

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя школа с. Лава
Сурского района Ульяновской области

Рассмотрена и принята на заседании
педагогического совета № 6
МОУ СШ с. Лава
от «28» мая 2021 г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ЭЛЕМЕНТЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ» (Точка Роста)**

Уровень освоения программы– стартовый

Срок реализации программы – 1 год

Возраст обучающихся: 9-10 лет

Автор - разработчик:

педагог дополнительного образования

Стаканникова Мария Михайловна

с. Лава
2021 год

Содержание

	Раздел 1. Комплекс основных характеристик	
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цели и задачи программы	5
1.3	Содержание программы	5
	1.3.1. Учебно-тематическое планирование	5
	1.3.2. Содержание учебного плана	9
1.4	Планируемые результаты	10
	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1	Календарный учебный график	13
2.2	Условия реализации программы	17
2.3	Формы аттестации и оценочные материалы	19
2.4	Методические материалы	20

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ:

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультфильм самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ от 09.11.2018 № 196 Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 № 1726;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- СанПин 2.44.3172-14: «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Устав МОУ СШ с. Лава;
- Локальные акты МОУ СШ с. Лава:
 - Положение о разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных программ в МОУ СШ с. Лава ;
 - Правила внутреннего распорядка для обучающихся в МОУ СШ с. Лава .

Уровень освоения программы - базовый уровень.

Направленность образовательной программы: техническая

Актуальность и отличительные особенности программы

Актуальность программы предполагает: – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся 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. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Отличительные особенности программы является то, что занятия проводятся на базе Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Инновационность программы заключается в том, что обучение организовано по законам проведения научных исследований, проектной деятельности, строится оно как самостоятельный творческий поиск. В программе есть все, что способно увлечь, заинтересовать, пробудить жажду познания. Ведущей является – инновационная практическая деятельность детей, прямое участие в исследовательской и проектной деятельности, фиксации и презентации результата.

Условия реализации программы

Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает дошкольникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и лично-мотивационную сферу.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, 4 формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);

- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);

- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *личностно-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Адресат программы: обучающиеся 9-10 лет.

Возрастные и психологические особенности детей и их учет в программе: в объединение принимаются все желающие, без ограничения и предварительного отбора. Важное значение для создания программы имеют особенности развития психики и познавательной деятельности детей. Интенсивное развитие нервно - психической деятельности, высокая возбудимость, их подвижность и острое реагирование на внешние факторы воздействия, сопровождаются быстрым утомлением, что требует особого отношения к их психике, умелого переключения с одного вида деятельности на другой. Поэтому очень важно обращать внимание на придание процессу обучения проблемного характера.

Только глубокое знание особенностей каждого ребенка создает условия для успешного проведения кружковой деятельности.

Сроки реализации программы: 72 часа

Формы обучения и виды занятий: ведущей формой организации занятий является групповая. Некоторые занятия целесообразно проводить со всем составом объединения. Для подготовки мероприятий более продуктивной будет работа в подгруппах. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуальная форма ведения занятий.

Срок освоения программы – программа рассчитана на 1 год обучения.

Режим занятий – занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Программа предусматривает очное обучение.

Формы занятий:

- работа над решением кейсов;
- лабораторно-практические работы;
- лекции;
- мастер-классы;
- занятия-соревнования;
- экскурсии;
- проектные сессии.

Методы, используемые на занятиях:

- практические;
- словесные (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные (демонстрация мультимедийных презентаций, фотографии);
- проблемные (методы проблемного изложения) — обучающимся даётся часть готового знания;
- эвристические (частично-поисковые) — обучающимся предоставляется большая возможность выбора вариантов;
- исследовательские — обучающиеся сами открывают и исследуют знания;
- иллюстративно-объяснительные;
- репродуктивные;
- конкретные и абстрактные, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т. е. методы как мыслительные операции;
- индуктивные, дедуктивные.

