Муниципальное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Городской дворец творчества»

ПРИНЯТО:
на заседании Педагогического совета
МАНОУ «ГДТ»
протокол № 4 от 05.06.2026

УТВЕРЖДЕНО:
приказом директора МАНОУ «ГДТ»
от 06.06.2026 № 1901-од
_____ Л.К. Габышева

«Компьютерная анимация»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 10 до 12 лет, срок реализации – 1 год,
техническая направленность

Автор-составитель:
Попова Софья Сергеевна
педагог дополнительного образования

Екатеринбург
2026

Комплекс основных характеристик программы
Пояснительная записка

Мультипликация как вид детского творчества существует уже более двух десятков лет. Проводимые на различных уровнях конкурсы и фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых.

В конце 90-х годов произошла революция в мире мультипликации – появились первые анимационные 3D фильмы, полностью сделанные на компьютере. Новая технология произвела фурор: «простые» рисованные мультики оказались вчерашним днем, и все крупные студии начали переходить на компьютерные технологии. Позже начали появляться и профессиональные пакеты для 2D анимации, основанные на традиционных технологиях, таких как перекладка и ротоскопирование.

В отличие от производства трёхмерной анимации, для которой требуется целая студия, оборудованная мощными компьютерами, создание двухмерной анимации может быть выполнено на персональном компьютере средней мощности.

В связи с увеличением количества бесплатных компьютерных приложений, любой пользователь ПК получает возможность воплотить свои творческие замыслы в анимационном фильме. 2D анимация является очень полезной практикой для детей и подростков, проявляющих интерес к современным информационным технологиям и цифровому искусству. В отличие от традиционной изобразительной деятельности, анимация позволяет варьировать роли, исполняемые ребёнком: сценарист, художник, аниматор, монтажёр, звуковой дизайнер и актёр озвучки. Это не только привносит элемент ролевой игры в процесс обучения, но и является механизмом профессиональной самоидентификации ребёнка.

Направленность программы: техническая.

Программа разработана с учётом следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями).

3. Указ Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 года № 309 О национальных целях развития Российской Федерации до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в ред. 30.04.2026).

5. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная Министерством Просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 (в ред. от 21 апреля 2023 № 302).

6.Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д.

7. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

8. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации СП 2.4.2.4283-26 от 2 июня 2026 г. N 19 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями).

12. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

13. Федеральный закон от 13.07.2020 № 189 ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями).

14. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом (с изменениями и дополнениями).

15. Постановление Правительства Свердловской области от 7 ноября 2019 г. N 761-ПП «Об утверждении Стратегии молодежной политики и патриотического воспитания граждан в Свердловской области на период до 2035 года».

16. Государственная программа Свердловской области «Развитие системы образования в Свердловской области до 2025 года», утвержденная Постановлением Правительства Свердловской области от 19.12.2019 № 920-ПП (в ред. 21 мая 2026 № 311-ПП).

17. Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д).

18. Устав и иные локальные нормативные акты МАНОУ «ГДТ».

Актуальность

Освоение программы является актуальным для современной молодежи. Сегодня происходит бурное развитие информационных технологий, непрерывно возрастает доступность компьютерной техники. Из этого следует, что обучение молодежи грамотному использованию новых технических возможностей современного мира является важным фактором для полноценной социальной адаптации.

Знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер обязательных. Данная программа является благоприятным средством для формирования личностных ресурсов и метапредметных образовательных результатов: освоение способов действий, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Также занятия по компьютерной анимации могут стать начальной ступенью для профессиональной ориентации обучающихся, а специалисты в данной области востребованы на современном рынке труда.

Отличительные особенности данной программы

1. Программа составлена с учетом тенденций развития современных информационных технологий, что позволяет сохранять актуальность реализации данной программы.

2. Структура учебно-тематического плана полностью повторяет этапы производства анимационных фильмов на крупных студиях. Это позволяет обучающемуся пройти все стадии разработки анимационного фильма и выбрать для себя тот вид деятельности, в котором он будет чувствовать себя наиболее комфортно.

3. Проектная деятельность по созданию компьютерной анимации позволяет получить полноценные и конкурентоспособные продукты творчества, а также даёт возможность обучающимся независимо и самостоятельно выбирать пути решения поставленных перед собой целей и задач.

Педагогическая целесообразность

Программа «Компьютерная анимация» реализуется на основе практико-ориентированного подхода, направленного на формирование общеобразовательных и профессиональных знаний, умений и навыков средствами проектной деятельности по созданию двухмерной анимации.

Создание условий для формирования медиаграмотности является основным педагогически-значимым направлением реализации данной программы. Через компьютерную анимацию обучающимися приобретается совокупность навыков и умений, которые позволяют анализировать, оценивать и создавать сообщения в разных видах медиа, жанрах и формах.

Обучение в форме проектной деятельности позволяет детям продвигаться вперёд в собственном темпе, стимулирует желание учиться и ставить перед собой новые, более сложные задачи, развивает способности к решению проблемных ситуаций через исследование проблемы, анализ имеющихся ресурсов, планирование решения и его реализацию.

Цель: сформировать у обучающихся начальный уровень медиаграмотности средствами компьютерной 2D анимации.

Задачи

Воспитательные:

1. Мотивировать на самостоятельную творческую и познавательную деятельность.
2. Создать условия для развития восприятия экранного творчества.

Развивающие:

1. Развить процессы осознанного восприятия медиатекста.
2. Развить умение осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач.
3. Развить основы критического мышления.
4. Развить умение общаться и взаимодействовать в коллективе.

Образовательные:

1. Изучить основы создания анимационного фильма.
2. Освоить этапы создания анимационного фильма.
3. Изучить основы создания режиссёрского сценария и раскадровки.
4. Приобрести умения и навыки работы в компьютерных приложениях для 2D анимации.
5. Приобрести навыки в монтаже и озвучивании аудиовизуального продукта творчества.

Условия приёма

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются все желающие дети.

Возраст детей и формирование групп

Группы формируются по **10 - 15 человек**. Условия набора детей в группы: принимаются все желающие.

