

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СУРГУТСКОГО РАЙОНА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Принято на заседании
педагогического совета
от 30 мая 2023г.
протокол № 4



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО «ЦДТ»
Т.С.Никитина
приказ № 219 от 30.05.2023г

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультитворчество»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы: базовый

г. Лянтор
2023г.

Паспорт программы

Название программы	«Мультитворчество»
Направленность программы	Техническая
Классификация программы	Общеразвивающая, модульная
Срок реализации программы	2 года, 288 часов
Возраст обучающихся	11 - 17 лет
Количество обучающихся по программе	в одной группе 8-10 человек
ФИО составителя программы	Стексова Татьяна Александровна, педагог дополнительного образования
Год разработки	2023
Территория	ХМАО-Югра, Сургутский район, г.п. Белый Яр
Юридический адрес учреждения	Российская Федерация, Тюменская область, Ханты-Мансийский автономный округ-Югра, 628433, Сургутский район, г.п. Белый Яр, ул. Лесная, 8 ^б
Контакты	Телефон: 8 (3462) 74-56-01, 8 (3462) 74-86-30 e-mail: rcdt61@mail.ru
Цель	Формирование у ребенка культурных, творческих и профессиональных качеств, посредством проектирования детских мультипликационных фильмов.
Задачи	<p><i>Образовательная:</i> формирование устойчивого интереса к анимационному творчеству;</p> <p><i>Развивающая:</i> развитие творческих способностей, фантазии и воображения, образного мышления, интерес к созданию мультипликационных фильмов;</p> <p><i>Воспитательная:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование интереса к анимации как средству познания и духовного обогащению; - воспитывать патриотическое отношение к Родине.
Документы, послужившие основанием для разработки программы	<ul style="list-style-type: none"> - Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; - Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р; - Постановление 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений СанПиН 3.1/2.4.3598-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей)»; - Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

	- Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования Сургутского района «Центр детского творчества».	
Образовательные форматы	<p>- очно (принцип workshop) – обучающиеся проходят курс коллективно при поддержке педагога;</p> <p>- заочно - обучающиеся получают задание, после выполнения отправляют готовый результат;</p> <p>- дистанционно - выполнение заданий с постоянной технической поддержкой.</p> <p>Формы организации познавательной деятельности: индивидуальная, коллективная, групповая.</p> <p>Программа рассчитана на 2 года.</p> <p>Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 занятия по 30 минут.</p> <p>Формы контроля: тестирование, самостоятельная работа, викторина, наблюдение, индивидуальный опрос, результаты конкурсов и олимпиад, личные достижения обучающегося.</p>	
Требования к условиям организации образовательного процесса	<p><i>Для заочных, дистанционных занятий и самообучения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Персональный компьютер. • Операционная система Windows. • Установленный браузер. • Доступ в интернет. <p><i>Для очных занятий:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Аудитория со столами и стульями. • Персональный компьютер. 	
Ожидаемые результаты освоения программы	<p>Главным результатом реализации программы является создание каждым ребенком своего оригинального продукта, а главным критерием оценки является не столько талантливость воспитанника, сколько его способность трудиться, способность упорно добиваться достижения нужного результата, ведь овладеть всеми секретами изобразительного искусства и компьютерного дизайна может каждый по-настоящему желающий этого ребенок.</p>	
Возможные риски и пути их преодоления при дистанционном обучении		
	Риски программы	Пути преодоления
	<p>При разработке занятий - не у всех детей могут быть компьютера (устройства) чтобы заниматься онлайн и смотреть видео уроки.</p>	<p>Функция скачивания пройденного материала, чтобы посмотреть, например на флешке, через телевизор и функцию печати подробного описания урока для обучающихся.</p>
<p>Не хватает минимальных знаний пользования ПК у родителей - отсюда проблема выполнять задания.</p>	<p>Создание подробных видеопроцедур, изложенных простым, доступным языком. Также возможно сетевое взаимодействие с другими</p>	

	курсами по обучению навыкам работы с ПК.
Кол-во часов на учебный год / в неделю	<p>1. Модуль «Азбука анимации»: 144ч./4ч. Формирование умений и навыков работы с компьютером и анимационными программами.</p> <p>2. Модуль «Юный мультипликатор»: 144ч./4ч. Наблюдение, переживание и передача окружающей действительности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.</p>
Формы занятий	Лекция, беседа, практикумы, видео занятия, индивидуальная работа, игра, конкурсы, групповая дискуссия, защита идеи-проекта, мастер-классы.
Условия реализации программы (оборудования, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<ul style="list-style-type: none"> - материальные: учебная аудитория, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, компьютерами, интерактивная доска, видео-проектор; графические планшеты Wacom; - звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker/ Киностудия Windows 2012; Диспетчер рисунков Microsoft Office, графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»; мультимедиа проигрыватель Windows Media; операционная система MS Windows 7; антивирусная программа Антивирус Касперского; MS Office 2010; - аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы.

Пояснительная записка

Данная дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Постановление 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений СанПиН 3.1/2.4.3598-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей)»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования Сургутского района «Центр детского творчества».

Модульное построение программы способствует приобретению ключевых компетенций, дальнейшее применение которых возможно во многих жизненных ситуациях, образовательной и профессиональной сферах.

Данная программа имеет **техническую направленность** и предназначена для получения обучающимися дополнительного образования в области анимации.

Актуальность программы

Искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

Мир компьютера откроется для детей с новой творческой стороны, насыщенной актуальными и интересными возможностями, а не только виртуальными агрессивными играми. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Программа построена так, чтобы не препятствовать проявлению инициативы воспитанников в личных творческих идеях, способствует профессиональному росту и желанию экспериментировать и самостоятельно совершенствоваться.

Содержание программы включает актуальные в современное время направления, такие как анимация. Воспитанники научатся использовать компьютер для достижения целей в области мультипликации и решать задачи художественной направленности. Это способствует формированию информационной компетенции, профессиональной ориентации детей, их дальнейшего образования в области компьютерных технологий, развитию креативного и творческого мышления.

Содержание программы «Мультитворчество» раскрывается через серию творческих заданий, объединённых в два тематических модуля:

I модуль «Азбука анимации»

Образовательная задача первого модуля – формирование у обучающихся мотивации к занятиям различными видами и жанрами изобразительного искусства, базовых знаний и умений по изображению отдельных предметов и композиций через обучение основам изобразительного искусства художественно-творческой деятельности.

II модуль «Юный мультипликатор»

Образовательная задача второго модуля – формирование у обучающихся знаний и навыков по созданию сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов.