Цель программы – развитие интеллектуальных способностей, формирование у дошкольников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности .

Задачи программы:

1. Дать начальные знания о работе в графических редакторах Paint, Photoshop и Flash MX;
2. научить создавать собственные компьютерные мини - фильмы;
3. развить у обучающихся познавательную активность;
4. развить у обучающихся творческое мышление и творческие способности;

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- развивать речь.
- формировать навыки творческого мышления.
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- воспитывать интерес к получению новых знаний.
- воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- воспитывать ответственность.
- воспитывать уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

Содержание программы
Учебно-тематическое планирование:

№ блоков и занятий	Тема занятий	Количество учебных часов		Всего	Форма аттестация/кон троля
		Теорети ческие	Практи ческие		
1	Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие.	1	-	1	Беседа, опрос
2	Раздел 1. Парад мультпрофессий. Тема 1.1 Профессия мультипликатор	1	1	2	Беседа
3	Раздел 2. Кукольная анимация. Тема 2.1 История кукольной анимации	1	1	2	Самостоятельн ая работа, опрос
4	Тема 2.2 Работа над сценарием кукольного фильма	1	1	2	
5	Тема 2.3 Создание героев	-	4	4	
6	Тема 2.4.Фотосъемка кукольного мультипликационного фильма	-	5	5	
7	Раздел 3. Перекладка Тема 3.1 История на бумаге	1	1	2	Самостоятельн ая работа, беседа

8	Тема 3.2. Движение героев	1	2	3	
9	Тема 3.3 Мы-аниматоры	-	6	6	
10	Тема 3.4 Готовый мультфильм	2	-	2	
11	Раздел 4. Лего анимация Тема 4.1 Лего фигурки в мультфильмах	2	6	14 8	Беседа
12	Тема 4.2 Профессия режиссер, профессия оператор	1	3	4	
13	Тема 4.3 Озвучивание героев, готовый фильм.	-	2	2	
14	Раздел 5. Пластилиновая анимация Тема 5.1 Выбор сюжета для пластилинового мультфильма	2	-	14 2	Беседа, творческие задания
15	Тема 5.2 Подготовка героев	-	8	8	
16	Тема 5.3 Внимание...Мотор!	-	2	2	
17	Тема 5.4 Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .	-	2	2	
18	Раздел 6. Пиксиляция Тема 6.1 «Большая коробка»	1	2	4 3	Совместная творческая работа
19	Тема 6.2 Снято!	1	-	1	
20	Раздел 7. Отчет о жизни в «Эко-Доме» Тема 7.1 Создание коллективного фильма отчета	1	9	10 10	Самостоятельная творческая работа
21	Тема 8 Отчет за год	1	1	1	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА (72 час.)

I. Вводное занятие (1 ч.)

Вводное занятие (1 час.).

Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете, ПДД.

II. Кукольная анимация (13 ч.)

История кукольной анимации (2 ч.)

Теория: Рассказ об истории мультипликации.

Практика: Просмотр первых мультфильмов.

Что такое сценарий? (2 ч.)

Теория: Сценарий -это?

Практика: Пишем сценарий к кукольному мультфильму.

Создание героев. (4 ч.)

Практика: Создаем героев кукольного мультфильма.

Съемка кукольного мультфильма. (5 ч.)

Практика: Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.

III. Перекладка (13 часов)

Анимация-перекладка -это? (2 ч.)

Теория: Рассказ о технике «перекладка»

Практика: Пишем сценарий .

Движение героев в кадре. (3 ч.)

Теория: Просмотр мультфильмов-перекладок.

Практика: учимся анимировать «бумажки».

Съемка перекладного мультфильма. (6 ч.)

Практика: Снимаем анимацию-перекладку.

Просмотр, разбор готового мультфильма. (2 ч.)

Теория: Просмотр готового мультфильма.

Практика: Разбор анимации.

VI. Лего анимация (14 часов)

Лего фигурки в мультфильмах.(8 ч.)

