

Управление образования администрации г. Хабаровска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Техноспектр»

Принята
решением педагогического совета
протокол от «30» августа 2022г. № 1



«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр»
А.Ю. Каримбетов
Приказ от «30» августа 2022 г. № 26-О

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Анимариум»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст учащихся: 6-8 лет
Срок реализации: 1 год

Автор:
Филенко Алиса Николаевна,
педагог дополнительного образования
МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр»

Хабаровск, 2022

1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1 Пояснительная записка

Настоящая программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 196 от 09 ноября 2018 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (регистрационный номер 61573 от 18.12.2020 г.);
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 N 48226);
- Положение о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае, утвержденное приказом КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 № 383П;
- Положение «О разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных программ МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр».

Актуальность программы

Актуальность программы «Анимариум» определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей как наиболее интересной для школьного возраста вида творческой деятельности, с наибольшей полнотой, дающей возможность развития способностей и самореализации во многих видах творчества. Современные технические средства, внедряемые в учебный процесс, делают мультипликацию для учащихся необходимым и современным средством обучения.

Адресат программы: программа рассчитана на детей 6-8 лет, не имеющих специальной подготовки.

Режим организации занятий:

Исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей был выбран следующий режим занятий, их периодичность и продолжительность:

Период	Продолжительность занятий	Количество занятий в неделю	Всего часов в неделю	Всего часов за год
1 год	2 ч	2	4 ч	172 ч

В соответствии с рекомендациями СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», занятия рекомендуется проводить по 45 минут. После занятий перерыв 10 минут.

Форма реализации - групповая.

Программа реализуется в очной форме и может осуществляться в дистанционном режиме с применением системы управления обучением «Moodle».

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: Развитие информационно-познавательного процесса мышления посредством создания анимационных роликов.

Задачи программы:

- Формировать представление об основных видах анимации;
- Обучить технологическому процессу создания анимации;
- Развить образное мышление, пространственное воображение;
- Воспитать самостоятельность, ответственность;
- Обучить безопасной работе с материалами, инструментами и оборудованием.

1.3 Учебный план

№ п/п	Модуль (при наличии) /Раздел/	Количество часов			Формы контроля
		всего	теоретических занятий	практических занятий	
1	Вводная часть.	2	1	1	Наблюдение входная диагностика
2	История анимации.	8	4	4	Практическое занятие
3	Чудеса оптических иллюзий	12	6	6	Открытое занятие

	Техническое обеспечение анимационного процесса	2	1	1	Опрос
5	Виды анимации	14	7	7	Тестирование
6	Основы биомеханики	24	12	12	Тестирование
8	Профессии в анимации	2	1	1	Конкурс
9	Основные правила анимации	24	9	15	Портфолио
10	Анимация-перекладка.	40	12	25	Конкурс
11	Основные этапы создания мультфильма. Итоговый мультфильм	10	1	9	Конкурс
12	Лето открытий. Проектная деятельность.	24	3	21	Конкурс
13	Итоговое занятие	2	2		Портфолио
	Итого	172	60	112	

1.4 Содержание программы

1. Вводная часть.

Теория: Знакомство детей с деятельностью мультстудии и правилами поведения в творческом объединении. Техника безопасности

Практическая работа: изготовление простейшей рисованной мини-анимации.

2. История анимации.

Теория: Знакомство с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство праксиноскопа «волшебного фонаря» XIX века.

Просмотр: Фильм «История создания анимации»

Практическая работа: изготовление тауматропа.

3. Чудеса оптических иллюзий

Теория: Знакомство со строением человеческих глаз и простейшими иллюзиями. Эксперименты Жозефа Плато. Особенности страбоскопа и фенакситоскопа.

Практическая работа: Изготовление фенакситоскопа.

4. Техническое обеспечение анимационного процесса

Теория: Что требуется для анимации. Знакомство с оборудованием: ноутбук, доккамера, зеркальный фотоаппарат. Программное обеспечение:

Практическая работа: Изготовление покадровой перекладной gif анимации «Весёлые вещи».

5. Виды анимации

Теория: Знакомство с видами ручной мультипликации (перекладная, рисованная, кукольная, песочная, пластилиновая). Покадровая анимация предметов и людей (stop-motion).

Просмотр: Мультипликационные ролики снятые в различных техниках («Пластилиновая ворона», «Варежка», «Мойдодыр», «Сказочка про козявочку», «Ёжик в тумане»).

