программы Blender»</p>	<p>Схема-памятка «Основные окна программы Blender»</p>
<b>Создание текста</b>	<p><b>Методы.</b></p> <p>Словесные: объяснение педагога.</p> <p>Наглядные: показ способа действия, использование мультфильмов.</p> <p>Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.</p>	<p>Авторские разработки «Последовательность создания текста»</p>	<p>Инструкционные карты «Последовательность создания текста»</p>



<b>Анимация текста.</b>	<b>Методы.</b> Словесные: объяснение педагога. Наглядные: показ способа действия, конечного результата. Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.	Авторские разработки «Последовательность создания анимации текста»	Инструкционные карты «Последовательность создания анимации текста»
<b>Самостоятельная работа по созданию медиа проектов</b>	<b>Методы.</b> Практические: организация репродуктивной и поисковой деятельности.  <b>Приёмы.</b> Обеспечение мотивации детской деятельности.	Готовые работы учащихся.	Схема-памятка «Последовательность создания анимации»

### Методическое обеспечение занятий и мероприятий:

Автор-составитель педагог дополнительного образования Шоленинова Т.В.

№	Название методической разработки	Срок создания	Способ распространения
1.	Мастер-класс «Создание анимационного фильма способом покадровой съёмки»	2013	Наличие в городском методическом кабинете и в методическом кабинете ДДТ, публикация на сайтах <a href="http://www.prodlenka.org">www.prodlenka.org</a> .
2.	«Детское видео творчество в дополнительном образовании» (выступление на педсовете)	2013	Наличие в методическом кабинете

3.	Методическая разработка. «Создание диафильма и иллюстрированной книги по немецкой народной сказке «Три бабочки».	2014	Наличие в методическом кабинете
4.	Мастер-класс для родителей «Новогодняя мультоткрытка».	2014	Наличие в методическом кабинете
5.	Методическая разработка «Духовно-нравственное воспитание учащихся во внеурочной деятельности «Родному городу -310 лет»»	2014	Наличие в районном методическом кабинете и методическом кабинете ДДТ
6.	Конспект открытого занятия «Анимация движения по заданной траектории в программе Adobe Flash CS 6»	2014	Наличие в методическом кабинете ДДТ
7.	Конспект открытого занятия «Водная анимация (техника ЭБРУ)»	2015	Наличие в методическом кабинете ДДТ
8.	Методическая разработка «Духовно-нравственное воспитание учащихся во внеурочной деятельности «Детям войны посвящается... »»	2015	Наличие в районном методическом кабинете и методическом кабинете ДДТ
9.	Мастер – класс для педагогов «Новогодние фантазии» (эбру, песок).	2015	Наличие в методическом кабинете
10.	Мастер-класс «Детская киностудия» - лаборатория творчества».	2015	Наличие в методическом кабинете ДДТ.
11.	«Проектная деятельность детской киностудии «Радужка». Создание мини проекта в технике «Эбру» (Выступление на ГУМО методистов)	2016	Наличие в методическом кабинете ДДТ
12.	Мастер – класс для педагогов «Мастерская чудес»	2016	Наличие в методическом кабинете ДДТ
13.	"Использование медиапродукта, как	2017	Наличие в районном

	методического ресурса, в образовательном процессе"		методическом кабинете и в методическом кабинете ДДТ
14.	Выступление на районных педагогических чтениях «Развитие познавательного интереса детей и подростков через освоение разных способов создания анимации и 3D-моделирования»	2020	Наличие в методическом кабинете ДДТ

### **Педагогические технологии.**

Использование современных педагогических технологий способствует формированию коммуникативной компетентности, духовно – нравственному становлению личности, расширению контактов и партнёрских отношений между обучающимися студии, развитию творчества.

Дифференцированный подход в обучении и воспитании всех детей в студии обеспечивает технология личностно-ориентированного обучения. Использование здоровьесберегающих технологий в учебном процессе позволяет учащимся более успешно адаптироваться в образовательном и социальном пространстве.

Применение информационно-коммуникационных технологий способствует достижению основной цели модернизации образования- улучшению качества обучения, обеспечению гармоничного развития личности ориентирующейся в информационном пространстве, приобщённым к информационно – коммуникационным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой.