Отличительной особенностью программы заключается в том, что программа позволяет воспитанникам работать не только за компьютером при создании своих творческих работ, но и предварительно проводить поиск идей на бумаге посредством карандашей и других графических материалов. Это позволяет детям развивать свое творческое начало, сокращать время проведения за монитором. Сочетание рисования от руки и на компьютере дает возможность воспитанникам не замыкаться исключительно на техническом творчестве, а значит создавать работы интересными и живыми, насыщенными художественными и изобразительными приемами.

Особенность программы ее мотивационная направленность на любимый жанр киноискусства - мультфильмы: дети еще не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создавать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала 5 от простых заданий до создания мультфильма, от перекладки до рисованной анимации. Приобретенные на начальном этапе знания и умения ребята могут использовать при выполнении последующих творческих работ.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения, и позволяет обучающемуся раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в мире, а так же дети получают дополнительное образование не только в области изобразительное искусство в различных формах (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка, но и в области компьютерной грамотности при создании анимационных фильмов, искусством, декоративно-прикладным творчеством.

Новизна программы выражается в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта - мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область. В основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента - основ литературного творчества.

Программа не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира. На современном этапе любая разрабатываемая программа должна содержать степень инновационности, то есть новизны.

Цель программы – формирование у ребенка культурных, творческих и профессиональных качеств, посредством проектирования детских мультипликационных фильмов.

Поставленная цель раскрывается в триединстве следующих **задач**:

Образовательной – формирование устойчивого интереса к анимационному творчеству;

Развивающей – развитие творческих способностей, фантазии и воображения, образного мышления, интерес к созданию мультипликационных фильмов;

Воспитательной – формирование интереса к анимации как средству познания и духовного обогащения; воспитывать патриотическое отношение к Родине.

Программа адресована детям 11- 17 лет.

Набор в группу осуществляется на общих основаниях.

Количество обучающихся в группе - 8-10 человек.

Срок реализации образовательной программы рассчитан на 2 года обучения. Продолжительность курса – 288 часов.

Программа реализуется в тесном сотрудничестве с родителями.

В программе возможны изменения, согласно условиям или интересам обучающихся и преподавателя:

- сокращать и увеличивать объем материала по отдельным темам;
- применять разнообразные формы и виды практической деятельности;
- проводится индивидуальная работа с одаренными детьми по

индивидуальному творческому плану.

В качестве основной **формы организации учебных занятий** используется выполнение обучающимися практических работ за компьютером (компьютерный практику). Роль педагога состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании обучающихся в процессе выполнения ими практической работы.

Формы организации познавательной деятельности – индивидуальная, в парах, групповая, коллективная.

Методы обучения – словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстрированный, частично-поисковый, проектный.

Образовательные технологии

При реализации данной программы используются информационно-коммуникационная, проектная, кейс-технология, технология проблемного обучения, игровые технологии.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Основным результатом деятельности обучающихся при завершении курса обучения является защита анимационных работ обучающихся.

Личностные результаты:

- **в ценностно-эстетической сфере** – эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру; уметь выразить свое отношение к мультфильму;
- **в познавательной сфере** – способность к художественному познанию мира; умение применять полученные знания в анимационной деятельности;
- **в трудовой сфере** – навыки использования различных художественных материалов для работы в разных техниках; стремление использовать художественные умения для создания авторской анимации.

Метапредметные результаты:

- **умения** организовывать собственную деятельность, определять ее цели и задачи, выбирать эффективные средства реализации цели и применять их на практике, оценивать достигнутые результаты;
- **активное использование** языка анимационного искусства и различных художественных материалов для освоения содержания разных учебных предметов;
- **обогащение** ключевых компетенций художественно-эстетическим содержанием;
- **формирование** мотивации и умений организовывать самостоятельную художественно-творческую и предметно-продуктивную деятельность, выбирать средства для реализации художественного замысла;

- **формирование** опыта коллективной деятельности, умение договариваться о распределении функций и ролей, осуществлять взаимный контроль, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- **формирование** способности оценивать результаты художественно-творческой деятельности, собственной и одноклассников.

Предметные результаты:

- **в познавательной сфере** – понимание терминов «анимационный фильм», «техника мультипликации», «покадровая съемка»; умение различать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- **в ценностно-эстетической сфере** - умения различать и передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональное состояние и свое отношение к природе, человеку, обществу; осознание общечеловеческих ценностей, выраженных в главных темах искусства, и отражение их в собственной художественной деятельности; умение эмоционально оценивать шедевры русского и мирового искусства; проявление устойчивого интереса к художественным традициям своего народа и других народов;
- **в коммуникативной сфере** – способность высказывать суждения о художественных особенностях произведений; умение обсуждать коллективные результаты художественно-творческой деятельности;
- **в трудовой сфере** – умение применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы) для изготовления персонажей мультфильмов; умение осуществлять поиск информационных ресурсов, необходимых для создания собственных творческих работ; освоение базовых навыков работы с фотоаппаратом, компьютером.

Основные формы подведения итогов реализации программы являются демонстрация выполненных работ, творческие работы в конкурсах, олимпиадах, выставках различного уровня – городских, районных, окружных, международных.

Способы и формы **фиксации результатов**: грамоты, дипломы, тестирование, фото.

Контроль, оценка результатов обучения детей:

- «Предварительный контроль» (проводится на первых занятиях) - определение начальной подготовленности обучающихся. Проводится в форме наблюдения, беседы и мониторинга эффективности.

- «Промежуточный контроль» - проверяется уровень усвоения детьми программы за полугодие: беседа, контрольные задания.

- «Итоговый контроль» (проводится в конце каждого учебного года) - презентация готового продукта деятельности.

Также, в процессе обучения, применяются *методы диагностики личностного развития воспитанников*, такие как: наблюдение, сравнение, итоговый анализ умений и навыков. При этом критерии оценки эффективности результатов обучения строятся на сформированности основных компетенций, наличии знаний теоретического материала и умение использовать их на практике, а также положительных результатах творческих достижений воспитанников, это: участие в конкурсах и фестивалях разного уровня.

Для определения качества обученности по данной программе используется уровневая оценка: *стартовый, базовый, продвинутый*.

Система условий реализации программы основана на следующих принципах:

- *Коммуникативный принцип* – позволяет строить обучение на основе общения равноправных партнеров и собеседников, дает возможность высказывать свое мнение (при взаимном уважении), формирует коммуникативно-речевые навыки.

- *Гуманистический принцип* - создание благоприятных условий для обучения всех детей, признание значимости и ценности каждого ученика (взаимопонимание, ответственность, уважение).

● *Принцип культуросообразности* – предполагает, что творчество учащихся должно основываться на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с нормами и ценностями, присущими традициям нашего региона.

● *Принцип коллективности* - дает опыт взаимодействия с окружающими, сверстниками, создаёт условия для самопознания, социально-педагогического самоопределения.