Практическая работа: Съёмка коротких анимационных роликов в разных техниках.

6. Основы биомеханики

Теория: Знакомство с важной дисциплиной для мультипликаторов биомеханикой. Походка. Походка сквозь кадр. Характер движения. Бег человека. Биомеханика животных. Походка животного. Бег животного.

Практическая работа: Изготовление персонажей и создание анимаций: летящая птица, бегущая лошадь, идущий и бегущий человек.

7. Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity

Теория: Знакомство с интерфейсом программы. Инструменты аудиоредактора .

Практическая работа: Озвучка ранее созданной анимации.

8. Профессии в анимации

Теория: Какова роль режиссера? Сценарий - это повод для режиссера придумать что-то свое. Распределение ролей. Два вида мультипликации.

Практическая работа: Распределение и пробы ролей. Придумываем сценарий. Изготавливаем героев. Съёмка коллективного мультфильма.

9. Основные правила анимации

Теория: Правила мультипликации Уолта Диснея, почему их нужно соблюдать? Основные 12 правил. Основной идеей принципов является создание иллюзии соблюдения основных законов физики, однако они рассматривают и более абстрактные вопросы, такие как эмоциональность и привлекательность персонажей.

- Принцип 1. Сжатие и растяжение
- Принцип 2. Подготовка, или упреждение
- Принцип 3. Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)
- Принцип 4. Использование компонок и прямого фазованного движения
- Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия
- Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг)
- Принцип 7. Дуги
- Принцип 8. Дополнительное действие (выразительная деталь)
- Принцип 9. Расчёт времени (хронометраж)
- Принцип 10. Преувеличение, утрирование
- Принцип 11. «Цельный» (профессиональный) рисунок
- Принцип 12. Привлекательность

Практическая работа: отработка 12 принципов анимации

10. Анимация-перекладка.

Теория: Совмещение плоских слоев на мультипликационном столе. Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма.

Просмотр: Первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из м/ф «Ежика в тумане»

Практическая работа: Создание коллективного тематического мультфильма в технике перекладки на 3-5 слоев. Участие (заочное посредством сети интернет и очное по возможности) в ряде традиционных осенних мультипликационных фестивалей.

11. Итоговый мультфильм

Теория: Выбор песенок, считалочек и любого другого простого и всем известного источника для создания мультфильма. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

Просмотр: Мультфильмы одной тематики (для сравнительного анализа, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

Практическая работа: Изготовление коллективного мультфильма.

12. Лето открытий

Теория: Выбор детского короткого рассказа для создания сценария мультфильма. Обсуждение сценария. Распределение ролей.

Практическая работа: изготовление коллективного мультфильма.

13. Заключительное занятие

Практическая работа: Итоги работы объединения. Итоговая выставка.

1.5 Планируемые результаты:

Предметные:

- демонстрировать знания об истории анимации;
- демонстрировать знания об основных видах анимации;
- владеть способами создания анимационных роликов;

Метапредметные:

- самостоятельно изготовить персонажа и создать gif анимацию;
- учащийся может взаимодействовать в малых и больших группах;

Личностные:

- реализовать работу до конца;
- аккуратно и безопасно выполнять работу.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеобразовательной программы

2.1 Материально-техническое обеспечение

Ресурсы	Имеющиеся ресурсы
Помещение	кабинет, оборудованный в соответствии с нормами СанПиНа 2.4.3172-14
Оборудование	Штатив, фотоаппарат, осветительные приборы, доккамера, микрофон, мультстанок.
Материалы и инструменты	Бумага белая формат А3, цветная бумага, цветной картон, пластилин, гуашевые краски, акварельные краски, клей, цветные карандаши, фломастеры, мелки, песок, манная крупа. Фоны, монтажная лента, ножницы, кисти, стеки, доска для лепки, влажные салфетки
Технические средства обучения	- телевизор; - компьютер; - мультимедийный проектор.
Информационная поддержка	https://vk.com/id711232148 https://www.youtube.com/channel/UCIVPxNXEvVunW53qn4XgavA

	https://edu.tkhv.ru
Информационное обеспечение	https://www.youtube.com Multstudio Alisa Filenko http://blender.filenko.ru/ http://snimifilm.com
Кадровое обеспечение	Обучение и воспитание детей обеспечивает педагог дополнительного образования, имеющий высшее или среднее специальное образование по направлению «Педагогика», удостоверение о прохождении курсовой подготовке по направлению деятельности.