Программа рассчитана на участие детей в возрасте **10 – 12 лет. Психологические особенности** детей младшего подросткового возраста (10 –

12 лет) характеризуются существенными изменениями в психике. Усвоение новых знаний, новых представлений об окружающем мире перестраивает сложившиеся ранее у детей житейские понятия, а обучение способствует развитию теоретического мышления (мышления в понятиях) в доступных учащимся этого возраста формах. К концу младшего школьного возраста у учащихся должны быть сформированы такие новообразования, как произвольность, способность к саморегуляции, рефлексия (обращенность на себя). Развитие рефлексии меняет взгляд детей на окружающий мир, заставляет, может быть, впервые не просто принимать на веру все то, что они в готовом виде получают от взрослых, но и вырабатывать собственные взгляды, мнения. В подростковом возрасте возникает новый тип взаимоотношений между детьми и взрослыми. Подросток претендует на самостоятельность, на уважение к себе. Меняется в этот период и отношение детей к дружбе, товариществу, возрастает потребность в общении со сверстниками. Исходя из этого, в программе большое значение уделено созданию условий для диалога и дискуссии во время коллективной оценки и обсуждения анимационных продуктов и собственных творческих работ обучающихся.

Режим занятий: Два раза в неделю по 2 часа, длительность академического часа – 40 минут.

Объем программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 144 часа.

Срок освоения программы – 1 год.

Уровневость программы

Программа соответствует **стартовому** уровню освоения и предназначена для начального ознакомления с выбранным видом деятельности и направлена на формирование у обучающихся знаний на репродуктивном уровне — воспроизведение, понимание, запоминание материала, выполнение типовых заданий и заданий по образцу.

Формы и методы обучения:

Проектный метод обучения:

метод позволяет получать знания из практической деятельности учащихся, позволяет самостоятельно конструировать свои знания, развивает навыки ориентации в информационном пространстве и способствует формированию критического мышления.

Метод проблемного обучения:

метод позволяет самостоятельно найти пути решения возникших в результате практической деятельности проблем, формирует познавательный интерес и личностную мотивацию учащихся.

Частично-поисковый метод обучение:

метод стимулирует интерес к обучению.

Форма группового творческого задания:

позволяет развивать коммуникативные навыки учащихся.

Дискуссия:

метод позволяет найти кратчайший и наиболее лёгкий в исполнении способ решения задач.

Беседа:

метод способен как подводить к новому материалу, так и проверять усвоение уже изученного.

Объяснительно-иллюстративный метод:

демонстрирование конкретных примеров решения учебных задач, готовых работ позволит сделать процесс обучения максимально эффективным.

Дидактическая игра:

в основе метода лежит коллективное решение обучающимися проблемной задачи. Задача может требовать нахождения конкретного решения или определения совокупности действий, которые приведут к выходу из критической ситуации.

Анализ продуктов творческой деятельности:

продукты творческой деятельности других авторов дают возможность увидеть в них самые разнообразные художественные и идейные качества, а также обратить внимание на ошибки, которые следует избегать.

Упражнения:

выполнение упражнений закрепляет изученный материал и формирует практические навыки.

Виды занятий:

Для преподавания нового материала:

- лекция с фронтальными формами обучения;
- семинар в игровой или интерактивной форме
- мастер-класс

Для усвоения новых знаний:

- самостоятельная работа;
- консультация.

Работа с родителями

Для реализации воспитательных задач родители (законные представители) принимают активное участие в культурно-досуговой деятельности объединения. Родители оказывают посильную помощь в процессе подготовки к различным фестивалям и конкурсам.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Организационный этап					
1.1	Организационное занятие	2	2	-	Эссе, дискуссия, индивидуальный опрос
1.2	Обзор технологий компьютерной анимации и областей её применения	4	2	2	
Подготовительный этап					
2.1	Основные этапы создания анимационного фильма: поиск концепции и определение проблематики проекта, целевой аудитории	8	2	6	Устная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, сочинение, практическая работа, педагогический мониторинг
2.2	Основы разработки литературного и режиссёрского сценария	6	2	4	
Поисковый этап					
3.1	Обсуждение школ анимации и мультфильмов мастеров	4	-	4	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа, педагогический мониторинг
3.2	Развитие чувства экранного времени	4	-	4	
3.3	Определение темы, персонажей, идеи будущего фильма	4	-	4	
3.4	Написание сценария	4	-	4	
3.4	Основы композиции в кадре. Понятие цвета и света. Поиск цветового решения анимационного фильма	4	2	2	
Основной этап					
4.1	Разработка персонажей	8	2	6	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа, анализ лексикона обучающихся, педагогический мониторинг
4.2	Понятие эпизод, сцена, кадр анимационного фильма	6	2	4	
4.3	Создание раскадровки и аниматика на основе сценария	6	2	2	
4.4	Знакомство с Synfig Studio на примитивах	6	2	4	
4.5	Отрисовка и риггинг персонажей	8	2	6	
4.6	Обзор способов анимации. Тестовая анимация персонажей	6	2	4	
4.7	Разработка окружения	8	-	8	
4.8	Анимация сцен	8	2	6	
4.9	Вывод анимации	6	2	4	
4.10	Композитинг и спецэффекты	10	2	8	
4.11	Озвучивание анимационного фильма	4	2	2	
Итоговый этап					
5.1	Сборка итогового анимационного фильма	4	2	2	Анализ продуктов творческой
5.2	Представление и защита проекта	4	-	4	

					деятельности, защита творческого проекта, дискуссия, практическая работа, письменная работа
Этап закрепления полученных знаний, умений и навыков					
6.1	Анимационная открытка	6	-	6	Анализ продуктов творческой деятельности, индивидуальный опрос, дискуссия, практическая работа, письменная работа
6.2	Анимация в технике перекладки	4	2	2	
6.3	Моушн графика	6	2	4	
6.4	Обсуждение результатов обучения	4	-	4	
ИТОГО		**144**	**36**	**108**	**Защита творческого проекта**

Содержание курса

1. Организационное занятие.