Теория: Какие бывают фигурки.

Практика: Просмотр лего мультфильмов.

Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма.(4 ч.)

Теория: Рассказ о профессиях режиссера и оператора.

Практика: Съемка лего-мультфильма.

Озвучивание героев, просмотр готового фильма.(2 ч.)

Практика: Озвучиваем героев. Просмотр фильма.

V. Пластилиновая анимация (14 часов)

Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. (2 ч.)

Теория: Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

Подготовка героев (8 ч.)

Практика: Лепка героев из пластилина.

Съемка анимации. (2 ч.)

Практика: Съемка мультфильма.

Озвучивание фильма. Просмотр готового материала (2 ч.)

Практика: Озвучивание анимации.

Теория: Просмотр.

VI.Пиксиляция (4 часа)

Игра-съемка «Большая коробка»(3 ч.)

Теория: Что такое пиксиляция?

Практика: Игра «Большая коробка»

Монтаж, просмотр. (1 ч.)

Практика: Монтаж, просмотр.

VII.Отчет о жизни в «Эко-Доме» (10 часов)

Создание коллективного фильма отчета (10 ч.)

Теория: Создание сценария.

Практика: Съемка, озвучивание, монтаж мультфильма.

Отчет за год (1 ч.)

Теория: Просмотр всех фильмов за год.

Календарный учебный график

Место проведения: Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в МОУ СШ с. Лава

Время проведения занятий:

Дни проведения: понедельник

Время занятий: 14.50-16.30

Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата планируемая (число, месяц)	Дата фактическая (число, месяц)	Причина изменения даты
Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие.	1	Беседа	Опрос			
Раздел 1. Парад мультипрофессий.						
Тема 1.1 Профессия мультипликатор	2	Беседа	Опрос			
Раздел 2. Кукольная анимация.						
Тема 2.1 История кукольной анимации	2	Беседа	Опрос			
Тема 2.2 Работа над сценарием кукольного фильма	2	Беседа, опрос	Опрос			
Тема 2.3 Создание героев	4	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа			
Тема 2.4.Фотосъемка кукольного мультипликационного фильма	5	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа			
Раздел 3. Перекладка						
Тема 3.1 История на бумаге	2	Беседа	Опрос			
Тема 3.2. Движение героев	3	Практическая работа	Самостоятельная работа			

Тема 3.3 Мы-аниматоры	6	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа			
Тема 3.4 Готовый мультфильм	2	Беседа	Опрос			
Раздел 4. Лего анимация						
Тема 4.1 Лего фигурки в мультфильмах	8	Опрос	Опрос			
Тема 4.2 Профессия режиссер, профессия оператор	4	Беседа	Опрос			
Тема 4.3 Озвучивание героев, готовый фильм.	2	Практическая работа	Проект			
Раздел 5. Пластилиновая анимация						
Тема 5.1 Выбор сюжета для пластилинового мультфильма	2	Беседа	Опрос			
Тема 5.2 Подготовка героев	8	Самостоятельная работа	Опрос			
Тема 5.3 Внимание...Мотор!	2	Самостоятельная работа	Опрос			
Тема 5.4 Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .	2	Практическая работа	Опрос			
Раздел 6. Пиксиляция						

Тема 6.1 «Большая коробка»	3	Беседа	Фронтальный опрос			
Тема 6.2 Снято!	1	Самостоятельная работа	Фронтальный опрос			
Раздел 7. Отчет о жизни в «Эко-Доме»						
Тема 7.1 Создание коллективного фильма отчета	10	Самостоятельная работа	Проект			
Тема 8 Отчет за год	1	Отчет	Проект			

Условия реализации программы

Базой для реализации дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Геоинформационные технологии» являются:

- материальная база образовательного Центра цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста», расположенного на базе МОУ СШ с.Лава

Общие требования к обстановке в кабинете: для проведения занятий имеется просторный и светлый кабинет, столы, стулья, шкафы.