Игровые технологии применяются при обсуждении новых проектов, при проверке уровня усвоения теоретического материала, правил техники безопасности. Включение в структуру занятия игровых моментов используется для снятия усталости и развития личностной свободы и раскованности ребят, особенно слабых и неуверенных в себе.

Использование коллективно-творческой деятельности (КТД) определяется познавательными интересами участников, событиями общественно-политической жизни, участием в различных общественно-культурных акциях, коллективным изготовлением работ.

При создании объёмных медиа, видео и анимационных продуктов используется метод проектов, который предполагает выражение учащимися своего собственного мнения, чувств, активное включение в реальную деятельность. Технология проектной деятельности позволяет стимулировать интерес учащихся к проблемам современного общества.

### **Средства обучения по разделам программы**

Картотека иллюстраций по темам занятий

Алгоритмы выполнения заданий

Информационные презентации Power Point к занятиям:

«История мультипликации»

«Мультивикторина»

Уолт Дисней.

«900 дней и ночей»

Парад мультпрофессий.

Режиссёр М.А. Котёночкин

«Техники ЭБРУ»

«День космонавтики»

«Беседа о толерантности»

«День матери»

### **Демонстрационный материал:**

Фонотека музыкальных произведений для озвучивания мультфильмов.

«Витраж», в программе Adobe Flash CS6

«С Днём космонавтики»

Открытки к календарным праздникам

Учебные видео ролики: «Техники эбру», «Новогодние сюжеты в песочной анимации»,

«Создаём анимацию «Маска».

### **Детская творческая продукция:**

Фотофиксация детских работ.

Коллекция фильмов и мультфильмов, созданных детьми.

- «Коллекция мультфильмов и анимационных фильмов»;

- «Коллекция анимированных открыток»;

- «Коллекция работ – победителей в выставках и конкурсах»

### **Перечень информационных источников.**

### **Список литературы в адрес детей и родителей.**

1. Агафонов В. Твой друг компьютер. – М: Новая школа, 1996.
2. Антошин М. К. Учимся работать на компьютере. – М.: Айрис-пресс, 2007
3. Горохова О.Б. «Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах», «Нева» и «ОЛМА-ПРЕСС», 2001 год.
4. Запаренко В. С. «Как рисовать мультики», «Фордевинд», 2011 г.
5. Зарецкий А., Труханов А., Зарецкая М. Мой друг компьютер. – М: Ассоциация XXI, 1994.
6. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: Учебник под редакцией Н.В. Макаровой. – СПб. Питер, 2004
7. Симонович С.В. Компьютер для детей: Моя первая информатика. – М: Аст-Пресс школа, 2005.
8. Детская электронная библиотека «Лукошко» <http://lukoshko.net/>
9. Прахов А.А. Blender. 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих, - СПб.: 2009;
10. Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / под ред. М.А. Райтмана; пер. с англ. — М.: Рид Групп, 2011. — 688 с.

### **Список литературы для использования педагогом.**

1. Анофриков П.И.-" Принципы работы детской студии мультипликации" / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2008г.
2. Баженова Л. М. В мире экранных искусств: Книга для учителей начальных классов, воспитателей и родителей. — М.,1992.
3. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. — М., 1994.
4. Булин-Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
5. Василькова А. - "Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве 20 века: театра, кино и телевидения». - Москва.: Аграф, 2003г.

6. Велинский Д.В.-" Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки". Методическое пособие. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2004г
7. Горохова О.Б. «Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах», «Нева» и «ОЛМА-ПРЕСС», 2001 год.
8. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
9. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год.
10. Запаренко В. С. «Как рисовать мультики», «Фордевинд», 2011 г.
11. Захарова Е. А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. — М., 1991.
12. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.
13. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990г.
14. Курдюкова Л.И.- "Анимационная педагогика", ж. "Искусство в школе" №1, -М., Просвещение, 1996 г.
15. Курдюкова Л.И.- "Анимация развивает ребенка", ж. "Искусство в школе" №5, -М.: Просвещение, 2005 г.
16. Никольский А. «JavaScript на примерах. Практика, практика и только практика», издательство «Наука и техника», 2018 г.
17. Норштейн Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2008г.
18. Попова К.С. -"Факультет анимации. Основы предметной анимации". Образовательная программа, г. Красноярск, МОУ ДОД ЦДОД «Радиотехник», 2010г.
19. Прахов А.А. Blender. 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих, - СПб.: 2009;
20. Райтман М.А. «Видеомонтаж в программе Sony Vegas PRO 13», изд. ДМК Пресс, 2017 г.
21. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
22. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 1989г.
23. Хитрук Ф.С.- Профессия-аниматор. (В 2 тт.)- М.: Гаятри, 2007г.