Теория. Постановка целей и основных задач, знакомство с тематикой и расписанием занятий. Техника безопасности.

2. Обзор технологий компьютерной анимации.

Теория. Понятие компьютерной анимации. Виды компьютерной анимации: ротоскопинг, перекладка, liquid animation.

Практика. Эссе «Что я знаю о компьютерной анимации».

3. Основные этапы создания анимационного фильма: поиск концепции и определение проблематики проекта, целевой аудитории.

Теория. Идея. Сценарий. Подготовительный этап. Целевая аудитория. Концепция мультфильма. Разработка персонажей. Анимация. Пост-продакшн.

Практика. Дискуссия и игры на определение значимости каждого этапа.

4. Основы разработки литературного и режиссёрского сценария определение темы, персонажей, написание сценария.

Теория. Понятие сценария. Образ и локация. Драматургические приёмы. Логика в сценарии.

Практика. Тренировка в поэтапном написании сценария (идея, логлайн, синопсис, литературный сценарий).

5. Обсуждение школ анимации и мультфильмов мастеров.

Практика. Подготовка сообщений о западной, восточной и российской школах анимации, о становление студий и их классических анимационных фильмах. Обсуждение новой информации.

6. Развитие чувства экранного времени.

Практика. Разложение анимационного фильма на сцены.

7. Определение темы, персонажей, идеи будущего фильма.

Практика. Определение темы, персонажей, идеи будущего фильма. Оформление технического задания.

8. Написание сценария.

Практика. Проработка героя и конфликта. Написание сценария будущего анимационного фильма.

9. Основы композиции в кадре. Понятие цвета и света. Поиск цветового решения анимационного фильма.

Теория. Правила золотого сечения. Равновесие в кадре. Цветовой круг Иттена. Правила сочетания цветов.

Практика. Создание цветовых схем и композиционных шаблонов.

10. Разработка персонажей.

Теория. Индивидуальные особенности персонажа. Разработка персонажей под анимацию. Стилистические особенности изображения героев.

Практика. Разработка и создание эскизов персонажей. Создание референсов персонажей.

11. Понятие эпизод, сцена, кадр анимационного фильма.

Теория. Эпизод. Сцена. Кадр.

Практика. Разложение фильмов на эпизоды, сцены и кадры.

12. Создание раскадровки и аниматика на основе сценария.

Теория. Понятие раскадровки и аниматика. Визуализация текста. Поиск оптимальных решений для анимации.

Практика. Оформление листов раскадровок. Создание раскадровки на основе сценария. Создание аниматика на основе раскадровки.

13. Знакомство с Synfig Studio на примитивах.

Теория. Интерфейс программы Synfig Studio. Обзор инструментов программы.

Практика. Анимация с использованием простых геометрических фигур.

14. Отрисовка и риггинг персонажей.

Теория. Понятие риггинг. Инверсная кинематика. Основы векторной графики. Адаптация под программную среду.

Практика. Формирование своего рабочего пространства. Отрисовка персонажей. Разработка «скелета» персонажей. Риггинг персонажей.

15. Обзор способов анимации. Тестовая анимация персонажей.

Теория. Костная анимация. Позиция, размер и вращение. Анимация точек.

Практика. Анимация цикла походки персонажей. Анимация прыжка. Анимация мимики.

16. Разработка фона.

Теория. Окружение и взаимодействие с окружением. Создание атмосферы. Работа с частицами.

Практика. Разработка фона. Совмещение растровой и векторной графики. Трассировка изображений.

17. Анимация сцен.

Теория. Повторение наиболее сложного материала.

Практика. Анимация фона и персонажей по разработанным ранее раскадровке и аниматику.

18. Вывод анимации. Оптимальная настройка рендера.

Теория. Кодеки и форматы видеофайлов.

Практика. Экспорт анимации в видеофайлы. Систематизация видеофайлов.

19. Композитинг и спецэффекты.

Теория. Понятие композитинга. Виды спецэффектов. Целесообразность модификаций видеоматериала.

Практика. Движение камеры. Спецэффекты. Цветовой грейдинг видео и цветокоррекция.

20. Озвучивание анимационного фильма.

Теория. Основы звукозаписи и обработки аудио.

Практика. Использование шумотеки. Запись собственных шумов. Подбор музыкального сопровождения. Запись дикторского текста.

21. Сборка итогового анимационного фильма.

Теория. Основы монтажа. Стандарты вывода видеофайлов.

Практика. Монтаж эпизодов. Создание титров и надписей.

22. Представление и защита проекта.

Практика. Подготовка аудиовизуального произведения к публичному просмотру, написание аннотации. Открытый показ анимационного ролика и дискуссия со зрителями.

23. Анимационная открытка.

Практика. Разработка анимационной открытки к ближайшему празднику с использованием полученных ранее знаний умений и навыков.

24. Анимация в технике перекладки.

Теория. Обзор техники перекладки. Stop motion. Работа со светом.

Практика. Создание анимации в технике перекладки.

25. Моушн графика.

Теория. Формулирование определения моушн графики из просмотренных работ. Инфографика в движении. Стандартные приёмы анимации.

Практика. Работа с динамичным текстом. Презентация с использованием моушн графики.

26. Обсуждение результатов обучения.

Практика. Определение достижений во время освоения программы и областей, в которых нужны дополнительные знания. Оценка собственной работы в течение года и цели на будущее. Оценка курса по компьютерной анимации и деятельности педагога.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

– стремление к самостоятельной познавательной и творческой деятельности;

– умение воспринимать, видеть и оценивать красоту в продуктах экранного творчества.

Метапредметые результаты:

– отношение к восприятию медиаконтента, как к активному и целенаправленному процессу, ориентированному на предмет и его опознание, выделение, осмысление;

– умение осуществлять осознанный выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;

– умение анализировать продукты творческой деятельности;

– навыки командной работы;

Предметные результаты:

– знание современных способов и принципов создания мультипликации, а также умение самостоятельно создавать анимационный фильм с использованием различных технологий анимации;

– освоение всех стадий создания творческого продукта, его монтаж и озвучивание;

– знание основ создания режиссёрского сценария и раскадровки, основ режиссуры, а также умение эффективно применять на практике эти знания;

– формирование навыков выбора и использования программного обеспечения для решения определённых задач в процессе создания компьютерной анимации;
– освоение навыков коррекции материала в программах монтажа и аудиоредакторах.

