Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр внешкольной работы г. Челябинска»

Принята на заседании
педагогического совета
от «26» 08 2026 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУДО «ЦВР г. Челябинска»
_____Л.И. Пенькова
Приказ № 01 «01» 09 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ВЕСЁЛАЯ АНИМАЦИЯ»

Возраст обучающихся: 7-17 лет
Срок реализации: 1 год
Направленность: техническая
Уровень освоения программы: базовый

Автор – составитель:
Блинова Е.В, педагог дополнительного образования первой квалификационной категории

г. Челябинск, 2022

ЛИСТ КОРРЕКТИРОВКИ
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ВЕСЁЛАЯ АНИМАЦИЯ»

№п/п	Дата внесения изменений	Основание для корректировки	Внесенные изменения	Кем внесены
1.	12.08.2023	Письмо Комитета по делам образования г. Челябинска от 15.05.2023	Разработка раздела ДООП «Воспитательная деятельность»	Блинова Е.В.
2.	12.08.2023	Программа развития МБУДО «Центр внешкольной работы г. Челябинска» на период 2023-2025 года	Включение в содержание программы компонентов, направленных на формирование функциональной грамотности обучающихся	Блинова Е.В.
3.	28.07.2026	Программа развития МБУДО «Центр внешкольной работы г. Челябинска» на период 2026-2028 года	Внесение в программу этнокультурного компонента воспитания	Блинова Е.В.
4.	28.07.26	Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026	Корректировка пункта ДООП 1.1.1. «Нормативно-правовая база»	Блинова Е.В.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Весёлая анимация»

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселая анимация»
ФИО педагога, реализующего программу	Блинова Екатерина Владимировна
Направленность программы	Техническая
Тип программы	Модифицированная
Уровень освоения программы	Базовый
Форма обучения	Очная
Форма организации образовательного процесса	Групповая
Продолжительность освоения программы	1 год
Содержание программы	Программа «Веселая анимация» предоставляет большие возможности для развития технических и творческих способностей ребенка. Содержание программы представлено разделами: «Перекладная анимация», «Теневая анимация», «Пластилиновая анимация», «Лего анимация», «Создание анимационного фильма».
Возраст обучающихся	6-17 лет
Цель программы	Развитие технических навыков обучающихся посредством создания мультипликационных фильмов.
Задачи программы	*Личностные:* - способствовать воспитанию уважительного отношения к культурному наследию народов Южного Урала; - способствовать развитию образного мышления; - способствовать развитию творческих способностей обучающихся; - способствовать воспитанию ответственности, трудолюбия, аккуратности, самостоятельности. *Метапредметные:* - способствовать развитию навыков планирования и организации собственной деятельности; - способствовать формированию умения работать в команде; - способствовать формированию функциональной грамотности обучающихся. *Предметные:* - познакомить с различными видами анимации (перекладная, рисованная, пластилиновая); - обучить работе с техническими средствами для создания мультфильмов; - обучить работе с программным обеспечением для создания и редактирования мультфильмов; - освоить методы анимации (покадровый, движения формы, клипов и символов, слоев и кадров).

Планируемые результаты	*Личностные:* прослеживается положительная динамика в: - проявлении интереса и уважительного отношения к культурному наследию народов Южного Урала; - развитии образного мышления; - развитии творческих способностей обучающихся; - проявлении ответственности, трудолюбия, аккуратности, самостоятельности. *Метапредметные:* прослеживается положительная динамика в: - развитии навыков планирования и организации собственной деятельности; - сформированности умения работать в команде; - сформированности функциональной грамотности у обучающихся. *Предметные:* по окончании освоения программы обучающиеся будут *знать:* - виды анимации; - методы анимации; - технические средства для создания мультфильмов; - программное обеспечение для создания мультфильмов. будут *уметь:* использовать технические средства для создания мультфильмов; - разрабатывать сценарии фильмов; - применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма; - готовить аудио ряд и включать его в фильм; - редактировать фильм; публиковать фильм.