24. Хесс Р. Основы Blender. Руководство по 3D-моделированию с открытым кодом. 2008;
25. Хронистер Дж. Blender. Руководство начинающего пользователя (Blender Basics 2.6)/ 4-е издание;
26. Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / под ред. М.А. Райтмана; пер. с англ. — М.: Рид Групп, 2011. — 688 с.

### **Электронные образовательные ресурсы.**

#### **Лицензионные:**

Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru>

Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://www.fcior.edu.ru>

Образовательный портал PRODLENKA <http://www.prodlenka.org>

Всероссийский интернет-педсовет <http://pedsovet.org>

Детский портал Солнышко <http://www.solnet.ee>

Социальная сеть работников образования <http://nsportal.ru>

Детские электронные презентации и клипы <http://viki.rdf.ru>

Журнал о компьютерной графике и фотоискусстве <http://arttower.ru>

Сайт СПбГДТЮ <http://www.anichkov.ru>

Журналы «Информатика и образование», «Информатика в школе»

<http://inf.1september.ru>

«Классный журнал» <http://www.classmag.ru/>

Детская электронная библиотека «Лукошко» <http://lukoshko.net/>

#### **Канал Youtube**

Портал детской безопасности МЧС России:

<http://www.spas-extreme.ru/themes>

Интерактивная платформа LearningApps.org

<https://learningapps.org/index.php?category=77&subcategory=4354&s>

Видеохостинг, предоставляющий пользователям показа видео

<https://www.youtube.com>

Открытый образовательный ресурс «Сфера»

[http://dtdimvouo.mskobr.ru/sfera\\_otkrytyj\\_obrazovatel\\_nyj\\_resurs/](http://dtdimvouo.mskobr.ru/sfera_otkrytyj_obrazovatel_nyj_resurs/)

Сайт с обучающими материалами для учащихся

<https://megaobuchalka.ru>

Портал культурного наследия, традиций народов России

<https://www.culture.ru/theaters>

Портал все о Санкт-Петербурге

<http://opeterburge.ru/theatres.htm>



### Оценочные материалы.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности проводятся: начальная диагностика (для зачисления вновь поступивших учащихся), промежуточный, итоговый.

### Формы контроля.

Педагогическое наблюдение, конкурс готовых работ, тестирование, групповая оценка работ.

### Формы фиксации результатов.

Информационная карта «Определение уровня овладения навыками и умениями»;

«Коллекция 3D-моделей»; «Коллекция 3D-анимации»;

**Начальная диагностика. Информационная карта умений и навыков, необходимых для зачисления вновь поступивших учащихся на первый год обучения (в середине года), по общеразвивающей программе «Детская киностудия» (в течение учебного года)**

№	Фамилия, имя ребёнка.	Практические умения			Дополнительная информация	заключение
		Создавать папку на рабочем столе, открывать электронные носители	Умение пользоваться «мышкой»	Имеет представление о мультипликации		
1						
2						
3						

**Владеет необходимыми умениями и знаниями +**

**Не имеет необходимых знаний и умений –**

**Начальная диагностика. Информационная карта умений и навыков, необходимых для зачисления вновь поступивших учащихся на второй год обучения, по общеразвивающей программе «Детская киностудия»**

№	Фамилия, имя ребёнка.	Практические умения			Дополнительная информация	заключение
		Создавать папку на рабочем столе	Умение пользоваться «мышкой»	Имеет представление о возможностях 2D графики		
1						
2						
3						

**Владеет необходимыми умениями и знаниями +**

**Не имеет необходимых знаний и умений –**

**Начальная диагностика. Информационная карта умений и навыков, необходимых для зачисления вновь поступивших учащихся на третий год обучения, по общеразвивающей программе «Детская киностудия»**

№	Фамилия, имя ребёнка.	Практические умения			Дополнительная информация	заключение
		Создавать папку на рабочем столе	Умение пользоваться «мышкой»	Имеет представление о возможностях видео монтажа		
1						
2						