Формы и методы подведения результатов.

Первоначальная диагностика проводится на первом занятии в форме беседы с элементами опроса. Цель – выявление первоначальных знаний и представлений о компьютерной анимации, построение индивидуальных траекторий усвоения дополнительной общеобразовательной программы.

Мониторинг результативности освоения предметной составляющей производится после завершения каждого этапа программы. В систему мониторинга входит:

– анализ продуктов творческой деятельности обучающихся, позволяющий определить степень освоения каждого этапа создания анимационного фильма, выявить проблемные моменты и скорректировать индивидуальную траекторию обучающегося;

– анализ лексикона обучающегося на предмет использования специальных терминов во время общения с преподавателем и другими детьми;

– опрос обучающихся на предмет удовлетворённости собственным продуктом творчества. Обсуждение работ одногрупников.

Мониторинг личностных и метапредметных достижений проводится как в начале, середине, в конце учебного года. Используется метод педагогического наблюдения, эссе, проектный метод.

На основании мониторинга появляется возможность определить у детей, впервые пришедших в творческое объединение, уровень сформированности базовых знаний и умений необходимых для обучения, который позволяет определить ближайшие зоны развития обучающихся, а также скорректировать образовательный процесс. Проведение в течение всего учебного года оценки эффективности влияния форм и методов обучения на уровень образовательных результатов, степень сформированности личности и профессионального самоопределения, вектор нравственно-этической составляющей, а также уровень регулятивных, коммуникативных и познавательных результатов учащихся.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится по окончанию обучения по программе с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы. Промежуточная аттестация обучающихся проводится в форме защиты творческого проекта (Приложение 3).

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения
1	Количество учебных недель	36 недель
2	Количество часов в неделю	4
3	Количество часов	144
4	Недель I полугодия	15
5	Недель II полугодия	21
6	Дата начала обучения	15 сентября
7	Каникулы	31 декабря - 8 января
8	Праздничные нерабочие дни	4.11, 23.02., 08.03.,01.05., 09.05.
9	Окончание учебного года	31 мая

Для проведения занятий необходима аудитория, оборудованная компьютерами, столами и стульями. Учебный кабинет должен быть оформлен в соответствии с профилем проводимых занятий.

Материально-техническое обеспечение

№	Наименование	Кол-во
Техническое сопровождение		
1	Персональный компьютер	11 шт.
2	Планшет на OS AN	
3	Монитор со встроенными колонками	11 шт.
4	Мышка	11 шт.
5	Клавиатура	11 шт.
6	Ноутбук	1 шт.
7	Проектор	1 шт.
8	Мультимедийная доска	1 шт.
9	Фотоаппарат Panasonic LUMIX DMC-FX100	1 шт.
10	Штатив 130 см.	1 шт.
11	Конденсаторный USB микрофон Forse UM300	1 шт.
12	Сеть и доступ к интернету	–
Канцелярские товары		
1	Белая бумага	1000 шт.
2	Шариковые ручки	11 шт.
3	Простые карандаши HB	11 шт.
4	Набор цветных фломастеров	3 шт.
5	Белый мел	5 шт.
Материальное сопровождение		
1	Компьютерный стол	11 шт.
2	Компьютерный стул	11 шт.
3	Парта	16 шт.
4	Стулья	16 шт.
6	Флипчат А2	1 шт.
7	Меловая доска А1	1 шт.
Программное обеспечение		

Лицензионное программное обеспечение		
1	Microsoft Windows XP	11 шт.
2	Adobe Photoshop	11 шт.
3	Microsoft Office	11 шт.
Бесплатное программное обеспечение		
1	Lightworks	11 шт.
2	Synfig Studio	11 шт.
3	Audacity	11 шт.
Бесплатное мобильное программное обеспечение		
1	PhonoPaper	В завис. от кол-ва детей с моб. уст.
2	QR Code Reader	
3	Photo Grid	
4	OfficeSuite	

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования, удовлетворяющий квалификационным требованиям.

Учебно-методическое обеспечение

При реализации программы используется дидактический и лекционный материалы: разработки теоретических и практических занятий. А также рекомендации (раздаточный материал) по разработке проектов и анимационных фильмов, схемы композиции в кадре, списки клавиатурных сокращений для используемых программ, шаблоны разработки режиссёрского сценария и иллюстративные материалы.

Автором программы было разработано следующее учебно-методическое обеспечение:

Методические рекомендации:

1. Методические рекомендации к реализации проектной деятельности по созданию мультфильма.
2. Методические рекомендации по использованию эссе в качестве основной формы входного контроля освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация».
3. Методические рекомендации к итоговому контролю освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация» в форме защиты творческого проекта.

Учебные ситуации:

1. Учебная ситуация с применением QR – кодов.
2. Учебная ситуация с применением мобильного офиса.
3. Учебная ситуация с применением мобильного приложения для создания коллажей.
4. Учебная ситуация с применением коллективного создания ментальных карт.

Планы-конспекты занятий:

1. Основы разработки сценария.

Видео-пособия и презентации:

1. Видео-пособие «Основы колористики».
2. Презентация «Как придумать интересную историю».

Контрольно-измерительные материалы:

1. Критерии оценивания и интерпретации эссе.
2. Критерии оценивания творческого проекта.

Список литературы

1. Deja A. The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators. – Oxford: Focal Press, 2015. – 408 с.
2. Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. – М.: Москва, 2001. – 782 с.
3. Митта А.Н. Кино между адом и раем. – М.: Книга по требованию, 2008. – 476 с.
4. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / пер. с англ. Ковалева. Г.П. – М.: НТ Пресс, 2006. – 234 с.
5. Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. – М.: А. Дворников, 2000. – 367 с.