Оглавление

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы» 3
1.1. Пояснительная записка 3
1.1.1. Нормативно-правовая база 3
1.1.2. Направленность программы 3
1.1.3. Актуальность программы 4
1.1.4. Отличительные особенности программы 5
1.1.5. Адресат программы 5
1.1.6. Объем и срок освоения программы 6
1.1.7. Формы обучения 6
1.1.8. Особенности организации образовательного процесса 6
1.1.9. Режим занятий 7
1.2. Цель и задачи программы 7
1.3. Содержание программы 8
1.3.1. Учебный план 8
1.3.2. Содержание учебного плана 9
1.4. Планируемые результаты 13

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий» 14

2.1. Календарный учебный график 14
2.2. Условия реализации программы 14
2.3. Формы аттестации 17
2.4. Оценочные материалы 18
2.5. Методические материалы 19

Раздел №3. «Воспитательная деятельность» 22
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания обучающихся 22
3.2. Формы и методы воспитания 22
3.3. Условия воспитания, анализ результатов 23
3.4. Календарный план воспитательной работы 24
4. Список литературы 27
5. Приложения 28

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

1.1.1. Нормативно-правовая база.

Дополнительная общеобразовательная программа «Веселая анимация» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 1 января 2026 года (редакция от 29.12.2025) (далее – ФЗ).

2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (редакция от 29.12.2025).

3. Указ Президента Российской Федерации от 09 сентября 2022 г. № 809 «Об утверждении основ по сохранению и укреплению духовно-нравственных ценностей».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678 – р «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 01.07.2025 г. №1745 – р «Изменения, которые вносятся в Концепцию дополнительного образования детей до 2030 года».

6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи». (действ. до 01.09 2032 г.).

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

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

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

10. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

11. Методические рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы», ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания, 23.03.23».

12. Локальные акты, регламентирующие деятельность «МБУДО «ЦВР г. Челябинска».

1.1.2. Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселая анимация» является программой *технической направленности.* Создание мультипликационного фильма включает в себя работу как с техническими

устройствами, так и знакомство с компьютерными программами. Анимация предоставляет большие возможности для развития технических и творческих способностей, обучающихся.

1.1.3.Актуальность программы.

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Весёлая анимация» определяется задачами Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, которая акцентирует необходимость обновления содержания программ технической направленности, формирования у обучающихся цифровых компетенций и навыков работы с современными технологиями.

Техническая составляющая программы — освоение анимационных технологий, работа с программными средствами покадровой съёмки — закладывает у детей основы цифровой грамотности. Она способствует выявлению, поддержке и развитию способностей и талантов у детей и подростков, создавая условия для их самореализации и обеспечивая развитие их творческого потенциала.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселая анимация» выстроена с учетом приоритетов Указа Президента Российской Федерации, направленного на сохранение и укрепление духовно-нравственных ценностей. Через создание мультипликационных сюжетов нравственного и патриотического содержания обучающиеся осваивают культурное наследие, ценностные ориентиры и опыт созидательной деятельности. В процессе создания мультфильмов происходит трансляция традиционных российских духовно-нравственных ценностей, формирование гражданской идентичности и патриотизма. Через создание позитивного контента обучающиеся осваивают навыки социально одобряемого поведения и конструктивного диалога.

Разработанная программа позволяет интегрировать региональный компонент в содержание образования: обучающиеся могут создавать мультфильмы, основанные на местном фольклоре, истории родного края, легендах и достопримечательностях Южного Урала. Это способствует решению задач, обозначенных в Концепции развития этнокультурного образования в образовательных организациях Челябинской области.

В то же время со стороны обучающихся и их родителей существует запрос на программы, отвечающие духу времени и дающие ребёнку не только знания, но и живой творческий опыт. В современном мире, перенасыщенном высокими технологиями, дети являются активными потребителями цифрового контента, однако их взаимодействие с цифровой средой зачастую остаётся односторонним: ребёнок буквально «погружается» в гаджеты, впитывает готовые образы, но редко оказывается в роли активного создателя.

Данная программа отвечает на этот запрос и меняет саму парадигму взаимодействия с цифровыми устройствами: создаются условия для созидательной цифровизации — такой, в которой гаджет становится не источником бесполезного потребления контента, а инструментом воплощения собственного замысла, где из пассивного потребителя ребёнок превращается в активного создателя.

В рамках реализации данной программы создаются условия для разностороннего развития каждого обучающегося: он приобретает бесценный опыт сопереживания, ответственности и творческого поиска, развивает образное и пространственное мышление, трудолюбие, инициативность, настойчивость и ответственность, а также приобретает навыки работы в команде. Командная работа

над проектами позволяет решать задачи социальной адаптации, обучения распределению ролей, ведению переговоров и принятию коллективной ответственности за результат. Дети учатся слышать друг друга, отстаивать свою идею и уступать, когда этого требует общее дело, — и это напрямую соотносится с задачами развития личности обучающегося с тем, чтобы цифровая среда воспитывала, а не поглощала.