Средства обучения

- материальные: учебная аудитория, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, компьютером, проектор, натюрмортным фондом;

- наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учащихся, настенные иллюстрации, магнитная доски, интерактивная доска;

- демонстрационные: муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели, натюрмортный фонд;

- электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;

- аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы.

Характеристика педагогического состава

Педагог, реализующий дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу: Стексова Татьяна Александровна, педагог дополнительного образования.

Стаж работы – 25 лет.

Должностные обязанности в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе:

- реализация дополнительной программы;
- разработка и внедрение в образовательный процесс новых дидактических разработок;
- побуждение обучающихся к самостоятельной работе, творческой деятельности;
- информационное сопровождение обучающихся при выполнении и защите творческих проектов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
1	Модуль «Азбука анимации»	144	48	96	Опрос, наблюдение, открытые и итоговые занятия, тестирование, конкурсы, защита проекта.
2	Модуль «Юный мультипликатор»	144	48	96	
Итого		288	96	192	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. «Азбука анимации»: 144 часа (теория – 48 часов, практика – 92 часа).

Стартовый уровень: под руководством педагога у обучающихся знания как "оживлять" на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;

Обучающиеся знакомятся с:

- техникой безопасности и пожарной безопасности на рабочем месте, охраной труда;
- разными видами искусства: театр, кинематограф, комиксы, изобразительное искусство;
- свойствами рисовальных материалов (карандаш, краски, пастель и др.);
- построением композиции кадра.

Диагностическая оценка уровня: тестовая работа.

Базовый уровень: обучающиеся, совместно с педагогом, получают основные навыки работы в компьютерных программах.

Обучающиеся знакомятся с:

- разными типами и стилями анимации;
- разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съемка, монтаж, озвучка;
- специальной терминологией;
- назначением и функциями графического редактора Paint;
- методами создания графического рисунка;
- понятием композиция в графическом дизайне.

Диагностическая оценка уровня: устный опрос, беседа, викторина.

Продвинутый уровень: обучающиеся способны самостоятельно сочинять истории на основе различных игр и упражнений.

Обучающиеся изучают и выполняют:

- способы выражения художником в своих анимационных произведениях чувств, мыслей, собственного отношения к изображаемому;
- этапы работы над производством мультфильма;
- составление раскадровки, разъединение сюжета по эпизодам.

Диагностическая оценка уровня: творческое задание.

Модуль 2. «Юный мультипликатор»: 144 часа (теория – 48 часов, практика – 96 часов).

Стартовый уровень: под руководством педагога у обучающихся формируются представление о процессе создания мультфильмов.

Обучающиеся знакомятся с:

- понятиями "анимация" и "мультипликация";
- с историей возникновения мультипликации (анимации);
- выразительными средствами мультипликации;
- с творчеством современных аниматоров.

Диагностическая оценка уровня: наблюдение.

Базовый уровень: совместно с педагогом обучающиеся осуществляют элементарную проектную деятельность в малых группах.

Обучающиеся знакомятся с:

- разными видами искусства: театр, кинематограф, комиксы, изобразительное искусство;
- текстовым редактором для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- графическими редакторами для создания и редактирования рисунков;
- технологией создания мультипликации;
- приемами передачи пространства мультфильма, фона и декорации.

Диагностическая оценка уровня: устный опрос, беседа, викторина.

Продвинутый уровень: обучающиеся способны самостоятельно нарисовать мультфильм путем формирования последовательностей отдельных кадров - снимков физической реальности, а также, путем непосредственного пространственно-временного редактирования: создание видеосочинения с аудиосопровождением и тестовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Обучающиеся изучают и выполняют:

- покадровую съемку и монтаж кадров с заданной длительностью;

- редактирование видеоряда: разделение видеофрагментов, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

Диагностическая оценка уровня: творческое задание.

Список учебно-методической литературы для обучающихся:

1. Алехин А. Д. Когда начинается художник. - М.: Владос, 2015
2. Герчук Ю.Я. Основы художественной грамоты. - М.: Учебная литература, 2016
3. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере: Книга для ученика. - СПб.: БХВ-Петербург. - 2015
4. Иткин В.В. Карманная книга мульт-журиста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. – Новосибирск, 2006.
5. Милборн А. Я рисую мультики. – М.: Росмэн, 2003.

Список учебно-методической литературы для педагога:

1. Нагибина, М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я./М. Нагибина// - М.: Перспектива, 2011, – 148 с.
2. Зейц, М. Пишем и рисуем на песке./ М. Зейц //- М.: ИНТ, 2010.
3. Whitaker Н., Halas J. Тайминг в анимации. /Whitaker Н., Halas J.// русская редакция Ф.Хитрука, М.: – 2002.
4. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор. (В 2 тт., т.1.)/ Ф.С. Хитрук // – М.: Гаятри, 2007, – 304 с.
5. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор. (В 2 тт., т.2.)/ Ф.С. Хитрук // – М.: Гаятри, 2007, – 304 с.
6. Тимофеева, Л.Л. Технология «Мультфильм своими руками»./ Л.Л.Тимофеева // - Детство, 2010.
7. Запаренко, В. Как рисовать мультики./В.Запаренко// - Спб.: Фордевинд, 2011.-128 с.
8. 1Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 сказочных персонажей. / Эйлис Ли, Бадд Уоррен // – Минск, 2000.
9. Тихонова, Е.Р. Детская студия мультипликации: рекомендации по работе с детьми. Метод.пособие. Детская киностудия «Поиск», /Е.Р. Тихонова//- г. Новосибирск, 2010.

Электронно-образовательные ресурсы:

1. Авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» - <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>
2. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
3. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
4. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
5. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
6. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
7. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
8. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

Модуль 1 "Азбука анимации"

Пояснительная записка

Анимация, как вид экранного искусства, дает детям возможность реализовать все творческие способности, т.к. мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности. Создание мультфильма – это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего у воспитанников развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д.

Анимация (одушевление) свойственна детскому сознанию, однако всегда воспринимается ребенком как чудо и вызывает неподдельный восторг, как у детей, так и взрослых, делающих первые шаги в анимации. Особую важность имеет получение готового продукта - мультфильма. Собственный рисунок, который кажется ребенку некрасивым, неудачным, при появлении его на экране, включенным в общий контекст, начинает восприниматься ребенком совсем по-другому. Просмотр и обсуждение мультфильма дает ребенку возможность осознать себя автором.

Образовательная цель модуля: формирование творческой личности обучающегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Образовательные задачи модуля:

Обучающие:

- обучить основным видам мультипликации, освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- обучить основам различных видов анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- сформировать чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования - параллельно с работой за компьютером обучающимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.