3							
---	--	--	--	--	--	--	--

**Владеет необходимыми умениями и знаниями +**

**Не имеет необходимых знаний и умений**

### **Информационная карта**

**Определение уровня овладения навыками и умениями по дополнительной общеразвивающей программе «Детская киностудия»**

**1–ый год обучения**

№	Фамилия, имя	Опыт освоения теоретической информации				Опыт практической деятельности						
		Правила поведения и техники безопасности	Знание разностей ей мультипликационных фильмов	Знание и использование в речи специальной терминологии	Знание основных частей цифровой фотографии	Работа с цифровой фотокамерой		Работа в монтажной программе Pinnacle Studio 17				
						Подготовка цифровой фотографии к работе.	Последовательность качественной фотосъёмки для будущего фильма.	Перенос фотографий в ПК, программы и на монтажную дорожку.	Использование в проекте эффективных переходов.	Музыкальное сопровождение фильма . Озвучивание.	Создание титров	

### **Опыт освоения теоретической информации**

#### ***Правила поведения и техники безопасности:***

3 балла – ребёнок знает правила поведения и техники безопасности в киностудии, сознательно выполняет их, может делать замечания друзьям, объяснить им, если они ведут себя неправильно.

2 балла – ребёнок знает правила, но выполняет их не всегда.

1 балл – не знает правил, затрудняется в толковании условных обозначений.

### ***Знание разновидностей мультипликационных фильмов***

3 балла – ребёнок знает понятие мультипликации и её виды (пластилиновая, рисованная, песочная, водная и др.), может оперировать этими понятиями.

2 балла – знает названия видов мультипликации, но затрудняется в пояснении этих понятий.

1 балл – может назвать несколько видов мультипликации.

### ***Знание специальной терминологии***

3 балла – знает, свободно пользуется в своей речи специальными терминами: «сценарий», «раскадровка», «озвучивание», «монтаж» и т.д.), проявляет интерес не только к практической работе, но и знакомству с теорией.

2 балла – не всю терминологию знает, не всегда заинтересован в получении новых знаний.

1 балл – плохо знаком с терминологией, не стремится к получению новых теоретических знаний.

### ***Знание основных частей цифровой фотокамеры***

3 балла – знает, основные части фотокамеры: объектив, карта памяти, аккумулятор, вспышка, экспонометр, электронный дисплей, спуск затвора и др.; может показать их, знает назначение этих частей камеры.

2 балла – знает некоторые части фотокамеры, может их показать, затрудняется рассказать о их назначении.

1 балл – не знает части фотокамеры, не стремится к получению новых знаний.

### ***Опыт практической деятельности***

#### ***Подготовка цифровой фотокамеры к работе***

3 балла – ребёнок умеет самостоятельно вставить в фотокамеру аккумулятор, карту памяти, установить фотокамеру на штатив, включить камеру.

2 балла – во время подготовки фотокамеры к работе требуется помощь педагога или учащихся студии.

1 балл – фотокамеру к работе готовит педагог или другие учащиеся киностудии.

#### ***Последовательность качественной фотосъёмки для будущего фильма***

3 балла – умение самостоятельно установить режим выполнения съёмки, настроить резкость кадров, установить композицию, производить съёмку последовательности движений.

2 балла - во время работы с фотокамерой требуется помощь педагога или учащихся студии.

1 балл – съёмку проводит педагог или другие учащиеся студии.

***Перенос фото с фотокамеры в ПК, программу и на монтажную дорожку.***

3 балла – ребёнок умеет самостоятельно создавать папку на ПК, копировать в неё фотографии, переносить их в монтажную программу Pinnacle Studio 17 и на монтажную дорожку, настраивать продолжительность кадров.

2 балла - в создании папки на ПК, копировании в неё фотографий, переносе их в монтажную программу Pinnacle Studio 17 и на монтажную дорожку, настройке продолжительности кадров требуется помощь педагога или учащихся студии.

1 балл – фотокамеру к работе готовит педагог или другие учащиеся киностудии.

***Использование в проекте эффектов и переходов.***

3 балла – ребёнок умеет самостоятельно работать в монтажной программе, используя различные эффекты и переходы.

2 балла – во время работы в монтажной программе нуждается в помощи педагога при использовании эффектов и переходов (изменение параметров).