Также в рамках программы уделяется внимание профессиональному самоопределению обучающихся. В рамках программы каждому предоставляется возможность попробовать себя в различных ролях специалистов киноиндустрии, узнать свои сильные стороны и учится делать осознанный выбор. Программа становится своеобразным профориентационным лифтом в будущее.

1.1.4. Отличительные особенности программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Весёлая анимация» является модифицированной и разработана на основе дополнительной общеобразовательной программы «Мультипликация» Щедренко Т.С., Высоцкой Т.Ю., Маньяновой А.Г. (Новосибирск, 2020 г.).

Отличительной особенностью данной программы заключается в авторском наполнении содержания разделов и тем программы:

1. В содержание учебного материала включено изучение различных видов анимационных технологий:

- рисованная перекладная анимация.
- пластилиновая плоскостная анимация.
- коллажная и абстрактная анимация.
- теневая анимация.
- компьютерная анимация.

2. В программе разработаны и включены обучающие компоненты, направленные на формирование функциональной грамотности обучающихся:

- отдельные задания по темам «Работа над сценарием мультфильма», «Особенности съёмки теневой анимации», «Монтаж и звукозапись»;
- специальные учебные занятия в разделе «Создание индивидуального фильма», включающие проектные задачи в соответствии с содержанием тем программы;
- индивидуальные и групповые творческие проекты рамках тем: «Семейная история», «Экологическая сказка», «Мой город», «Животные Южного Урала».

3. В содержании учебного материала включен региональный компонент, направленный на знакомство с культурой и традициями народов Южного Урала, формирование и развитие познавательного интереса к народному творчеству, ремеслам, знакомство со знаменитыми земляками.

4. В программу включен профориентационный компонент, который позволяет обучающимся погрузиться в роли специалистов киноиндустрии, увидеть прикладной потенциал своих умений.

1.1.5. Адресат программы.

Данная программа разработана для обучающихся возрастной категории от 7 до 17 лет.

Младший школьный возраст называют вершиной детства. Ребенок сохраняет много детских качеств – легкомыслие, наивность, взгляд на взрослого снизу вверх. Но он начинает утрачивать детскую непосредственность в поведении, появляется другая логика мышления. Учения для него - значимая деятельность. Меняются

интересы, ценности ребенка, весь уклад жизни.

В основе развития, обучения, воспитания детей этого возраста лежит не только наглядно - образное мышление и предметно - чувственная деятельность, как показали исследования психологов В.В. Давыдова, Д.В. Элькони, В.С. Мухиной, возможно формирование значительно более высокого уровня психологического развития, элементов логического и абстрактного мышления. Особая чувствительность и эмоциональность детей данной возрастной группы, создает предпосылки для проявления интереса к самому себе, к людям, к своему здоровью, к состоянию природной и социальной среды, что является непременным условием эффективности экологического образования в этом возрасте.

Подростковый возраст характеризуется общим подъёмом жизнедеятельности и перестройкой всего организма ребенка (бурный рост, половое созревание, развитие нервной системы).

Восприятие в этом возрасте иногда отличается тонкостью и глубиной, а иногда поражает своей поверхностностью. В этот период формируется самосознание подростка. Он пытается выделиться из общества любыми средствами. Мышление становится более системным, последовательным, зрелым. Подростковый возраст наиболее благоприятен для развития абстрактного, образного мышления. Появляется критичность. Расширяется кругозор и увеличивается объем памяти. Речь становится более правильной, логически обоснованной, более образной и выразительной. Подросток активно ищет себя и экспериментирует в различных ролях.

Вместе с тем для подросткового возраста характерна быстрая утомляемость, связанная с неравномерным развитием, резкая смена настроения, избирательность внимания. Важно, чтобы деятельность была разнообразна и насыщена, и у подростка не возникало желания и времени отвлекаться на посторонние дела.

Задача педагога: организовать ведущую для подростков деятельность, создать внутри этой деятельности атмосферу сотрудничества, взаимного доверия детей друг с другом, детей и взрослых для раскрытия своих творческих способностей.

Анимация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся.

1.1.6. Объем и срок освоения программы.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь учебный период - 216 часов.

Срок реализации дополнительной общеобразовательной программы «Веселая анимация» – 1 год.

1.1.7. Формы обучения.

Форма обучения – очная (с возможностью использования дистанционных технологий.).

1.1.8. Особенности организации образовательного процесса.

Обучение и воспитание при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» ведется на государственном языке РФ – русском.