Развивающие:

- развивать логическое мышление - для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим естам, заставить двигаться;
- развивать воображение - в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку;
- развивать базовые пользовательские навыки работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

Воспитательные:

- воспитание морально-волевых качеств личности: самостоятельность, инициативность, дисциплинированность, толерантность;
- формирование знаний об отечественном мультфильме, доступные пониманию и представлению о его значимости;
- воспитание патриотизма, любви к Родине в процессе организации анимационной деятельности.

Формы организации занятий:

- практические;
- словесные;
- учебно-игровые.

Методы организации занятий (по степени активности познавательной деятельности):

- объяснительный;
- иллюстративный;
- проблемный;
- проектный;
- частично-поисковый;

- исследовательский.

СОДЕРЖАТЕЛЬНОЕ НАПОЛНЕНИЕ МОДУЛЯ
Всего: 144 часа (теория – 48 часов, практика – 96 часов).

Стартовый уровень: под руководством педагога у обучающихся знания как "оживлять" на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;

Обучающиеся знакомятся с:

- техникой безопасности и пожарной безопасности на рабочем месте, охраной труда;
- разными видами искусства: театр, кинематограф, комиксы, изобразительное искусство;
- свойствами рисовальных материалов (карандаш, краски, пастель и др.);
- построением композиции кадра.

Диагностическая оценка уровня: тестовая работа.

Базовый уровень: обучающиеся, совместно с педагогом, получают основные навыки работы в компьютерных программах.

Обучающиеся знакомятся с:

- разными типами и стилями анимации;
- разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съемка, монтаж, озвучка;
- специальной терминологией;
- назначением и функциями графического редактора Paint;
- методами создания графического рисунка;
- понятием композиция в графическом дизайне.

Диагностическая оценка уровня: устный опрос, беседа, викторина.

Продвинутый уровень: обучающиеся способны самостоятельно сочинять истории на основе различных игр и упражнений.

Обучающиеся изучают и выполняют:

- способы выражения художником в своих анимационных произведениях чувств, мыслей, собственного отношения к изображаемому;
- этапы работы над производством мультфильма;
- составление раскадровки, разъединение сюжета по эпизодам.

Диагностическая оценка уровня: творческое задание.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Темы/ Уровни	Кол-во часов	Теория	Практика
Стартовый уровень				
1	История анимации	10	4	6
2	Рисунок - основа анимационного творчества	18	8	10
3	Мульти-палитра	18	6	12
Базовый уровень				
4	Анимация на бумаге.	10	2	8
5	Правила, приемы и средства композиции.	10	2	8
6	Сюжетная композиция «Государственные символы России»	18	6	12
7	Творческая мастерская	16	6	10
Продвинутый уровень				
8	Ты - художник.	16	6	10
9	Анимационное творчество	18	6	12

10	Авторский мультфильм	10	2	8
Итого:		144	48	96

Результатом обучения являются знания, умения и навыки, которые дети приобретут к концу изучения модуля:

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- делать простейшую раскадровку самостоятельно;
- передавать движение фигуры человека и животных;
- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;
- проводить покадровую съемку самостоятельно.

Образовательные результаты модуля:

- обучающиеся умеют самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале;
- обучающиеся могут определить виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- обучающиеся знают этапы создания мультфильма; название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций; название и назначение технического оборудования;
- обучающиеся могут работать с видеокамерой, штативов, монтажной программой;
- знают о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы.

Критерии оценки качества усвоения знаний, умений и навыков_модуль 1

Ф.И. обучающегося _____

№ п/п	Критерии оценки качества	Форма оценки качества	Уровень освоения программы		
			Высокий (3 балла)	Средний (2 балла)	Низкий (1 балл)
Теоретические знания					
1	Виды мультипликации	Опрос, наблюдение, итоговые занятия, тестирование, конкурсы.	Безошибочное выполнение задания	Допускается незначительная часть ошибок (не более трех)	В выполненном задании наблюдается значительная часть ошибок (более 10)
2	Этапы создания мультипликации				
3	Характеристика персонажей				
Практические умения и навыки					
4	Порядок проведения съемки	Презентации творческих работ, защита творческих проектов.	Успешное выполнение всех заданий.	Успешно выполнил все задания, но с некоторыми нарушениями.	Допустил значительные ошибки.
5	Порядок проведения монтажа				

Список учебно-методической литературы для обучающихся:

1. Алехин А. Д. Когда начинается художник. - М.: Владос, 2015
2. Герчук Ю.Я. Основы художественной грамоты. - М.: Учебная литература, 2016

3. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере: Книга для ученика. - СПб.: БХВ-Петербург. - 2015

Список учебно-методической литературы для педагога:

1. Нагибина, М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я./М. Нагибина// - М.: Перспектива, 2011, – 148 с.
2. Зейц, М. Пишем и рисуем на песке./ М. Зейц //- М.: ИНТ, 2010.
3. Whitaker H., Halas J. Тайминг в анимации. /Whitaker H., Halas J.// русская редакция Ф.Хитрука, М.: – 2002.
4. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор. (В 2 тт., т.1.)/ Ф.С. Хитрук // – М.: Гаятри, 2007, – 304 с.
5. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор. (В 2 тт., т.2.)/ Ф.С. Хитрук // – М.: Гаятри, 2007, – 304 с.

Электронно-образовательные ресурсы:

1. <http://multtherapy.ru>
2. <http://mults.info/mults/?wp=1&s=%F7%E5%E1%F3%F0%E0%F8%EA%E0> - каталог мультфильмов

Модуль 2 "Юный мультипликатор" Пояснительная записка

Все дети любят мультики, но всё, что они видят – это готовая картинка, интересные герои и продуманный режиссёром сюжет. Всё же самое сказочное и таинственное остаётся за кадром. Но, Вы только представьте себе, как бы было интересно создать мультфильм самостоятельно, в компании своих друзей и всей своей семьи! Самим написать сценарий и придумать персонажей. Весь этот процесс имеет очень большой потенциал для общения детей в коллективе, а для ребёнка это может стать источником знаний в самых разных областях. Дети, погружаясь в мир фантазии и сказки, оказываются по ту сторону экрана и своими руками оживляют свои самые неожиданные и необычные сюжеты. Вкладывая в своего персонажа частичку собственной души, ребенок выявляет скрытое от него и окружающих, учится планировать свои действия, воспитывает себя и с помощью педагога обучается, получает новые знания, которые помогут ему войти в большой социальный мир. Занятия по анимации развивают культуру общения, решая тем самым одну из глобальных задач нашего времени, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка.

Образовательная цель модуля: создание благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Обучающиеся осваивают начальные знания компьютера, фотоаппарата, получают навыки рисования. Создание мультфильмов происходит в программе «Power Point».

Образовательные задачи модуля:

Обучающие:

- сформировать умение работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- обучить основным технологиям создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;

- обучить особенностям компьютерных технологий, как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

Развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- учить различать и передавать индивидуальные цветовые оттенки, изменение цвета, поверхности предметов в связи с их формой, освещением, состоянием среды;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное мышление.