1 балл – ребёнок не использует в работе эффекты и переходы

№	Фамилия, имя	Опыт творчества			Опыт эмоционально-ценностных отношений			Опыт общения		Опыт социально-значимой деятельности	
		Умение придумать свой сюжет для фильма	Планирование хода выполнения работы	Умение создавать оригинальных персонажей	Проявляет интерес к занятиям	Имеет собственную точку зрения на обсуждаемую тему	Уверенность в своих возможностях	Отношение к сверстникам	Отношение к взрослым	Самоконтроль и самооценка своей работы	Уровень культуры общения

### **Опыт творчества**

3 балла – самостоятельно придумывает сюжет для фильма, создаёт оригинальные персонажи, самостоятельно планирует ход выполнения работы.

2 балла – использует готовые сюжеты для фильма, создаёт оригинальные персонажи.

1 балл - предпочитает использовать в работе персонажей, сделанные другими учащимися, использует готовые сюжеты для фильма.

### **Опыт эмоционально-ценностных отношений**

3 балла – заинтересован процессом создания работы, умеет сосредоточиться на объяснении и работе.

2 балла – интерес к занятию недостаточно устойчив, не всегда может сосредоточиться на объяснении и работе.

1 балл – работу выполняет формально, легко отвлекается, безразличен к результату.

### **Опыт общения**

3 балла – умеет работать в коллективе, комфортно чувствует себя в коллективе.

2 балла – готов работать в коллективной работе, недостаточно корректен в общении.

1 балл – не хочет участвовать в коллективной работе, мешает работать другим, неуверенно чувствует себя в коллективе.

#### **Опыт социально-значимой деятельности**

3 балла – умеет слушать и слышать других, хорошо владеет речевыми умениями.

2 балла – не всегда слушает и слышит других, недостаточно активен в речевом общении.

1 балл – не слушает и не слышит других, затрудняется при построении предложений, на вопросы отвечает однозначно.





## **Опыт освоения теоретической информации *Правила поведения и техники безопасности:***

3 балла – ребёнок знает правила поведения и техники безопасности в киностудии, сознательно выполняет их, может делать замечания друзьям, объяснить им, если они ведут себя неправильно.

2 балла – ребёнок знает правила, но выполняет их не всегда.

1 балл – не знает правил, затрудняется в толковании условных обозначений.

## ***Знание и использование в речи специальной терминологии***

3 балла – знает, свободно пользуется в своей речи специальными терминами: «символ», «ролик», «декорирование», «монтажный кадр», названия инструментов программы и т.д.), проявляет интерес не только к практической работе, но и знакомству с теорией.

2 балла – не всю терминологию знает, не всегда заинтересован в получении новых знаний.

1 балл – плохо знаком с терминологией, не стремится к получению новых теоретических знаний.

## **Опыт практической деятельности**

### **Умение работать в программе Adobe Flash CS6**

#### ***Использование инструментов программы***

3 балла – ребёнок уверенно пользуется инструментами программы, быстро запоминает необходимые действия, самостоятельно выполняет задание, легко вспоминает и использует полученные ранее знания в работе.

2 балла – ребёнок пользуется инструментами программы при незначительной помощи педагога, перед выполнением заданий необходим показ.

1 балл – не может справиться с заданием без помощи педагога.

#### ***Создание покадровой анимации.***

3 балла – быстро запоминает необходимые действия, самостоятельно выполняет задание, легко вспоминает и использует полученные ранее знания в работе.

2 балла – при выполнении задания нужна незначительная помощь педагога, перед выполнением заданий необходим подробный показ.

1 балл – не может справиться с заданием без помощи педагога.

#### ***Оценка по остальным параметрам проводится аналогично:***

#### ***Создание анимации формы. Создание анимации движения.***

*Создание анимации по траектории*

*Создание текста, работа с ним.*

*Работа с «масками». Создание доп. эффектов (курсоров, бликов)*

### **Опыт творчества**

3 балла - ребёнок легко может придумать сюжет для фильма, оригинальных персонажей, воплощает их в своей работе.

2 балла – пользуется чужой идеей, вносит в работу свои изменения и дополнения, способен анализировать и изменять работу после советов педагога

1 балл - ребёнок предпочитает «работу по образцу», повторяет за педагогом или соседом, не внося в собственную работу практически никаких изменений; постоянно нуждается в стимулировании со стороны педагога.

### **Опыт эмоционально-ценностных отношений**

*Умение доброжелательно и адекватно оценивать работу других учащихся:*

3 балла - хорошо слушает и слышит других; доброжелательно оценивает работу других детей.