Организационное обеспечение программы: проведение мероприятий, акций, творческих показов, отчетов и т.д.

Кадровое обеспечение программы: разработчиком программы является Стаканникова Мария Михайловна, педагог дополнительного образования, первая квалификационная категория.

Методическое обеспечение программы:

Методическое обеспечение программы

Основным методом организации деятельности по программе является метод кейсов.

Кейс – описание проблемной ситуации понятной и близкой обучающимся, решение которой требует всестороннего изучения, поиска дополнительной информации и моделирования ситуации или объекта, с выбором наиболее подходящего.

Методические приемы обучения:

- игровой (создание игровых ситуаций);
- наглядные (иллюстрации, показ);
- практический (*выполнение непосредственно самого опыта детьми*).

Методы обучения:

- словесный;
- наглядно-практический;
- объяснительно-иллюстративный;
- игровой;
- поисковый;

- проектный.

Используемые технологии:

В процессе обучения по Программе используются разнообразные педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;
- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;
- технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося;
- проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;
- компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.

Средства обучения:

Материально - техническое обеспечение программы:

- наборы технической документации к применяемому оборудованию,
- образцы моделей и систем, выполненные обучающимися и педагогом,
- плакаты, фото и видеоматериалы,

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает все электронные пособия, справочные материалы и системы используемых Программ, Интернет.

Материально-технические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы:

№ п/п	Наименование	Ед. изм.	Кол-во
1	МФУ (принтер, сканер, копир)	шт.	1
2	Ноутбук наставника с предустановленной операционной системой, офисным программным обеспечением	шт.	1
3	Ноутбук с предустановленной операционной системой, офисным программным обеспечением	шт.	10
4	Интерактивный комплекс	шт.	1
5	3D-оборудование (3D-принтер)	шт.	1
6	Пластик для 3D-принтера	шт.	15
7	Шлем виртуальной реальности	комплект	1
8	Штатив для крепления базовых станций	комплект	1
9	Ноутбук с ОС для VR-шлема	шт.	1

10	Фотограмметрическое ПО	шт.	1
11	Квадрокоптер Mavic Air	шт.	1
12	Квадрокоптер DJI Tello	шт.	3
13	Фотоаппарат с объективом	шт.	1
14	Видеокамера	шт.	1
15	Карта памяти для фотоаппарата/видеокамеры	шт.	2
16	Штатив	шт.	1

Формы аттестации и оценочные материалы

Способы проверки результатов

Для выяснения меры удовлетворенности обучающихся и их результатами, и выявления влияния всего процесса обучения на развитие обучающихся следует использовать промежуточный и итоговый контроли.

Пример оценивания полученных знаний, сформированных умений и практических навыков обучающихся

фамилия, имя обучающегося	параметры диагностики	высокий уровень оценки	средний уровень оценки	низкий уровень оценки

Критерии оценки по параметрам диагностики:

1. работа с оборудованием:

Высокий уровень оценки - обучающийся правильно умеет работать с оборудованием;

Средний уровень оценки – обучающийся допускает неточности в работе;

Низкий уровень оценки - обучающийся допускает ошибки в работе;

2. умение составлять карты по данным беспилотника:

Высокий уровень оценки - обучающийся правильно умеет составлять карты;

Средний уровень оценки – обучающийся допускает;

Низкий уровень оценки - обучающийся испытывает трудности в составлении карт;

3. умение создавать панорамы:

Высокий уровень оценки – обучающийся хорошо владеет методикой создания панорам;

Средний уровень оценки – обучающийся допускает неточности в создании панорам;

Низкий уровень оценки - обучающийся испытывает трудности в создании панорам.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Учебно–методическая литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-журюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- 14.Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
- 16.Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 17.Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 18.Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
19. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
- 20.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
21. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.

Ресурсы Интернета:

- <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для родителей и обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.

4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва. 1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М. 1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.