2.2 Формы контроля

Входная диагностика позволяет определить уровень знаний, умений и навыков, компетенций у обучающегося, чтобы выяснить, насколько ребенок готов к освоению данной программы.

Промежуточный контроль проводится как завершающий модули реализации программы, так и по завершению программы в первом полугодии в соответствии с графиком проведения промежуточного контроля.

Итоговый контроль проводится как завершающий реализацию программы за весь период обучения

Формы представления результатов: творческие, самостоятельные работы, тестирование, выставки, конкурсы, отчетные выставки, зачетные занятия, открытые занятия, защита творческих работ, проектов.

2.3 Оценочные материалы:

«**Экран достижений**». Основные принципы данной формы отслеживания результата: систематичность; простота; доступность для детей и родителей. Обучающемуся на каждом занятии выставляется оценка, цветовое обозначение которой помечается на экране (3-зеленый, 4- синий, 5- красный). На экране выставляются оценки по итогам контрольных занятий.

Образцы контрольно-измерительных материалов расположены в приложении.

2.4 Методическое обеспечение

Основные методы, направленные на достижение цели и выполнение задач:

- словесные;
- наглядные;

- репродуктивные;
- практические.
- методы стимулирования учебной деятельности;
- методы контроля и самоконтроля.

В программе используются следующие педагогические технологии:

- лично – ориентированные
- исследовательской и проектной деятельности
- диалоговые
- игровой деятельности
- информационно-коммуникационные
- здоровье сберегающие.

Методы стимулирования поведения и деятельности:

- создание ситуации успеха;
- поощрение;
- похвала.

2.5 Календарный учебный график

№ п / п	Тема занятия	Количество часов		Дата проведения		Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика	1 гр	2 гр		
1. Вводная часть (2ч)							
1.	Вводное занятие. Т.Б. правила поведения в творческом объединении. Устройство «Мини анимация»	1	1			Комбин., беседа	Наблюдение входная диагностика
2. История анимации (8 ч)							
2.	Знакомство с историей возникновения анимации.	1	1			Комбин	Конкурс
3.	Что такое протоанимация	1	1			Мастерская	Опрос
4.	Волшебные механизмы.	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
5.	Анимация XX века	1	1			Комбин.	Опрос
3. Чудеса оптических иллюзий (12 ч)							
6.	Особенности нашего зрения	1	1			Комбин	Опрос
7.	Что такое иллюзия	1	1			Практи-	Практическая

						ческое занятие	работа
8.	История зрительных иллюзий	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
9.	Картинки перевёртыши и другие иллюзии.	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
10.	Знакомство с учёным Жозефом Плато	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
11.	Страбоскоп и феноскоп.	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
4. Техническое обеспечение анимационного процесса							
12.	Знакомство с оборудованием: ноутбук, доккамера, зеркальный фотоаппарат.	1	1			Мастерская	Опрос
13.	Знакомство с программным обеспечением: PhotoSkipe	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
5. Виды анимации (14)							
14.	Техника бумажной перекладки	1	1			Игра	Практическая работа
15.	Предметная анимация	1	1			Игра, практическое	Практическая работа
16.	Знакомство с кукольной анимацией	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
17.	Знакомство с пластилиновой анимацией	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
18.	Песочная анимация	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
19.	Рисованная анимация	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
20.	Техника пикселизация	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
6. Основы биомеханики (24 ч)							

21.	Что такое биомеханика	1	1			Мастерская	Опрос
22.	Как мы двигаемся	1	1			Мастерская	Опрос
23.	Мы разные. Походка животных	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
24.	Походка животных сквозь кадр	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
25.	Характер движения животного	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
26.	Бег лошади	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
27.	Полёт совы	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
28.	Движение кота	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
29.	Походка человека	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
30.	Бег человека	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
31.	Характер движения человека	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
32.	Весёлый танец	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа

						тие	
6. Профессии в анимации (2 ч)							
33.	Профессии в современной анимации. Сколько нужно людей, чтобы снять мультфильм	1	1			Мастерская	Опрос
34.	Режисёр и сценарист. Кто главнее?	1	1			Мастерская	Опрос
7. Основные правила анимации (24 ч)							
35.	Что такое принципы. Зачем в анимации правила.	1	1			Комбин.	Опрос
36.	12 принципов анимации. Принцип 1. Сжатие и растяжение	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
37.	12 принципов анимации. Принцип 2. Подготовка, или упреждение	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
38.	12 принципов анимации. Принцип 3. Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
39.	12 принципов анимации. Принцип 4. Использование компоновок и прямого фазованного движения	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
40.	12 принципов анимации. Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
41.	12 принципов анимации. Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения (Спэйсинг)	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
42.	12 принципов анимации. Принцип 7. Дуги	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
43.	12 принципов анимации. Принцип 8. Дополнительное действие (выразительная деталь)	1	1			Комбин	Презентация творческих работ

44.	12 принципов анимации. Принцип 9. Расчёт времени (Тайминг)	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
45.	12 принципов анимации. Принцип 10. Преувеличение, утрирование	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
46.	12 принципов анимации. Принцип 11. «Цельный» (профессиональный) рисунок	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
47.	12 принципов анимации. Привлекательность	1	1			Комбин	Практическая работа. Участие в конкурсах
8. Анимация-перекладка (40 ч)							
48.	«Тайная жизнь вещей» Комбинированные работы из различных материалов. Подбор материалов	1	1			Комбин	Опрос
49.	«Тайная жизнь вещей» Сценарий	1	1			Комбин	Наблюдение
50.	«Тайная жизнь вещей» Раскадровка	1	1			Практическое занятие	Наблюдение
51.	«Тайная жизнь вещей» Подбор персонажей		2			Практическое занятие	Наблюдение
52.	«Тайная жизнь вещей» Изготовление персонажей		2			Практическое занятие	Наблюдение
53.	«Тайная жизнь вещей» изготовление окружения		2			Практическое занятие	Наблюдение
54.	«Тайная жизнь вещей» изготовление окружения	1	1			Практическое занятие	Опрос
55.	«Тайная жизнь вещей» изготовление окружения	1	1			Практическое занятие	Наблюдение
56.	«Тайная жизнь вещей» биомеханика движение антропо-	1	1			Практическое занятие	Наблюдение

	морфных персонажей						
57.	«Тайная жизнь вещей» биомеханика движение антропоморфных персонажей	1	1			Практическое занятие	Наблюдение
58.	«Тайная жизнь вещей» биомеханика движение зооморфных персонажей	1	1			Практическое занятие	Практическая работа.
59.	Съемка мультфильма	1	1			Беседа	Участие в конкурсе
60.	Съемка мультфильма	1	1			Комбин.	Наблюдение
61.	Съемка мультфильма	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
62.	Запись звукового сопровождения в программе Audacity	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
63.	Подборка звукового сопровождения в библиотеке звуков	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
64.	Обработка отснятого материала Blender	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
65.	Изготовление титров Blender	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
66.	Монтаж мультфильма Blender	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
67.	Просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы	1	1			Беседа	Участие в конкурсах
11. Итоговый мультфильм							
68.	Итоговая работа. «Мир сказок». Сценарий.	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
69.	Итоговая работа. «Мир сказок». Раскадровка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
70.	Итоговая работа. «Мир сказок». Съемка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
71.	Итоговая работа. «Мир сказок». Съемка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
72.	Итоговая работа. «Мир сказок». Монтаж в Blender в про-		2			Практическое занятие	Итоговая аттестация

	грамме Audacity						
12. Лето открытий							
73.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Сценарий.	1	1			Комбин.	Опрос
74.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Раскадровка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
75.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Концепт-арт персонажей		2			Практическое занятие	Практическая работа
76.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Изготовление декораций		2			Практическое занятие	Практическая работа
77.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
78.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
79.	Проектная работа. «Космическое путешествие»..		2			Практическое занятие	Практическая работа
80.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
81.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
82.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Монтаж		2			Практическое занятие	Практическая работа
83.	Проектная работа. «Космическое путешествие». озвучивание		2			Практическое занятие	Практическая работа
84.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Просмотр, обсуждение	2				Практическое занятие	Практическая работа
13. Итоговое занятие							
85.	Итоговое занятие		2			Беседа	Фестиваль мультфильмов
Итого: 172		60	112				