Воспитательные:

- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учебе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитание чувства патриотизма, любви к малой Родине.

Формы организации занятий:

- практические;
- словесные;
- учебно-игровые.

Методы организации занятий (по степени активности познавательной деятельности):

- объяснительный;
- иллюстративный;
- проблемный;
- проектный;
- частично-поисковый;
- исследовательский.

СОДЕРЖАТЕЛЬНОЕ НАПОЛНЕНИЕ МОДУЛЯ
Всего: 144 часа (теория – 48 часов, практика – 96 часов).

Стартовый уровень: под руководством педагога у обучающихся формируются представление о процессе создания мультфильмов.

Обучающиеся знакомятся с:

- понятиями "анимация" и "мультипликация";
- с историей возникновения мультипликации (анимации);
- выразительными средствами мультипликации;
- с творчеством современных аниматоров.

Диагностическая оценка уровня: наблюдение.

Базовый уровень: совместно с педагогом обучающиеся осуществляют элементарную проектную деятельность в малых группах.

Обучающиеся знакомятся с:

- разными видами искусства: театр, кинематограф, комиксы, изобразительное искусство;
- текстовым редактором для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- графическими редакторами для создания и редактирования рисунков;
- технологией создания мультипликации;
- приемами передачи пространства мультфильма, фона и декорации.

Диагностическая оценка уровня: устный опрос, беседа, викторина.

Продвинутый уровень: обучающиеся способны самостоятельно нарисовать мультфильм путем формирования последовательностей отдельных кадров - снимков физической реальности, а также, путем непосредственного пространственно-временного редактирования: создание видеосочинения с аудиосопровождением и тестовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Обучающиеся изучают и выполняют:

- покадровую съемку и монтаж кадров с заданной длительностью;
- редактирование видеоряда: разделение видеофрагментов, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

Диагностическая оценка уровня: творческое задание.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Темы/ Уровни	Кол-во часов	Теория	Практика
Стартовый уровень				
1	По дорогам российской мультипликации	10	4	6
2	Конструктор "Мульти - Пульти"	18	8	10
3	Анимация в Windows Movie Maker	18	6	12
Базовый уровень				
4	Парад мультипрофессий	10	2	8
5	Графический редактор Paint	10	2	8
6	Камера - мотор!	16	6	10
7	Кадр за кадром	18	6	12
Продвинутый уровень				
8	Программа Adobe Photoshop	16	6	10
9	Сам себе режисер	18	6	12
10	Стоп - снято!	10	2	8
Итого:		148	48	96

Результатом обучения являются знания, умения и навыки, которые дети приобретут к концу изучения модуля:

- подбирать сюжет будущего мультфильма;
- определять действующих героев: главных и второстепенных;
- основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- умения сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения;
- умение воспринимать конструктивную критику;
- умение работать в графических программах;
- работать как самостоятельно, так и в команде.

Образовательные результаты модуля:

- обучающиеся умеют разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- обучающиеся умеют создавать свой текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;
- у обучающихся формируется художественное видение мира;
- у обучающихся формируется интерес к творческим успехам сверстников.

Критерии оценки качества усвоения знаний, умений и навыков_модуль 2

Критерии оценки устных индивидуальных и фронтальных ответов

1. Активность участия.
2. Умение собеседника прочувствовать суть вопроса.
3. Искренность ответов, их развернутость, образность, аргументированность.
4. Самостоятельность.
5. Оригинальность суждений.

Список учебно-методической литературы для обучающихся:

1. Иткин В.В. Карманная книга мульт-журриста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. – Новосибирск, 2006.
2. Милборн А. Я рисую мультики. – М.: Росмэн, 2003.

Список учебно-методической литературы для педагога:

1. Тимофеева, Л.Л. Технология «Мультфильм своими руками»./ Л.Л.Тимофеева // - Детство, 2010.
2. Запаренко, В. Как рисовать мультики./В.Запаренко// - Спб.: Фордевинд, 2011.-128 с.
3. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 сказочных персонажей. / Эйлис Ли, Бадд Уоррен // – Минск, 2000.
4. Тихонова, Е.Р. Детская студия мультипликации: рекомендации по работе с детьми. Метод.пособие. Детская киностудия «Поиск», /Е.Р. Тихонова// - г. Новосибирск, 2010.

Электронно-образовательные ресурсы:

1. http://www.youtube.com/watch?v=H0x_aZ_PnD8&list=PL0ExSS5cT9xcni38OtpxJ9WcYvtMk66o – фильм об истории «Союзмультфильма»
2. <https://vk.com/multtherapy2016>

Критерии оценки качества усвоения знаний, умений и навыков_модуль 2

Ф.И. обучающегося _____

№ п/п	Критерии оценки качества	Форма оценки качества	Уровень освоения программы		
			Высокий (3 балла)	Средний (2 балла)	Низкий (1 балл)
Теоретические знания					
1	Галерея инструментов.	Опрос, наблюдение, итоговые занятия, тестирование, конкурсы.	Обучающийся свободно ориентируется во всех изученных темах, уверенно отвечает на поставленные вопросы, дополняя их самостоятельно полученными знаниями	Обучающийся хорошо ориентируется в изученном материале, правильно отвечает на большинство вопросов	Обучающийся плохо ориентируется в изученном материале, правильно отвечают только на часть вопросов.
2	Цвет. Выбор цветов.				
3	Особенности компьютерной графики.				
4	Выделение и упорядочивание объектов.				
5	Импорт, экспорт и сохранение.				
Практические умения и навыки					

6	Редактирование изображений.	Презентации творческих работ, защита творческих проектов, исследовательская работа.	На практической работе показывает положительные результаты, выполняет задания самостоятельно, используя нестандартные способы.	На практической работе показывает хорошие результаты, но не всегда стабильные; умеет слушать и выполнять задания, данные педагогом, обращается за помощью при необходимости	На практической работе хороших результатов не показывают, но знают её организацию на теоретическом уровне; ребенок испытывает затруднения в работе, нуждается в постоянной помощи.
7	Средства выделения и совмещения фрагментов изображения.				
8	Фильтры. Создание спецэффектов.				
9	Изменение формы объектов. Перерисовка, комбинирование. Создание объемных объектов.				
10	Обработка конечного результата.				