Данная программа обновляется с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

Расписание занятий объединения составляется для наиболее благоприятного

режима труда и отдыха обучающихся по представлению педагога, с учетом пожеланий обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся и возрастных особенностей обучающихся.

Для совместной деятельности обучающихся и родителей организуются и проводятся массовые мероприятия, создаются необходимые условия.

Занятия в объединении с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья могут быть организованы, как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах, в том числе по индивидуальному плану.

Зачисление на обучение по программе осуществляется на основании заявления родителей (законных представителей). Основой образовательного процесса являются творческие объединения обучающихся. Группы состоят из мальчиков и девочек, состав групп постоянный. Наполняемость групп - не более 10 человек.

Формы реализации образовательной программы - традиционная модель реализации программы, которая представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

Программа может быть реализована для детей с ОВЗ при отсутствии медицинских противопоказаний (при возможности создания условий для осуществления образовательной деятельности и возможности освоения обучающимися данной программы).

1.1.9. Режим занятий.

Таблица 1.

Количество раз в неделю	3
Продолжительность одного занятия (мин)	45Х2
Количество часов в неделю	6
Количество часов в год	216

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Развитие технических навыков обучающихся посредством создания мультипликационных фильмов.

Достижение поставленной цели решается рядом задач:

Личностные:

- способствовать воспитанию уважительного отношения к культурному наследию народов Южного Урала;
- способствовать развитию образного мышления;
- способствовать развитию творческих способностей обучающихся;
- способствовать воспитанию ответственности, трудолюбия, аккуратности, самостоятельности.

Метапредметные:

- способствовать развитию навыков планирования и организации собственной деятельности;
- способствовать формированию умения работать в команде;
- способствовать формированию функциональной грамотности обучающихся.

Предметные:

- познакомить с различными видами анимации (перекладная, рисованная, пластилиновая);
- обучить работе с техническими средствами для создания мультфильмов;
- обучить работе с программным обеспечением для создания и редактирования мультфильмов;
- освоить методы анимации (покадровый, движения формы, клипов и символов, слоев и кадров).

1.3. Содержание программы

1.1.3. Учебный план

Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» составлен с учетом психофизиологических особенностей обучающихся, нацелен на достижение поставленных целей и задач.

Учебный план дополнительной общеобразовательной программы «Весёлая анимация» (216 часов)

Таблица 2.

№ п/п	Наименование разделов/тем программы	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Перекладная анимация 32 ч					
1	Инструктаж по ТБ Введение в мультипликацию. Техника перекладной анимации. Выполнение практических заданий, направленных на формирование функциональной грамотности «Создаем мультфильм»	4	1	3	Беседа Проектная задача (*входной контроль)*
2.	Создание сценария	6	1	5	
3.	Раскадровка мультфильма	6	1	5	
4.	Прорисовка сцен, героев	4	1	3	
5.	Покадровая съемки сюжета	6	1	5	
6.	Монтаж и звукозапись	6	1	5	
Раздел 2. Теневая анимация 24ч					
7.	Теневая анимация, ее особенности. т.	8	1	7	
8.	Технология съемки. Применение технических средств при съемке мультфильма	2	1	1	
9.	Создание мультфильма с помощью теневой анимации	12	-	12	
10.	Решение проектной задачи «Мы готовимся к участию в конкурсе»	2	-	2	Проектная задача *(текущий контроль)*
Раздел 3. Пластилиновая анимация 42 ч					
11.	Пластилиновая анимация, ее особенности.	4	1	3	

	Материалы и оборудование для создания анимационного фильма. Технология создания пластилиновой анимации.				
12.	Достопримечательности Челябинска, Челябинской области, Южного Урала, как идея для создания мультфильма. Написание сценария.	4	1	3	
13.	Создание мультфильма с помощью пластилиновой анимации на тему «Достопримечательности любимого города»	30	2	28	
14.	Презентация мультфильмов	4	-	4	Презентация мультфильма (*промежуточная за 1 полугодие аттестация)*
Раздел 4. Лего анимация 56					
15.	Лего фигурки в мультфильмах	16	4	12	
16.	Кто такой режиссер? Кто такой оператор?	4	1	3	
17	Технология съемки лего-мультфильма	4	1	3	
18.	Коллективный творческий проект «Создание лего-мультфильма»	28	-	28	
19.	Презентация проектов	4	-	4	Практическая работа *(текущий контроль*
Раздел 5. Выполнение творческих проектов 62ч					
20.	Принципы коллективной работы над анимационным проектом	2	1	1	
21.	Выполнение коллективного творческого проекта	14	1	13	
22.	Презентация коллективных проектов	4	-	4	Творческий проект *(текущий контроль*
23.	Выполнение индивидуального творческого проекта (на свободную тему)	28		28	
24.	Презентация индивидуального проекта				Презентация мультфильма *(промежуточная аттестация по окончании программы)*
Итого часов:		**216**	**20**	**196**	

1.3.2. Содержание учебного плана.