Список педагогической литературы

1. Журин А.А. Интегрированное медиаобразование в средней школе. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 408 с.
2. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2008. – 112 с.
3. Мельникова Е.Л. Проблемно-диалогическое обучение как средство реализации ФГОС. – М.: АПКиППРО, 2013. – 138 с.
4. Поливанова Е.Н. Проектная деятельность школьников. – М.: Просвещение, 2010. – 192 с.
5. Фёдоров А.В. Медиаобразование будущих педагогов. – Таганрог: Кучма, 2005. – 314 с.

Список литературы для детей и родителей

1. Animation Life [Электроный ресурс]: сайт о создании компьютерной анимации. – Режим доступа: http://animation-life.ru. – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 14.06.2019).
2. Страничка мультипликатора [Электроный ресурс]: авторский сайт аниматора Максимовой Е. – Режим доступа: https://sites.google.com/site/gekatarina. – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 14.06.2019).

Аннотация

Основной целью данной программы является – формирование у обучающихся основ медиаграмотности средствами компьютерной 2D анимации. Опираясь на основы классической анимации, в программе используются современные компьютерные технологии, что позволяет автоматизировать и упростить процесс создания анимационного продукта, сделать его понятным и интересным для детей разных возрастов. Через анимацию обучающиеся знакомятся с различными формами медиатворчества, учатся читать и понимать медиатекст.

Программа составлена для детей 10-12 лет. Используются такие формы и методы обучения, как: проектный метод обучения, метод проблемного обучения, беседа, дискуссия, самостоятельное и групповое выполнение практических заданий.

Сведения об авторе

Ф.И.О.: Попова Софья Сергеевна
Место работы: МАНОУ «ГДТ»
Должность: Педагог дополнительного образования

Приложение 1. Методические рекомендации к реализации проектной деятельности по созданию мультфильма

1. Общие положения

Метод проектов — это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом (проф. Е. С. Полат); это совокупность приёмов, действий учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

То есть, в основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Преимущества метода проектов:

1. Метод проектов способствует успешной социализации обучающихся благодаря адекватной информационной среде, в которой они учатся самостоятельно ориентироваться, что приводит к формированию личности, обладающей информационной культурой в целом.
2. На всех этапах выполнения проекта есть возможность внедрить системно – деятельностный подход к обучению, что приводит к развитию творчесо-технических способностей учащихся.
3. Выбирая проблему исследования и решая конкретные задачи, обучающиеся исходят из своих интересов и степени подготовленности. Это обеспечивает каждому собственную траекторию обучения и самообучения, позволяет дифференцировать и индивидуализировать образовательный процесс.
4. Работа в группе формирует личность, способную осуществлять коллективное целеполагание и планирование, распределять задачи и роли между участниками группы, действовать в роли лидера и исполнителя, координировать свои действия с действиями других участников проекта, коллективно подводить итоги, разделяя ответственность.

Типы проектов

По доминирующей деятельности	**Информационные** проекты направлены на сбор информации о каком – то объекте или явлении, могут выступать модулем исследовательских проектов.
	Прикладной (практико-ориентированный) проект отличает четко обозначенный с самого начала результат деятельности его участников. Причем результат обязательно ориентирован на социальные интересы самих учащихся.
	Творческие проекты, как правило, не имеют детально проработанной структуры, она только намечается и далее развивается, подчиняясь принятой логике и интересам участников проекта. В лучшем случае
По предметно-содержательной области	**Монопредметный** проект – проект в рамках одного учебного предмета (учебной дисциплины), вполне укладывается в классно-урочную систему.
	Межпредметный проект – проект, предполагающий использование знаний по двум и более предметам, чаще используется в качестве дополнения к урочной деятельности.
	Надпредметный проект – проект, выполняется на стыках областей знаний, выходит за рамки школьных предметов, используется в качестве дополнения к учебной деятельности, носит характер исследования.
По количеству участников	**Личностные** (индивидуальные) – один участник
	Парные – два участника
	Групповые (коллективные) – более двух участников
По продолжительности выполнения	**Краткосрочные** – до недели
	Средней продолжительности – от недели до месяца
	Долгосрочные – от одного до нескольких месяцев

Требования к применению метода проектов в практике обучения:

- наличие значимой исследовательской или творческой проблемы;
- практическая (теоретическая) значимость предполагаемых результатов;
- ориентация на индивидуальную (парную, групповую) самостоятельную деятельность учащихся;
- структурирование содержательной части проекта;
- использование исследовательских методов.

Этапы проектной деятельности в образовании:

- определение проблемы и вытекающих из неё задач исследования;
- выдвижение гипотезы их решения;
- обсуждение методов исследования;
- обсуждение способов оформления результатов проекта;
- сбор, систематизация и анализ полученных данных;
- подведение итогов, оформление результатов и их презентация;
- формулирование выводов и выдвижение новых проблем.

При разработке проекта нужно:

- не пропускать процедуру прогнозирования;

- соизмерять желания и возможности;
- подумать над тем, чего вы действительно хотите добиться;
- интересоваться мнениями участников проекта;
- честно планировать своё время;
- делать всё в свое время;
- помнить, что не существует объективного анализа.

2. Проектная деятельность по созданию мультфильма

Тип проекта: познавательно-творческий, долгосрочный (1учебный год), групповой или индивидуальный.

Участники проекта: преподаватель, обучающиеся.

Актуальность проекта: создание мультфильма средствами компьютерной анимации с детьми среднего школьного возраста – современный вид проектной деятельности, очень привлекательный для детей. Осуществляя такой вид проектной деятельности, мы поддерживаем любое стремление детей к творчеству, оказываем максимально возможное влияние на формирование в каждом из них свободной творческой личности, человека креативного.

Анализ психолого-педагогических подходов к процессу организации воспитания и обучения в свете реализации ФГОС выявил необходимость применения в педагогическом процессе новых интегративных технологий, ориентированных на личность ребёнка, на развитие его творческих способностей. Одной из таких технологий является создание мультфильма с детьми.