Приложение 1

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Срок и	Тема модуля, раздела	Кол-во часов	Форма занятий	Форма контроля
1 модуль «Азбука анимации»					
1	I пол уго дие	История анимации	18	Лекция, практикумы, групповая дискуссия	Тестирование
2		Рисунок - основа анимационного творчества	20	Индивидуальная работа, самостоятельная работа, групповая дискуссия	Творческая работа
3		Мультимедиа-палитра. Сюжетная композиция «Государственные символы России».	30	Индивидуальная работа, самостоятельная работа, групповая дискуссия	Рисунок с натуры
4	II пол уго дие	Анимация на бумаге.	16	Лекция, практикумы, групповая дискуссия, видео-занятия	Художественно-практические задания
5		Анимационное творчество	30	Самостоятельная работа, практикумы, групповая дискуссия	Практическая работа с натуры
6		Авторский мультфильм	30	Лекция, практикумы, групповая дискуссия, видео-занятия	Практическая работа по представлению
2 модуль «Юный мультипликатор»					

1	I пол уго дие	Конструктор "Мульт - Пульти"	18	Лекция, практикумы, групповая дискуссия, видео-занятия	Творческая работа
2		Анимация в Windows Movie Maker	20	Самостоятельная работа, практикумы, групповая дискуссия	Творческая работа
3		Парад мультипрофессий	30	Индивидуальная работа, самостоятельная работа, групповая дискуссия	Художественно-пра ктические задания
4	II пол уго дие	Программа Adobe Photoshop	20	Лекция, практикумы, групповая дискуссия, видео-занятия	Творческая работа
5		Графический редактор Paint	26	Лекция, практикумы, индивидуальная работа. самостоятельная работа	Практическая работа
6		Стоп - снято!	30	Самостоятельная работа, практикумы, групповая дискуссия	Художественно-пра ктические задания

ДИНАМИКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «Мультитворчество»

Результаты реализации, качество освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и динамика образовательных достижений, обучающихся программы «Мультитворчество» контролируются в соответствии с Положением об организации внутреннего контроля в МАУДО Сургутского района «ЦДТ» от 09.01.2019 года.

Разработанная в Центре детского творчества система мониторинга качества дополнительного образования позволяет своевременно выявлять проблемные зоны образовательно-воспитательного процесса и учитывать их при дальнейшем планировании, координации деятельности всех субъектов образования.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальная диагностика		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, творческих способностей.	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование. Методика Г.Девиса на определение творческих способностей обучающихся. Тестирование на основе материалов Р.В.Овчаровой «Методика выявления коммуникативных склонностей обучающихся».
Промежуточная аттестация		
Декабрь и май по результатам обучения в 1 и 2 полугодиях	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Мониторинг приобретенных знаний и умений обучающихся, конкурсы, фестивали, открытое занятие, тестирование, анкетирование. Методика Т. Элерса для изучения мотивации достижения успеха обучающихся. Анкетирование для родителей обучающихся.
Итоговая аттестация		
В конце учебного года или курса обучения.	Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное обучение). Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Конкурсы, открытое занятие, тестирование, анкетирование.

ДИАГНОСТИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УРОВНЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Мониторинг приобретенных знаний и умений обучающихся

Механизмом промежуточной оценки результатов, получаемых в ходе реализации данной программы, являются: диагностика и мониторинг знаний, умений и навыков обучающихся.

В Центре детского творчества Сургутского района был разработан инструментарий – листы контроля знаний, умений, навыков (уровня обученности), которые заполняются по полугодиям (2 раза в год).

Данная диагностика позволяет ввести поэтапную систему контроля за обучением детей и отслеживать динамику образовательных результатов каждого обучающегося, начиная от первого момента взаимодействия с педагогом. Этот способ оценивания - сравнение ребенка не столько с другими детьми, сколько с самим собой, выявление его собственных успехов по сравнению с исходным уровнем - важнейший отличительный принцип дополнительного образования, стимулирующий и развивающий мотивацию обучения каждого ребенка.

Регулярное отслеживание результатов может стать основой стимулирования, поощрения обучающегося за его труд, старание. Каждую оценку надо прокомментировать, показать, в чем прирост знаний и мастерства ребенка - это поддержит его стремление к новым успехам.

Суммарный итог, определяемый путем подсчета тестового балла, дает возможность определить уровень измеряемого качества у конкретного обучающегося и отследить реальную степень соответствия того, что ребенок усвоил, заданным требованиям, а также внести соответствующие коррективы в процесс его последующего обучения.

Таким образом, разумно организованная система контроля и оценки образовательных результатов обучающихся дает возможность не только определить степень освоения каждым ребенком программы и выявить наиболее способных и одаренных, но и проследить развитие личностных качеств обучающихся, оказать им своевременную помощь и поддержку.

При этом важно различать оценку результатов подготовки отдельного ребенка и оценку общего уровня подготовки всех обучающихся объединения. Из этих двух аспектов и складывается общая оценка результата работы объединения.

Подводя общие итоги, т.е. оценивая результативность совместной творческой деятельности обучающихся, педагог должен определить следующее:

- какова степень выполнения детьми образовательной программы, т.е. сколько детей выполнили программу полностью, сколько - частично, сколько - не освоили совсем;
- сколько детей стали за текущий учебный год победителями, призерами конкурсов различного уровня;
- сколько детей желают продолжить обучение по данной образовательной программе;
- каково количество обучающихся, переведенных на следующий этап обучения;
- каков уровень организованности, дисциплины, ответственности детей, занимающихся в группе.

Методика Г. Девиса на определение творческих способностей обучающихся.

Для выявления спектра интересов ребёнка проводится определение творческих способностей обучающихся по методике Г.Девиса. Опросник взят без изменений, основополагающим методом исследования является тестирование. Данная методика дает представление о наличии творческих способностей у детей на начальном этапе обучения, что отчасти облегчает понимание, общение и взаимодействие педагога с ребёнком. Так же есть возможность проследить динамику развития этих способностей ребёнка в дальнейшем.

Опросник

1. Я думаю, что я аккуратен(тна).
2. Я любил(а) знать, что делается в других классах школы.
3. Я любил(а) посещать новые места вместе с родителями, а не один.
4. Я люблю быть лучшим(ей) в чем-либо.
5. Если я имел(а) сладости, то стремился(ась) их все сохранить у себя.
6. Я очень волнуюсь, если работа, которую я делаю, не лучшая, не может быть мною сделана наилучшим образом.
7. Я хочу понять, как все происходит вокруг, найти причину.
8. В детстве я не был(а) особенно популярен(на) среди детей.
9. Я иногда поступаю по-детски.
10. Когда я что-либо хочу сделать, то ничего не может меня остановить.
11. Я предпочитаю работать с другими и не могу работать один.
12. Я знаю, когда я могу сделать что-либо по-настоящему хорошее.
13. Если даже я уверен(на), что прав(а), я стараюсь менять свою точку зрения, если со мной не соглашаются другие.
14. Я очень беспокоюсь и переживаю, когда делаю ошибки.
15. Я часто скучаю.
16. Я буду значимым и известным, когда вырасту.
17. Я люблю смотреть на красивые вещи.
18. Я предпочитаю знакомые игры, чем новые.
19. Я люблю исследовать, что произойдет, если я что-либо сделаю.
20. Когда я играю, то стараюсь как можно меньше рисковать.
21. Я предпочитаю смотреть телевизор, чем его делать.