Раздел 1. Перекладная анимация 32 ч.

Тема 1. Инструктаж по ТБ. Введение в мультипликацию.

Теория: Правила безопасного поведения на занятиях. История анимации.

Техника перекладной анимации. Виды анимации. Этапы создания мультфильма. Жанры анимации.

Региональный компонент: известные мультипликаторы - уральцы: Валерий Иванович Фомин, Оксана Леонтьевна Черкасова, Зоя Киреева, Наталья Чернышёва и их работы.

Практика: Выполнение практических заданий «Создаем мультфильм», направленных на формирование функциональной грамотности.

Форма контроля: Беседа *(входной контроль)*.

Тема 2. Создание сценария мультфильма.

Теория: Понятие сценария. Структура и элементы сценария. Правила написания сценария. Особенности текста в анимации.

Региональный компонент: Любимые места родного города.

Практика: Создание сценария мультфильма на тему «Любимое место родного города» Выбор идеи мультфильма. Написание сценария мультфильма.

Тема 3. Раскадровка мультфильма.

Теория: Понятие раскадровки. Правила создания раскадровки.

Практика: Разработка раскадровки мультфильма на основе созданного сценария. Прорисовка ключевых кадров.

Тема 4. Прорисовка сцен, героев.

Теория: Принципы создания фонов и персонажей для перекладной анимации. Художественные материалы.

Региональный компонент: легенды народов Урала. Природа Южного Урала.

Практика: Рисование фонов и персонажей по легендам народов Южного Урала. Подготовка материалов для съемки.

Тема 5. Покадровая съемки сюжета.

Теория: Принципы покадровой съемки. Технические средства для съемки. Использование штатива, освещения. Знакомство с профессией актера озвучки.

Практика: Покадровая съемка мультфильма согласно раскадровке.

Тема 6. Монтаж и звукозапись

Теория: Основы монтажа. Принципы записи и наложения звука. Диалоги, закадровый текст. Соотношение текста и визуального ряда. Принципы выразительного озвучивания. Голосовые характеристики персонажей. Интонации, паузы, эмоции в речи.

Практика: Монтаж отснятого материала. Запись диалогов, шумов. Наложение музыки.

Форма контроля: Практическая работа.

Раздел 2. Теневая анимация 24 ч.

Тема 7. Теневая анимация, ее особенности.

Теория: Особенности сценария для теневого театра. Технические средства для теневой анимации. Источники света, их характеристика.

Практика: Адаптация или написание оригинального сценария для теневого мультфильма.

Тема 8. Технология съемки. Применение технических средств при съемке мультфильма.

Теория: Материалы и инструменты для создания теневых кукол и декораций. Техника вырезания силуэтов. Устройство теневого экрана. Размещение источника света. Принципы съемки теневого театра.

Региональный компонент: традиционные праздники народов Южного Урала.

Практика: Создание кукол и декораций для теневого мультфильма из бумаги и картона.

Тема 9. Создание мультфильма с помощью теневой анимации.

Теория: Этапы создания теневого мультфильма.

Практика: Съемка сцен на тему «Традиционные праздники народов Южного Урала». Съемка теневого мультфильма. Монтаж и озвучивание фильма.

Просмотр теневого мультфильма. Обсуждение результатов работы.

Тема 10.

Практика: Выполнение проектной задачи «Мы готовимся к участию в конкурсе».

Раздел 3. Пластилиновая анимация 42 ч.

Тема 11. Пластилиновая анимация, ее особенности.

Теория: История пластилиновой анимации. Шедевры жанра. Знакомство с пластичными материалами и инструментами для лепки. Технология создания пластилиновой анимации.

Практика: Выполнение пробных работ по лепке из пластилина. Анализ технических и художественных приемов на примерах известных мультфильмов.

Форма контроля: Беседа.

Тема 12. Достопримечательности Южного Урала, как идея для создания мультфильма.

Теория: Достопримечательности Челябинска, Челябинской области, Южного Урала. Особенности техники лепки из пластилина.

Практика: Разработка сценария.