Цель метода проектов: создание оптимальных условий для формирования медиаграмотности в процессе создания анимационного фильма.

Задачи метода проектов:

Воспитательные:

1. Стимулировать навыки коллективного общения в процессе творческо-исследовательской деятельности.
2. Мотивировать на самостоятельную творческую и познавательную деятельность.

Развивающие:

1. Развить процессы восприятия семиотического медиаконтента.
2. Развить творческое мышление и креативный подход к проблемным ситуациям.
3. Создать условия для развития критического мышления в творческой деятельности.
4. Способствовать развитию ассоциативного мышления.

Образовательные:

1. Изучить основы создания анимационного фильма.
2. Освоить этапы создания анимационного фильма.
3. Изучить основы создания режиссёрского сценария и раскадровки.
4. Приобрести умения и навыки работы в компьютерных приложениях для 2D анимации.

5. Приобрести навыки в монтаже и озвучивании аудиовизуального продукта творчества.

Ожидаемые результаты:

Личностные результаты:

- навыки командной работы;
- стремление к самостоятельной познавательной и творческой деятельности.

Метапредметые результаты:

- отношение к восприятию медиаконтента, как к активному и целенаправленному процессу, ориентированному на предмет и его опознание, выделение, осмысление;
- навыки решения проблем путём творческого использования универсальных учебных действий;
- оправданное и корректное использование результатов анализа продуктов других авторов, их интерпретация и оценка;
- умение отбирать события, основываясь на наборе признаков, которых присутствуют в описании данных событий.

Предметные результаты:

- знание современных способов и принципов создания мультипликации, а также умение самостоятельно создавать анимационный фильм с использованием различных технологий анимации;
- освоение всех стадий создания творческого продукта, его монтаж и озвучивание;
- знание основ создания режиссёрского сценария и раскадровки, основ режиссуры, а также умение эффективно применять на практике эти знания;
- формирование навыков выбора и использования программного обеспечения для решения определённых задач в процессе создания компьютерной анимации;
- самостоятельная коррекция материала в программах монтажа и аудиоредакторах.

3. Ход проекта

1 этап. Организационно-подготовительный (сентябрь).

– В ходе общения с обучающимися уточняются их предпочтения в сфере анимационных фильмов.

– Определение первичных знаний в области компьютерной внимации.

– постановка целей, задач и планируемых результатов проектной деятельности.

– начальное овладение терминологией.

– разделение на микрогруппы.

2 этап. Подготовительный (сентябрь – октябрь).

– Сбор необходимой информации, теоретическое изучение проблемы.

– Реализация проекта меньшего масштаба в качестве эксперимента.

3 этап. Поисковый (ноябрь).

- Изучение и анализ других анимационных фильмов.
- Разработка сценария.

4 этап. Основной (декабрь - апрель).

- Выбор необходимых инструментов для реализации проекта и их освоение.
- Разработка персонажей и их риггинг.
- Разработка окружения.
- Анимация сцен.
- Экспорт анимации.
- Озвучивание мультфильма.

5 этап. Завершающий (апрель).

- Итоговый монтаж мультфильма.
- Представление и защита проекта.
- Определение достижений во время проектной деятельности и областей, в которых нужны дополнительные знания. Оценка собственной работы в рамках проекта и определение цели на будущее.

4. Результативность

См. «Методические рекомендации к итоговому контролю освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация» в форме защиты творческого проекта» (Приложение 3).

Приложение 2. Методические рекомендации по использованию эссе в качестве основной формы входного контроля освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация»

1. Общие сведения

Эссе в переводе с французского обозначает «попытка», «проба», «очерк». Это сочинение-рассуждение небольшого объема со свободной композицией, выражающее индивидуальные впечатления, соображения по конкретному вопросу, проблеме и заведомо не претендующее на полноту и исчерпывающую трактовку предмета.

В отличие от других методов контроля и проверки знаний, **целью** эссе является диагностика продуктивной, творческой составляющей познавательной деятельности обучающихся, которая предполагает анализ информации, его интерпретацию, построение рассуждений, сравнение фактов, подходов и альтернатив, формулировку выводов, личную оценку автора и т.п.

2. Эссе как форма входного контроля освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация»

Цель в контексте мониторинга успеваемости: проведение входного контроля освоения дополнительной общеобразовательной программы в форме эссе.

Задачи:

1. Создать условия для написание обучающимися эссе на заданную тему.
2. Провести анализ эссе, написанных обучающимися на предмет содержания в них информации о первоначальных знаниях, умениях и навыках, необходимых для освоения программы.
3. Использовать полученные результаты, как основу для заполнения педагогического мониторинга результативности освоения дополнительных образовательных программ в МАНОУ «ГДТ» на начало года.
4. Использовать полученные результаты для разработки индивидуальных траекторий обучения.

Педагогическая целесообразность:

– Эссе, в отличие от закрытых тестов, позволяет оценить особенности мышления обучающегося, его творческие способности, энтузиазм и потенциал.

– Эссе как форма контроля способствует развитию навыков четко и грамотно формулировать мысли, структурировать информацию, использовать основные понятия, выделять причинно-следственные связи, иллюстрировать опыт соответствующими примерами, аргументировать свои выводы.

– Эссе выражает индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендует на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета, что важно во входном мониторинге, чья цель не столько оценить уровень знаний ребёнка в конкретной области, сколько познакомиться с ним как с личностью.

3. План проведения входного контроля в форме эссе

1. Инструктаж обучающихся

Преподаватель предлагает в качестве домашнего задания написать эссе на тему «Что я знаю о компьютерной анимации» в объёме 1-1,5 печатных страниц или 3-4 рукописных.

Для того, чтобы обучающиеся лучше сориентировались, педагог предлагает дать в эссе ответы на следующие вопросы:

1. Что я знаю о анимации в целом?
2. Как мне представляется процесс создания мультфильма?
3. Как часто я смотрю мультфильмы?
4. Почему мультфильмы так привлекают детей?