Ключ

Креативность (способность к творчеству) — в случае ответов (+) по вопросам: 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 16, 17, 19
в случае ответов (-) по вопросам: 1, 3, 5, 11, 13, 14, 15, 18, 20, 21.

Сумма соответствующих ключу ответов указывает на степень креативности. *Чем больше сумма, тем выше креативность.*

- 1 — принятие беспорядка
- 2 — беспокойство о других
- 4 — желание выделиться
- 3 — рискованность
- 5 — альтруизм
- 6 — недовольство собой
- 7 — полный любопытства
- 8 — не популярен
- 9 — регресс на детство
- 10 — отбрасывание давления
- 11 — любовь к одиночной работе
- 12 — самодостаточность
- 13 — независимость
- 14 — деловые ошибки
- 15 — никогда не скучает
- 16 — чувство предназначенности
- 17 — чувство красоты
- 18 — активность
- 19 — спекулятивность
- 20 — стремление к риску
- 21 — потребность в активности

Если сумма соответствующих ключу ответов равна или больше 15, то можно предложить наличие творческих способностей у обучающегося.

Педагог должен помнить, что это — еще нереализованные возможности. Главная проблема — помочь в их реализации, так как часто другие особенности характера таких людей мешают им в этом (повышенное самолюбие, эмоциональная ранимость, нерешенность ядерных личностных проблем, романтизм и др.). Нужны такт, общение на равных, постоянное слежение за их творческими продуктами, юмор, периодическое подталкивание на «великие дела» и требовательность. Избегать острой и частой критики, чаще давать свободный выбор темы и режим творческой работы.

Методика Т. Элерса для изучения мотивации достижения успеха обучающихся.

С точки зрения Т. Элерса, мотивация достижения может развиваться в любом возрасте в первую очередь, за счет обучения. Кроме того, «она может развиваться в контексте трудовой деятельности, когда люди непосредственно ощущают все преимущества, связанные с достижениями...»

Инструкция к тестовому материалу: *Вам будет предложен 41 вопрос, на каждый из которых ответьте "да" или "нет".*

1. Если между двумя вариантами есть выбор, его лучше сделать быстрее, чем откладывать на потом.
2. Если замечаю, что не могу на все 100% выполнить задание, я легко раздражаюсь.
3. Когда я работаю, это выглядит так, будто я ставлю на карту все.
4. Если возникает проблемная ситуация, чаще всего я принимаю решение одним из последних.
5. Если два дня подряд у меня нет дела, я теряю покой.
6. В некоторые дни мои успехи ниже средних.
7. Я более требователен к себе, чем к другим.
8. Я доброжелательнее других.
9. Если я отказываюсь от сложного задания, впоследствии сурово осуждаю себя, так как знаю, что в нем я добился бы успеха.
10. В процессе работы я нуждаюсь в небольших паузах для отдыха.
11. Усердие — это не основная моя черта.
12. Мои достижения в работе не всегда одинаковы.
13. Другая работа привлекает меня больше той, которой я занят.
14. Порицание стимулирует меня сильнее похвалы.
15. Знаю, что коллеги считают меня деловым человеком.
16. Преодоление препятствий способствует тому, что мои решения становятся более категоричными.
17. На моем честолюбии легко сыграть.
18. Если я работаю без вдохновения, это обычно заметно.
19. Выполняя работу, я не рассчитываю на помощь других.
20. Иногда я откладываю на завтра то, что должен сделать сегодня.
21. Нужно полагаться только на самого себя.
22. В жизни немного вещей важнее денег.
23. Если мне предстоит выполнить важное задание, я никогда не думаю ни о чем другом.
24. Я менее честолюбив, чем многие другие.
25. В конце каникул я обычно радуюсь, что скоро школа.
26. Если я расположен к работе, делаю ее лучше и квалифицированнее, чем другие.
27. Мне проще и легче общаться с людьми, способными упорно работать.
28. Когда у меня нет работы, мне не по себе.

29. Ответственную работу мне приходится выполнять чаще других.
30. Если мне приходится принимать решение, стараюсь делать это как можно лучше.
31. Иногда друзья считают меня ленивым.
32. Мои успехи в какой-то мере зависят от других.
33. Противодействовать воле руководителя бессмысленно.
34. Иногда не знаешь, какую работу придется выполнять.
35. Если у меня что-то не ладится, я становлюсь нетерпеливым.
36. Обычно я обращаю мало внимания на свои достижения.
37. Если я работаю вместе с другими, моя работа более результативна, чем у других.
38. Не довожу до конца многое, за что берусь.
39. Завидую людям, не загруженным работой.
40. Не завидую тем, кто стремится к власти и положению.
41. Если я уверен, что стою на правильном пути, для доказательства своей правоты пойду на крайние меры.

Ключ опросника

По 1 баллу начисляется за ответ "да" на вопросы: 2–5, 7–10, 14–17, 21, 22, 25–30, 32, 37, 41 и
"нет" — на следующие: 6, 13, 18, 20, 24, 31, 36, 38 и 39.

Ответы на вопросы 1, 11, 12, 19, 23, 33–35 и 40 не учитываются.

Подсчитывается общая сумма баллов. Чем больше сумма баллов, тем выше уровень мотивации к достижению успеха.

от 1 до 10 баллов — низкая мотивация к успеху;

от 11 до 16 баллов — средний уровень мотивации;

от 17 до 20 баллов — умеренно высокий уровень мотивации;

более 21 балла — слишком высокий уровень мотивации к успеху.

**Тестирование на основе материалов Р. В. Овчаровой
«Методика выявления коммуникативных склонностей обучающихся»**

Вопросы:

1. Часто ли вам удаётся склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
2. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
3. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
4. Если возникли некоторые помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от задуманного?
5. Любите ли Вы придумывать или организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
6. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было выполнить сегодня?
7. Стремитесь ли Вы к тому, чтобы Ваши товарищи действовали в соответствии с вашим мнением?
8. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?
9. Часто ли Вы в решении важных дел принимаете инициативу на себя?
10. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
11. Возникает ли у Вас раздражение, если вам не удаётся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
14. Верно ли, что Вы резко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли Вы участие в общественной работе в школе (классе)?
16. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать своё мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
17. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания своих товарищей?
20. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Лист ответов

- | | | | |
|---|----|----|----|
| 1 | 6 | 11 | 16 |
| 2 | 7 | 12 | 17 |
| 3 | 8 | 13 | 18 |
| 4 | 9 | 14 | 19 |
| 5 | 10 | 15 | 20 |

Отработка полученных результатов. Показатель выраженности коммуникативных склонностей определяется по сумме положительных ответов на все нечётные вопросы и отрицательных ответов на все чётные вопросы, разделённой на 20. По полученному таким образом показателю можно судить об уровне развития коммуникативных способностей ребёнка:

- низкий уровень – 0,1 - 0,45;
- ниже среднего - 0,46 - 0,55;
- средний уровень- 0,56 – 0,65;
- выше среднего - 0,66 - 0,75;
- высокий уровень - 0,76 - 1.