Список литературы

Для педагога

1. Александрова И.В. Образовательная программа «Мультипликация». <http://knu.znate.ru/docs/index-453608.html>;
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
6. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
7. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
8. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012. –т.2. – № 3, с.208-213;
10. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
12. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
13. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
14. Касакина М.В. Рабочая программа внеурочной деятельности «Счастливый дитенок». <http://copy.yandex.net/?lang=ru&fmode>;
15. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиним и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
16. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
17. Камасова Э.Р. Образовательная программа «Мир руками детей». <http://yandex.ru/yandsearch?lr=50&text>;
18. Макарова.Е.Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
19. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
20. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки РФ-М: Просвещение, 2010;
34. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
35. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
36. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
37. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;

38. <http://www.multikov.net/>

Для учащихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

ПРОТОКОЛ № ____

результатов итоговой аттестации учащихся МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр»
по программе _____ за 2019-2020 учебный год

ФИО педагога _____

Год обучения _____ Группа _____ Дата проведения _____

Форма проведения _____

➤ Каждая позиция оценивается по 5-балльной системе

Соотношение баллы/уровни: высокий 14-20 средний 8-13 низкий 1-7

№	ФИ учащегося	Критерии оценки результатов аттестации				Результаты диагностики	
		Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям	Соответствие уровня практических навыков программным требованиям			Баллы	Уровень
			Знания понятий, терминов	Работа с инструментами, ТБ	Способность создания мини-проекта		
1							
2							
3							

Всего аттестовано _____ обучающихся

Из них:

высокий уровень имеют _____ чел.,

средний уровень имеют _____ чел.,

низкий уровень имеют _____ чел.,

Не аттестовано _____ обучающихся

Теория

«5» - _____

«4» - _____

«3» - _____

«2» - _____

«1» - _____

Практика

«5» - _____

«4» - _____

«3» - _____

«2» - _____

«1» - _____

Руководитель объединения: _____ / _____

Механизм оценивания образовательных результатов

1. Уровень теоретических знаний.

–*Низкий уровень.* Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

–*Средний уровень.* Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуется дополнительные вопросы.

–*Высокий уровень.* Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений.

Работа с инструментами, техника безопасности.

–*Низкий уровень.* Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.

–*Средний уровень.* Требуется периодическое напоминание о том, как работать с

инструментами.

–*Высокий уровень.* Четко и безопасно работает инструментами.

Способность изготовления моделей.

–*Низкий уровень.* Не может изготовить модель по схеме без помощи педагога.

–*Средний уровень.* Может изготовить модель по схемам при подсказке педагога.

–*Высокий уровень.* Способен самостоятельно изготовить модель по заданным схемам.

Степень самостоятельности изготовления моделей.

–*Низкий уровень.* Требуется постоянные пояснения педагога при проектировании.

–*Средний уровень.* Нуждается в пояснении последовательности работы, не способен после объяснения к самостоятельным действиям.

–*Высокий уровень.* Самостоятельно выполняет операции при сборке.

. - Контрольно-измерительные материалы: (приложение)

Вводная диагностика

1. Каково значение термина «анимация»

1. Иллюзия
2. Движение
3. Оживление

Анимация - (от лат. - вдохновение, оживление). В компьютерной анимации оживление является иллюзией, так как объект (созданный рисунок, модель) на экране на самом деле неподвижный.

Что создал инженер Эмиль Рейно?

- ✓ Волшебный фонарь
- ✓ Праксиноскоп
- ✓ Ротоскопинг

История мультипликации начинается 20 июля 1877 году во Франции, когда инженер-самоучка Эмиль Рейно создал и представил публике первый праксиноскоп.

Что такое раскадровка?

Промежуточная аттестация

Промежуточная диагностика «Основы мультипликации»

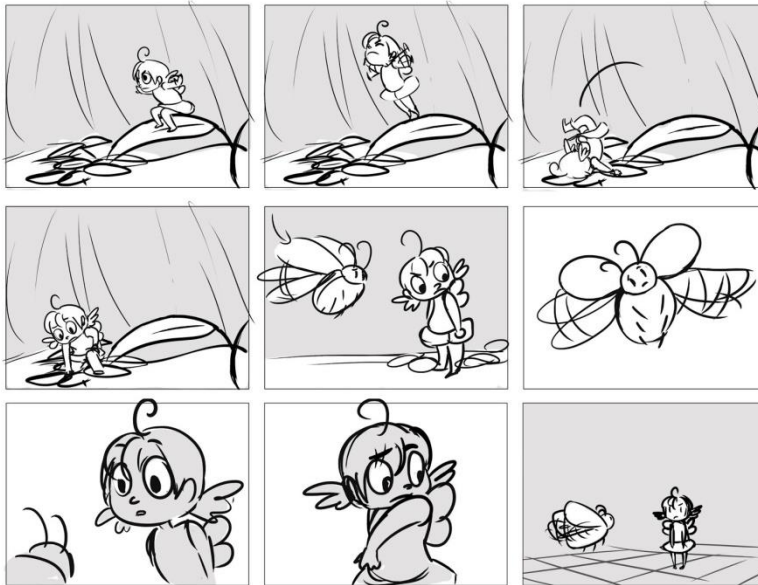
4. (Что означает термин «анимация»)

Выберите правильный ответ.