Представление эссе

В течение 25 минут следующего занятия обучающиеся представляют свои эссе преподавателю и другим обучающимся. По результатам представления проводится дискуссия.

Анализ эссе

Для анализа эссе, педагог заполняет предложенный ниже лист анализа эссе «Что я знаю о компьютерной анимации» индивидуально для каждого обучающихся.

Использование результатов

Результаты анализа эссе используются в качестве основы для формирования входной оценки результативности освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация». Другие факторы, которые учитываются при формировании входного мониторинга представление своего эссе на занятии и участие в дискуссии. Информация из листов анализа эссе может быть использована для построения индивидуальных траекторий обучения и формирования групп в проектной деятельности.

4. Лист анализа эссе «Анимация в моей жизни»

Ф.И.О. обучающегося						
1. Личностные качества						
В эссе прослеживается ярко-выраженная мотивация к обучению		1	2	3	4	5
В эссе прослеживается творческое мышление		1	2	3	4	5
В эссе отражена мотивация к анализу экранного творчества		1	2	3	4	5
Тезисы, характеризующие личностные качества обучающегося						
1						
2						
3						
2. Метапредметные качества						
В эссе прослеживается творческий подход к изложению мыслей		1	2	3	4	5
В эссе присутствуют сравнения и сопоставления		1	2	3	4	5
В эссе выражена личная позиция обучающегося в отношении определённых вопросов		1	2	3	4	5
Тезисы, характеризующие метапредметные качества обучающегося						
1						
2						
3						
3. Предметные качества						
В эссе используются профессиональные термины из области анимации		1	2	3	4	5
В эссе отражена осведомлённость обучающегося в отношении современных технологий анимации		1	2	3	4	5
В эссе присутствует информация об опыте создания мультфильмов обучающимися		1	2	3	4	5
Тезисы, характеризующие предметные качества обучающегося						
1						
2						
3						

Приложение 3. Методические рекомендации к итоговому контролю освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация» в форме защиты творческого проекта

1. Защита творческого проекта как форма входного контроля освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация»

Цель в контексте мониторинга успеваемости: проведение итогового контроля освоения дополнительной общеобразовательной программы в форме защиты творческих проектов.

Задачи:

1. Создать условия для презентации работ обучающихся.
2. Оценить проект и выступление обучающегося на предмет сформированности знаний, умений и навыков, обозначенных в пояснительной записке к дополнительной общеобразовательной программе «Компьютерная анимация».
3. Использовать полученные результаты, как основу для заполнения педагогического мониторинга результативности освоения дополнительных образовательных программ в МАНОУ «ГДТ» на конец года.
4. Использовать полученные результаты для коррекции дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация»

2. План проведения итогового контроля в форме защиты творческого проекта анимационного фильма

1. Общие сведения

О дате и порядке проведения защиты творческого проекта обучающимся сообщают заранее.

Защита творческой работы проводится перед специальной экспертной комиссией, состоящей из педагогов дополнительного образования.

В жюри также могут входить выпускники объединения и представители администрации учебного заведения, в качестве зрителей могут быть приглашены обучающиеся из других объединений и родители.

Для выступления каждому дается 5-7 минут.

На защите творческого проекта после выступления учащегося присутствующие могут задавать вопросы, высказывать свое мнение. Вопросы и объяснения должны быть по существу проектной работы.

2. План защиты проекта

- Сообщать название мультфильма;
- рассказать о задачах мультфильма;
- аргументировать выбор темы мультфильма;
- рассказать о поставленных перед собой задачах: конструктивных, технологических, эстетических и регулятивных;

– дать краткую справку по теме мультфильма (возникновение жанра, которому принадлежит мультфильм, представители данного жанра в прошлом и в настоящее времени);
– рассказать о ходе выполнения проекта:
- какие технологичные приемы применялись при производстве мультфильма;
- конструкторско-технологическое решение поставленных задач;
- решение проблем, возникших в ходе практической работы;
- художественные и технические особенности мультфильма;
– сделать выводы по теме проекта (достижение поставленной цели, результаты решения поставленных задач, что узнал нового, чему научился);
– демонстрация мультфильма.

3. Публичная оценка творческого проекта

Итоговая публичная оценка творческого проекта не только подводит итог труда учащегося, но и имеет большое воспитательное значение.

Общая оценка является среднеарифметической трёх оценок:

- за текущую работу;
- за сам проект;
- за защиту проекта.

При оценке **текущей работы** учитывается правильность выполнения приемов и способов работы, рациональность выполнения труда и рабочего места, целесообразное расходование времени, соблюдение правил техники безопасности, добросовестность выполнения работы, осуществление самоконтроля.

При оценке **проекта** учитывается практическая направленность анимационного фильма, качество, его оригинальность и законченность, эстетическое содержание, выполнение задания с элементами новизны, возможность более широкого использования анимационного фильма, уровень творчества и степень самостоятельности учащихся.

При оценке **защиты творческого проекта** учитывается аргументированность выбора темы, качество доклада (композиция, полнота представления работы, аргументированность выводов), качество ответов на вопросы (полнота, аргументированность, убедительность и убежденность), деловые и волевые качества выступающего (ответственное отношение, стремление к достижению высоких результатов, способность работать с перегрузкой).

Примерные критерии оценивания творческого проекта:

«Отлично» – мультфильм выполнен технически грамотно и соответствует предъявляемым к нему эстетическим требованиям.

Тема мультфильма должна быть интересна, ориентирована на определённую целевую аудиторию. В мультфильме прослеживается индивидуальность, творческое начало. Работа планировалась учащимися

самостоятельно, решались задачи творческого характера с элементами новизны. Работа имеет высокую техническую оценку, возможность широкой демонстрации. Мультфильм можно использовать как пособие на занятиях в других группах.

«Хорошо» – мультфильм выполнен технически грамотно и соответствует предъявляемым к нему эстетическим требованиям.

Мультфильм выполнена аккуратно, но не содержит в себе исключительной новизны.