**Анкетирование для родителей обучающихся
«Выявление степени удовлетворённости образовательным процессом и оценки результатов обучения»**

Цель: выявить уровень удовлетворенности родителей работой педагога и коллектива в целом.

Для ребенка большое значение имеет оценка его труда родителями, поэтому педагогу надо продумать систему работы с ними. Это могут быть открытые занятия по окончании полугодия, отчетные мероприятия студии и всего Центра, чтобы родители могли по итоговым творческим работам видеть рост своего ребенка в течение года.

Для выявления степени удовлетворённости образовательным процессом и оценки результатов обучения детей их родителями проводится анкетирование.

АНКЕТА

Группа № _____

1.Понравилось ли Вам открытое занятие?

- 3- понравилось
- 2- не очень понравилось
- 1- совсем не понравилось

2. Виден ли творческий рост группы в целом?

- 3- виден хороший рост
- 2- не очень хороший рост
- 1- не виден рост

3.Оцените степень творческого роста своего ребенка.

- 3- очевиден рост
- 2- малозаметный рост
- 1- не заметен вовсе

4. Выполнял ли Ваш ребёнок подобные упражнения дома?

- 3- постоянно
- 2- изредка
- 1- никогда

5.Считаете ли Вы, что поставленные задачи носят посильный характер?

- 3- посильный
- 2-частично посильный
- 1-не посильный

Ответы на дополнительные вопросы анкетирования:

1. Группа, в которой занимается мой ребенок, можно назвать дружной.
2. Педагог проявляет доброжелательное отношение к моему ребенку.
3. В группе мой ребенок чувствует себя комфортно.
4. Я испытываю чувство взаимопонимания, контактируя с педагогами и администрацией центра детского творчества, в котором занимается мой ребенок.
5. Мой ребёнок проявляет творческую инициативу, педагог помогает ему в этом.
6. Педагог справедливо оценивает достижения моего ребенка.
7. Мой ребенок не перегружен учебными занятиями и домашними заданиями по техническому творчеству.
8. Педагог учитывает индивидуальные особенности моего ребенка.
9. В коллективе проводятся мероприятия, которые полезны и интересны моему ребенку.
10. Педагоги дают моему ребенку глубокие и прочные знания.
11. В коллективе заботятся о физическом развитии и здоровье моего ребенка.
12. Учебное заведение способствует формированию достойного поведения моего ребенка.
13. Администрация и педагог создают условия для проявления и развития способностей моего ребенка.
14. Коллектив помогает ребенку поверить в свои силы.
15. Коллектив помогает ребенку учиться решать жизненные проблемы.
16. Коллектив помогает ребенку учиться преодолевать жизненные трудности.
17. Коллектив помогает ребенку учиться правильно, общаться со сверстниками.
18. Коллектив помогает ребенку учиться правильно общаться со взрослыми.

Высказывания 1-13

Обработка результатов. Удовлетворенность родителя работой коллектива (коэффициент X) определяется как частное от деления общей суммы баллов всех его ответов на общее количество ответов (на 15).

Если коэффициент X равен 3 или больше этого числа, то это свидетельствует о высоком уровне удовлетворенности; если он равен или больше 2, но не меньше 3, то это говорит о среднем уровне удовлетворенности; если же коэффициент X меньше 2, то это является показателем низкой удовлетворенности.

Высказывания 14-18

Обработка результатов. Подсчитывается средний показатель оценки родителей по всей совокупности предложенных утверждений. Его значение сопоставляется со шкалой оценивания, использованной в данной методике. Если полученный показатель получится меньше 3 баллов, то результаты опроса свидетельствуют о низкой оценке родителями помощи образовательного учреждения в воспитании у детей способности к решению основных жизненных проблем.

Утверждения, представленные в анкете оцениваются от 0 до 4-х баллов:

4- совершенно согласен; 3- скорее согласен; 2- трудно сказать; 1- скорее не согласен; 0- совершенно не согласен.

Памятка «Восемь простых шагов для создания мультфильма»

1. Мы начнем с чистого экрана.

Прежде, чем приступить к созданию мультфильма, давайте придумаем сюжет. Наверное, у нас получится сказка? Или приключенческий фильм? Или, может быть, детектив? Будут ли все актеры играть добрых персонажей? Или мы дадим кому-нибудь роль вредного злодея, а хорошие герои должны будут его победить?

2. Выбираем место съемок.

Теперь мы должны решить, где будет происходить действие мультфильма. Выбирайте - лес, дорога, пещера, городская площадь, берег моря, мост, квартира или где-то еще? По ходу мультфильма действие может переходить с одной съемочной площадки на другую.

3. Расставляем декорации.

Хороший мультипликатор перед съемкой проведет немало времени, расставляя декорации на съемочной площадке. Мультик будет выглядеть гораздо привлекательнее и веселее!

4. Назначаем актеров на главные роли.

Ну что же, теперь займемся актерами. Вы, конечно, уже решили, кто из них будет играть главные роли в вашем мультфильме? Если нет, то пора это сделать! Выбирайте из десяти талантливейших актеров, с каждым из которых вы встречались в книжках и фильмах. Кот в сапогах, Маугли, Мальвина, Баба - Яга, Бармалей и другие персонажи с нетерпением ждут участия в съемках!

5. Показываем актерам, что надо делать.

Наши актеры - настоящие звезды экрана! По команде режиссера они будут ходить, бегать, разговаривать - и все это с потрясающим артистизмом!

6. Мотор! Снимаем!

А еще, каждый актер умеет делать особые, только ему присущие действия. Например, Бармалей умеет стрелять из пистолетов и размахивать саблей, а Привидение неплохо летает, ходит на цыпочках и дразнится.

7. Добавляем звуки и музыку.

Добавьте звуки и музыку, и мультфильм тут же преобразится, станет "живым" и "настоящим"! Если вам мало стандартных звуков, возьмите микрофон и озвучьте актеров на разные голоса.

8. Пишем титры.

Нам осталось только добавить титры - и мультик готов! Но, впрочем, можно обойтись и без титров. С музыкой, звуками, замечательными актерами и захватывающим сюжетом наш мультфильм получился не хуже, чем у Диснея! Ну как, понравилось? Тогда - вперед, мультипликаторы