- А. Иллюзия
- Б. Движение
- В. Оживление

Анимация - (от лат. - вдохновение, оживление). В компьютерной анимации оживление является иллюзией, так как объект (созданный рисунок, модель) на экране на самом деле неподвижный.

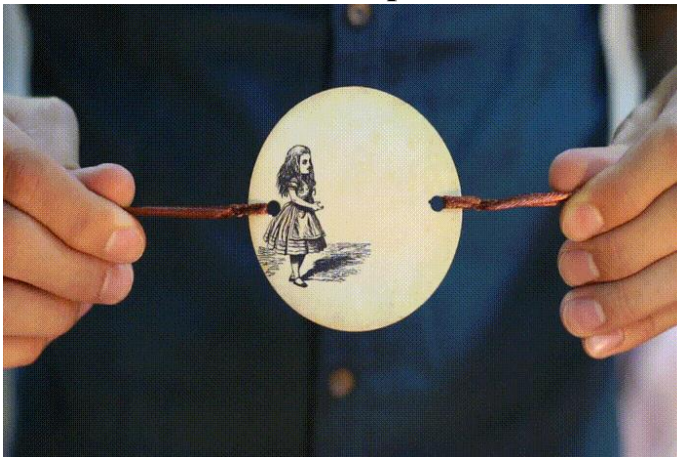
5. Что это такое?



Выберите правильный ответ.

- А. Множество кадров в фильме, мультфильме и рекламном ролике;
- Б. Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильма, мультфильма и рекламного ролика;
- В. Инструмент художника-мультипликатора
(Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильма, мультфильма и рекламного ролика)

3. Как называется этот предмет?



Выберите правильный ответ.

- А. Гексофлексгон;
- Б. Тауматроп;
- В. Картинка в круге;
(Тауматроп)

4. Как называется это изобретение?



Выберите правильный ответ.

А. Фенокситоскоп

Б. Кинеограф



В. Праксиноскоп


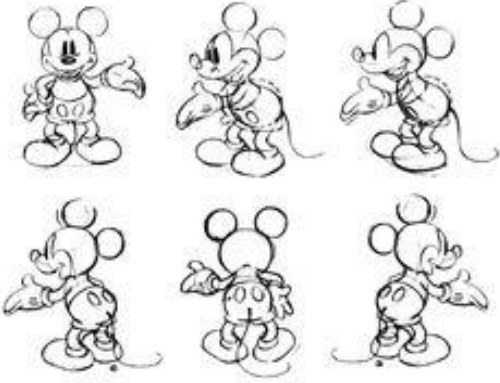
Г. Синематограф

(Праксиноскоп)

5. **Виды анимации.**

Соедини названия видов анимации с изображением

<p>А. Рисованная</p>	<p>1. </p>
<p>Б. Кукольная</p>	<p>2. </p>

В. Песочная	 <p>6.</p>
Г. Пластилинная	 <p>7.</p>

(А-4, Б-3, В-1, Г-2)

6. Как называется этот предмет?



- А. Мультистанок;
 - Б. Штатив;
 - В. Струбцина;
 - (Штатив)
7. Укажи основные части фотоаппарата
- Корпус
 - Объектив
 - Вспышка



8. Художник-мультипликатор должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим результатом всего одну минутку. Что это? Выберите правильный ответ.
- А. Комикс
 - Б. Панно
 - В. Мультфильм
 - Г. Презентация
(Мультфильм)
9. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года? Выберите правильный ответ.
- А. «Союзмультфильм»
 - Б. Уолт Дисней
 - В. «Пилот»
 - Г. «Мельница»
(«Союзмультфильм» крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов)
10. За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Диснея? Выберите правильный ответ.
- А. Микки Мауса
 - Б. Алисы в стране Чудес
 - В. Льва Симбы
 - Г. Скруджа Макдака
(За создание Микки Мауса)