Тема 13. Создание мультфильма с помощью пластилиновой анимации на тему «Достопримечательности любимого города».

Теория: Построение композиции и мизансцен в объемной анимации. Особенности покадровой съемки пластилиновых персонажей. Контроль непрерывности движения. Поиск выразительных ракурсов и планов. Правила расчета хронометража. Принципы монтажа кадров пластилинового мультфильма. Работа со звуком, шумами, музыкой.

Практика: Создание мультфильма на заданную тему по раскадровке с применением изученных приемов покадровой съемки. Синхронизация звука и изображения. Экспорт мультфильма.

Тема 14. Презентация мультфильмов.

Практика: Презентация созданного пластилинового мультфильма, анализ примененных технологий и приемов. Обсуждение и оценка результатов.

Форма контроля: презентация мультфильмов (п*ромежуточная аттестация)*

Раздел 4. Лего анимация 56ч.

Тема 15. Лего фигурки в мультфильмах

Теория: История использования лего в анимации. Обзор конструкторов лего, подходящих для создания мультфильмов. Типы лего-фигурок, их особенности и возможности анимации. Совместимость деталей разных наборов.

Практика: Исследование различных наборов лего. Сборка минифигурок, изучение их подвижности и мимики. Создание характерных поз. Апгрейд и кастомизация минифигурок для расширения анимационных возможностей.

Тема 16. Кто такой режиссер? Кто такой оператор?

Теория: Роль режиссера в создании мультфильма. Функции оператора. Крупности планов, правила композиции кадра. Особенности и ограничения лего-

анимации. Покадровая съемка. Использование штатива и дополнительного освещения.

Практика: Распределение ролей в группе. Упражнения в построении кадра, расстановке света. Тренировочная покадровая анимация лего-фигурок. Съемка простых сцен на заданные темы.

Тема 17. Технология съемки лего-мультфильма.

Теория: Особенности сценария для лего-анимации. Как адаптировать сюжет под возможности лего-конструктора. Как с помощью деталей конструктора создать нужных персонажей, реквизит, декорации. Принципы соединения деталей. Поиск нестандартных решений. Раскадровка и хронометраж. Принципы речевого озвучивания персонажей. Особенности звукового сопровождения лего-мультфильма. Шумы, музыка, спецэффекты. Кто такой звукооператор? Знакомство с профессией.

Практика: Создание локаций и реквизита. Создание героев. Съемка сцен на заданные темы.

Тема 18. Коллективный творческий проект «Создание лего-мультфильма

Практика: Распределение рабочих ролей. Придумывание и обсуждение идеи мультфильма. Написание сценария с учетом специфики лего. Создание раскадровки, продумывание сцен, диалогов, гэгов. Конструирование основных персонажей мультфильма, ключевых локаций, реквизита по сценарию. Проработка характерных деталей, проверка подвижности и устойчивости конструкций. Съемка мультфильма по раскадровке и сценарию. Монтаж отснятых кадров. Запись актерского озвучивания, шумов. Подбор музыки и звуковых эффектов. Итоговое сведение фильма.

Тема 19. Презентация проектов.

Практика: Презентация мультфильмов, анализ примененных технологий и приемов. Обсуждение и оценка результатов.

Раздел 5. Выполнение творческих проектов

Тема 20. Принципы коллективной работы над анимационным проектом.

Теория: Методы генерации идей и поиска решений в команде. Актуальные темы для проекта.

Практика: Распределение обязанностей. Выбор идеи и темы проекта.

Тема 21. Выполнение коллективного творческого проекта.

Теория: Поиск вдохновения, создание mindmap идей.

Практика: Выбор финальной концепции фильма. Написание сценария мультфильма. Питчинг идеи Кастинг актеров озвучки. Репетиции. Запись речи персонажей в соответствии со сценарием и раскадровкой. Обработка записанных реплик. Подбор оптимального формата и настроек экспорта. Рендер финального видео. Проверка качества. Создание постера и описания к мультфильму. Контроль целостности проекта.

Тема 22. Презентация коллективных проектов.

Практика: Презентация мультфильмов, анализ примененных технологий и приемов. Обсуждение и оценка результатов.

Тема 23. Выполнение индивидуального творческого проекта

Практика: Работа над индивидуальным проектом по выбранной технике анимации. Создание сценария. Создание фонов, персонажей. Съемка сцен. Монтаж отснятого материала. Запись и наложение звука. Завершение индивидуального проекта. Финальный монтаж, цветокоррекция, работа над звуком. Подготовка

мультфильма к показу. Премьерный показ готовых индивидуальных мультфильмов. Защита проектов, обсуждение работ, получение обратной связи от педагога и группы.