2 балла - не всегда слушает и слышит других; не всегда доброжелательно оценивает работы других.

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; настроен агрессивно, критикует чужие работы; мешает другим работать.

*Чувство удовлетворённости собственными достижениями:*

3 балла - ребёнок умеет сосредоточиться на объяснении и работе; может анализировать и изменять (при необходимости) работу, дополнять её интересными деталями, может адекватно оценивать свою работу.

2 балла - ребёнок не всегда внимателен к объяснению, на работе сосредотачивается при наличии определённых факторов (интерес к данной теме, настроение и т.д.); анализирует, изменяет и дополняет работу только после обсуждения с педагогом; не всегда доводит работу до конца и может её адекватно оценить.

1 балл - ребёнок не умеет сосредоточиться на объяснении и работе, легко отвлекается; не умеет анализировать, изменять и дополнять работу; безразличен к результату.

### **Опыт общения**

3 балла – умеет работать в коллективе, комфортно чувствует себя в коллективе.

2 балла – готов работать в коллективной работе, недостаточно корректен в общении.

1 балл – не хочет участвовать в коллективной работе, мешает работать другим, неуверенно чувствует себя в коллективе.

### **Опыт социально-значимой деятельности**

#### ***Уровень культуры поведения, самоконтроля и саморегуляции:***

3 балла – хорошо слушает и слышит других; уверенно и комфортно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудностей в общении, владеет разными формами и способами культуры поведения.

2 балла – не всегда слушает и слышит других; достаточно уверенно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудности в общении с большинством ребят и педагогом, способен к элементарной саморегуляции и самоконтролю.

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; мешает другим работать; неуверенно чувствует себя в коллективе, испытывает большие трудности в общении, слабость саморегуляции и самоконтроля.

## Информационная карта

### Определение уровня овладения навыками и умениями по дополнительной общеразвивающей программе «Детская киностудия» 3год обучения.

№	Фамилия, имя	Опыт освоения теоретической информации	Опыт практической деятельности	Опыт творчества	Опыт эмоционально-ценностных отношений	Опыт общения	Опыт социально-значимой деятельности	Средний балл
		Знание возможностей 3х мерной анимации	Использование в речи специальной терминологии	Создание низкополигональных объектов	Создание текста	Создание анимации текста	Умение создавать оригинальные проекты.	Умение придумывать свой сюжет для анимации текста
					Имеет собственную точку зрения на обсуждаемую тему	Чувство удовлетворённости собственными достижениями	Умение доброжелательно и адекватно оценивать работу других учащихся	Отношения со взрослыми
							Отношения со сверстниками	Уровень культуры поведения, самоконтроля и саморегуляции

## **Опыт освоения теоретической информации**

### ***Знание возможностей 3-х мерной анимации***

3 балла – ребёнок, стремится, как можно больше узнать о возможностях 3-х мерной анимации, интересуется новостями в этой области науки.

2 балла – ребёнок знает информацию о возможностях 3-х мерной анимации, которую даёт педагог.

1 балл – ребёнка мало интересуют возможности 3-х мерной анимации.

### ***Знание специальной терминологии***

3 балла – знает, свободно пользуется в своей речи специальными терминами: «модификатор», «система частиц», «текстурирование», «эмуляция» и т.д.), проявляет интерес не только к практической работе, но и знакомству с теорией.

2 балла – не всю терминологию знает, не всегда заинтересован в получении новых знаний.

1 балл – плохо знаком с терминологией, не стремится к получению новых теоретических знаний.

## **Опыт практической деятельности**

3 балла – ребёнок уверенно пользуется инструментами программы, быстро запоминает необходимые действия, самостоятельно выполняет задание, легко вспоминает и использует в работе знания, полученные ранее.

2 балла – ребёнок пользуется инструментами программы при незначительной помощи педагога, перед выполнением заданий необходим показ.

1 балл – не может справиться с заданием без помощи педагога.

## **Опыт творчества**

### ***Умение создавать оригинальные проекты.***

#### ***Умение придумывать свой сюжет для анимации текста.***

3 балла - ребёнок легко может придумать сюжет для фильма, оригинальных персонажей, воплощает их в своей работе.