Работа планировалась с несущественной помощью преподавателя, у учащегося наблюдается неустойчивое стремление решать задачи творческого и технического характера. Работа имеет высокую техническую оценку, возможность демонстрации узкому кругу людей.

«Удовлетворительно» – есть замечания по выполнению мультфильма в плане его эстетического или технического содержания. Планирование работы с помощью преподавателя, ситуационный (неустойчивый) интерес ученика к технике.

Более низкая оценка за проект не выставляется. Он подлежит переделке или доработке.

Лучшие работы могут быть использованы как пособия на занятиях, направлены на выставку медиатворчества.

Предложенный порядок защиты – примерный. Он может быть изменен в зависимости от подготовки преподавателя и творческих возможностей группы.

Желательно, чтобы защита проектов превратилась в настоящий праздник, не была заорганизована, чтобы преподаватель и обучающиеся получили удовлетворение от ее проведения, чтобы обучающиеся после защиты вышли с новыми идеями, творческими задумками, готовыми сделать следующий проект еще более интересным и совершенным.

4. Оценка проекта в контексте мониторинга освоения дополнительной общеобразовательной программы

Оценка проекта в контексте мониторинга освоения дополнительной общеобразовательной программы производиться по группам критериев, представленных ниже, которые заносятся в лист оценки результативности проектной деятельности. В каждый пронумерованный столбец вписывается значение от 0 до 5, соответствующее уровню освоения определённого критерия.

Практические результаты

Оценивается путём анализа итогового продукта, выполненного в рамках проектной деятельности.

1. Проработанность сюжета.
2. Качество анимации.
3. Дизайн персонажей и окружения.
4. Аккуратность выполнения.
5. Общее впечатление от мультфильма.

Теоретические результаты

1. Использование в речи специальных терминов. Уровень определяется путём наблюдения за речью обучающихся, их диалогами с одногрупниками и преподавателем.
2. Владение программными пакетами для создания компьютерных компьютерной анимации. Оценивается самостоятельная работа с программными пакетами в рамках темы.
3. Знание жанров и видов мультфильмов, их классификация. Оценивается в рамках практической работы.
4. Знание этапов создания мультфильма. Оценивается самостоятельная работа в рамках практической работы по технике перекладки.
5. Знание современных способов и принципов анимации. Оценивается самостоятельная работа по созданию анимационной открытки.

Метапредметные и личностные результаты

1. Навыки системного мышления. Уровень определяется путём наблюдения за дискуссиями и беседами в рамках планирования деятельности. Оценивается обоснованность выбора методов и средств решения задач в проектной деятельности с учётом всех факторов.
2. Использование результатов анализа продуктов творческой деятельности. Уровень определяется оценкой продуктивного заимствования элементов из других мультфильмов, умения решать задачи через изучение других продуктов творческий деятельности.
3. Решение творческих задач и проблемных ситуаций. Оценивается самостоятельный поиск решения задач, возникающих в рамках проектной деятельности, оптимизация обучающимся собственной деятельности и эффективное использование полученных знаний, умений и навыков.
4. Самостоятельная творческая и познавательная деятельность. Оценивается внеурочная работа обучающихся, самостоятельное освоение нового материала.
5. Продуктивность работы в группах. Уровень определяется наблюдением за работой в группах. Устанавливается уровень активности в обсуждениях, общий вклад в групповую работу и определение обучающимся собственной роли в рамках группы, которая позволит наиболее эффективно использовать собственные знания, умения и навыки.

Лист оценки результативности проектной деятельности обучающихся в рамках дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация»

№ Группы: _____

ФИО обучающегося	Практические результаты						Теоретические результаты						Метапредметные и личностные результаты						Итого
	1	2	3	4	5	Итого	1	2	3	4	5	Итого	1	2	3	4	5	Итого	
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			
6.																			
7.																			
8.																			
9.																			
10.																			
11.																			
12.																			
13.																			
14.																			
15.																			
	Среднее значение:						Среднее значение:						Среднее значение:						

Интерпретация результатов

Индивидуальный показатель (крайний правый столбец):

75–60 баллов – высокий уровень освоения программы.

Обучающийся владеет навыками компьютерной анимации и может самостоятельно пройти все этапы разработки и создания мультфильма. Созданный им продукт будет высокого качества. Обучающийся инициативен и самостоятелен в творческой деятельности, использует различные средства выразительности. Его деятельность последовательна и структурирована.

40–60 баллов – средний уровень освоения программы.

Обучающийся владеет навыками компьютерной анимации, но для самостоятельной работы ему по-прежнему нужна помощь. Созданный им продукт будет высокого качества. Обучающийся инициативен и самостоятелен в творческой деятельности, использует различные средства выразительности, но допускает ошибки, которые могут быть исправлены взрослым. Его деятельность, в общем, последовательна, но требуется помощь в выделении структурных единиц.

20–40 баллов низкий уровень освоения программы.

У обучающегося есть знания в области компьютерной анимации. Под руководством педагога он способен создать собственный мультфильм. Созданный им продукт будет среднего или низкого качества. В творческой деятельности ему необходима помощь педагога. Теряется и не знает к чему приступить во время самостоятельной работы, испытывает затруднения в выборе выразительных средств.

Модульные показатели (строка «среднее значение»)

22–25 балов – дополнительная общеобразовательная программа не нуждается в изменениях, направленных на коррекцию составляющей, характеризующей модуль с данным результатом. Педагог определяет необходимость внесения изменений исходя из личного желания.

15–22 балла – необходима коррекция составляющих дополнительной общеобразовательной программы, характеризующих модуль с данным результатом. Необходим выбор более целесообразных форм и методов обучения, внедрение элементов, стимулирующих мотивацию обучающихся к творческой деятельности.

10–15 баллов – необходима коррекция составляющих дополнительной общеобразовательной программы, характеризующих модуль с данным результатом. Помимо выбора более целесообразных форм и методов обучения, внедрения элементов, стимулирующих мотивацию обучающихся к творческой деятельности, необходимо изменить объём преподаваемого материала, проанализировать его на целесообразность, произвести коррекцию учебно-тематического плана программы.