Тема 24. Презентация индивидуальных проектов.

Практика: Презентация мультфильмов, анализ примененных технологий и приемов. Обсуждение и оценка результатов.

1.4. Планируемые результаты

По окончании освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» обучающиеся будут демонстрировать следующие результаты:

Личностные: прослеживается положительная динамика в:

- проявлении интереса и уважительного отношения к культурному наследию народов Южного Урала;
- развитии образного мышления;
- развитии творческих способностей обучающихся;
- проявлении ответственности, трудолюбия, аккуратности, самостоятельности.

Метапредметные: прослеживается положительная динамика в:

- развитии навыков планирования и организации собственной деятельности;
- сформированности умения работать в команде;
- сформированности функциональной грамотности у обучающихся.

Предметные: по окончании освоения программы обучающиеся будут *знать:*

- виды анимации;
- методы анимации;
- технические средства для создания мультфильмов;
- программное обеспечение для создания мультфильмов.

будут *уметь:*

использовать технические средства для создания мультфильмов;

- разрабатывать сценарии фильмов;
- применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма;
- готовить аудио ряд и включать его в фильм;
- редактировать фильм; публиковать фильм.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график в полном объёме учитывает индивидуальные, возрастные, психофизические особенности обучающихся и составлен в соответствии с нормативно-правовыми требованиями к работе учреждения дополнительного образования.

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Весёлая анимация» представлен в Таблицах 3 - 4.

2.1. Условия реализации программы

Данная программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения.

2.1.1. Материально-техническое обеспечение:

Кабинет оборудован: учебными партами, стульями, шкафами книжными, учебной доской, компьютером (ноутбук), мультимедиа проектором.

Для проведения занятий необходимы:

- микрофон;
- фотоаппара;т
- штатив;
- доступ в интернет;
- набор канцелярии расходных материалов (бумага, фломастеры, карандаши, пластилин, краски, кисточки).

*2.1.2. Информационное обеспечение**:***

1. Сборник коротких мультфильмов, созданных детьми. В него входят легенды о происхождении озёр (Чебаркуль, Зюраткуль, Касарги), горы Таганай, а также истории городов Челябинской области (Миасс, Златоуст, Магнитогорск и др.) и биографии известных людей: Альманах https://rutube.ru/video/4a2fa4c0d0f9d1a02a646ce375d0b118/

2. «Три дня рождения» (2025): https://rutube.ru/video/49830b066d2e95d682854f51a99b1481/

3. Известные мультипликаторы - уральцы: Валерий Иванович Фомин, Оксана Леонтьевна Черкасова, Зоя Киреева, Наталья Чернышева и их работы: https://rutube.ru/video/50f9c0b7d0f7634e9e1a52fd3aaba5d7/ https://multfest.ru/

4. https://veriochen.livejournal.com/121698.html – Мультфильмы своими руками

2.1.3. Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий соответствующую профессиональную квалификацию, подтверждённую документами, оформленными в установленном порядке.

2.1.4. Финансовое обеспечение программы: наличие материалов обеспечивается за счёт родительских средств.

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной программы
I полугодие 2026-2027 уч. г.

Таблица 3

Месяц		Сентябрь				Октябрь					Ноябрь				Декабрь					Январь
Недели обучения		03-06	07-13	14-20	21-27	28-04	05-11	12-18	19-25	26-01	02-08	09-15	16-22	23-29	30-06	07-13	14-20	21-27	28-30	31-10
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Группа	Контроль	входной							Текущий контроль									Промежуточная аттестация		Каникулы
	Практика	4	4	5	5	4	4	4	5	6	4	5	5	5	5	6	6	2	4	
	Теория	2	2	1	1	2	2	2	1	-	2	1	1	1	1	-	-	4	2	

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной программы
II полугодие 2026-2027 учебный год

Таблица 4

Месяц		Январь			Февраль				Март					Апрель				Май				Июнь	Июль	Август	Всего учебных недель	Всего часов по ОП
Недели обучения		11-17	18-24	25-31	01-07	08-14	15-21	22-28	01-07	08-14	15-21	22-28	29-04	05-11	12-18	19-25	26-02	03-09	10-16	17-23	24-30	31-30	01-31	01-31		
		20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	44	48	53	53	216
Группа	Контроль							Текущий контроль				Текущий контроль								Промежуточная аттестация	Каникулы					
	Практика	4	5	5	5	5	6	5	4	5	6	5	6	6	6	6	5	5	6	6						196
	Теория	2	1	1	1	1	-	1	2	1	-	1	-	-	-	-	1	1	-	-						20

2.3. Формы аттестации

График проведения аттестации обучающихся регламентируется локальными актами ОУ:

- положением,
- годовым учебным графиком для творческих объединений МБУДО «ЦВР г Челябинска».