2 балла – пользуется чужой идеей, вносит в работу свои изменения и дополнения, способен анализировать и изменять работу после советов педагога

1 балл - ребёнок предпочитает «работу по образцу», повторяет за педагогом или соседом, не внося в собственную работу практически никаких изменений; постоянно нуждается в стимулировании со стороны педагога.

## **Опыт эмоционально-ценностных отношений**

### ***Умение доброжелательно и адекватно оценивать работу других учащихся:***

3 балла - хорошо слушает и слышит других; доброжелательно оценивает работу других детей.

2 балла - не всегда слушает и слышит других; не всегда доброжелательно оценивает работы других.

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; настроен агрессивно, критикует чужие работы; мешает другим работать.

### ***Чувство удовлетворённости собственными достижениями:***

3 балла - ребёнок умеет сосредоточиться на объяснении и работе; может анализировать и изменять (при необходимости) работу, дополнять её интересными деталями, может адекватно оценивать свою работу.

2 балла - ребёнок не всегда внимателен к объяснению, на работе сосредотачивается при наличии определённых факторов (интерес к данной теме, настроение и т.д.); анализирует, изменяет и дополняет работу только после обсуждения с педагогом; не всегда доводит работу до конца и может её адекватно оценить.

1 балл - ребёнок не умеет сосредоточиться на объяснении и работе, легко отвлекается; не умеет анализировать, изменять и дополнять работу; безразличен к результату.

### ***Имеет собственную точку зрения на обсуждаемую тему***

3 балла – хорошо владеет речевыми умениями, не затрудняется при формулировке собственных мыслей, при общении с детьми, может грамотно аргументировать своё мнение.

2 балла – недостаточно активен в речевом общении, для аргументации собственного мнения требуются наводящие вопросы педагога.

1 балл – не активен в речевом общении, не может обосновать собственное мнение.

## **Опыт общения**

3 балла – умеет работать в коллективе, комфортно чувствует себя в коллективе.

2 балла – готов работать в коллективной работе, недостаточно корректен в общении.

1 балл – не хочет участвовать в коллективной работе, мешает работать другим, неуверенно чувствует себя в коллективе.

## **Опыт социально-значимой деятельности**

### ***Уровень культуры поведения, самоконтроля и саморегуляции:***

3 балла – хорошо слушает и слышит других; уверенно и комфортно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудностей в общении, владеет разными формами и способами культуры поведения.

2 балла – не всегда слушает и слышит других; достаточно уверенно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудности в общении с большинством ребят и педагогом, способен к элементарной саморегуляции и самоконтролю.

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; мешает другим работать; неуверенно чувствует себя в коллективе, испытывает большие трудности в общении, слабость саморегуляции и самоконтроля.

### **Критерии оценивания творческих работ учащихся 1 года обучения:**

- Оригинальность замысла и сюжета;
- Общее восприятие мультфильма
- Сложность техники съёмки;
- Плавность движения объектов мультипликации (аккуратность);
- Окончательная обработка: использование компьютерных средств, наличие звуковых эффектов;
- Самостоятельность при работе над мультфильмом.

### **Критерии оценивания творческих работ учащихся 2 года обучения:**

- Оригинальность замысла и сюжета;
- Общее восприятие мультфильма или анимированной открытки
- Сложность представленной работы;
- Использование разнообразных видов компьютерной анимации в работе;
- Окончательная обработка: использование компьютерных средств, наличие звуковых эффектов;
- Самостоятельность при работе над мультфильмом или анимированной открыткой.

### **Критерии оценивания творческих работ учащихся 3 года обучения:**

- Оригинальность замысла и сюжета;

- Общее восприятие медиа проекта
- Сложность техники фото и видео съемки;
- Использование разнообразных техник при фото и видео съемке;
- Окончательная обработка: использование компьютерных средств, сложность используемых программ, наличие звуковых и анимационных эффектов;
- Самостоятельность при работе над медиа проектом.

**Карта учёта творческих достижений учащихся**

№ п\п	Фамилия имя	1-ый год обучения		2-ой год обучения		3-ий год обучения	
		1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие		

1 балл – участие в конкурсах разного уровня.

2 балла – призовые места (уровень учреждения, района)

3 балла - победа в конкурсе (уровень учреждения, района)

4 балла – призовые места, победа в конкурсе (городской уровень)

5 баллов - призовые места, победа в конкурсе (всероссийский, международный уровень)