Таблица 5

Вид контроля\аттестация	**Периодичность**	**Цель**	**Форма контроля \аттестации**
Входной контроль	Проводится в начале учебного года	Позволяет определить уровень знаний, умений и навыков, компетенций у обучающегося, чтобы выяснить, насколько ребенок готов к освоению данной программы).	Беседа. Проектная задача.
Текущий контроль	Проводится в течении учебного года по окончании изучения разделов или тем программы	Позволяет определить степень усвоения обучающимися учебного материала, готовность обучающихся к восприятию нового материала.	Проектная задача. Практическая работа. Творческий проект.
Промежуточная аттестация (за полугодие)	Проводится по окончании 1 полугодия	Позволяет определить уровень освоения обучающимися отдельной части (за полугодие) программы.	Презентация мультфильма
Промежуточная аттестация (по окончании освоения программы**)**	Проводится по окончании освоения дополнительной общеобразовательной программы	проводится для определения результативности освоения программы, призвана отражать достижения цели и задач образовательной программы.	Презентация мультфильма.

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов являются: грамоты, готовые работы, дипломы, журналы посещаемости, фото, отзывы детей и родителей, опубликованные статьи и проведенные мастер-классы.

Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов являются: аналитический материал по итогам мониторинга, выставки, готовые изделия, итоги участия в конкурсах различного уровня, открытые занятия, мастер-классы, участие в празднике первого успеха.

2.4. Оценочные материалы

Результативность и целесообразность реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» выявляется с помощью комплекса диагностических методик. Оценочные материалы составлены с учетом возрастных особенностейобучающихся.

Таблица 6

Вид контроля/аттестации	**Диагностический инструментарий**		
	Предметные результаты	**Метапредметные результаты**	**Личностные результаты**
Входная диагностика	Опрос *(Приложение 2.1.)* Лист оценки решения проектной задачи *(Приложение2.3.)*	Диагностическая карта метапредметных и личностных результатов *(Приложение 2.2.)* Карта индивидуального наблюдения *(Приложение 2.2.)* Лист оценки решения проектной задачи *(Приложение2.3.)*	Карта индивидуального наблюдения *(Приложение 2.2.)* Тест П. Торренса на творческое мышление (адаптирован и стандартизирован Н.Б. Шумаковой, Е.И. Щеблановой, Н.П. Щербо) Методика исследования образного мышления Опрос на усвоение знаний регионального компонента *(Приложение 2.4.)*
Текущий контроль	Оценка творческого проекта *(Приложение 2.1.)* Лист оценки решения проектной задачи *(Приложение 2.3)*		
Промежуточная аттестация	Оценка творческого проекта *(Приложение 2.1.)*		
Промежуточная аттестация (по окончании освоения программы)	Оценка творческого проекта *(Приложение 2.1.)*		

Проверка сформированности практических навыков обучающихся проводится методом экспертной оценки творческой работы/проекта (готового мультфильма) по выделенным критериям: сюжет, визуал, движение, звук, защита проекта (*Приложение 2.1.)* Оценивание осуществляется на 3 уровнях: низком, среднем, высоком.

Два раза в год отслеживается динамики развития личностных и метапредметных результатов обучающихся. Для этого используются:

1. Методика диагностики качеств личности. (диагностика достижений метапредметных и личностных результатов выполняется по критериям: умение планировать и осуществлять свою деятельность, умение работать в команде, ответственность, самостоятельность, трудолюбие, аккуратность. Оценивание осуществляется на 3 уровнях: низком, среднем, высоком.

2. Методика исследования образного наглядно-образного мышления «Прогрессивные матрицы Равена» https://metod.tgl.net.ru/wp-content/uploads/2024/02/Методика-Равена.pdf

3. Тест П.Торренса на творческое мышление (адаптирован и стандартизирован Н.Б.Шумаковой, Е.И.Щеблановой, Н.П.Щербо в 1990 году) http://mukhm.ru/wp-content/uploads/2021/01/diagnostiki-na-vyyavlenie-tvorcheskih-sposobnostej.pdf

4. Лист оценки решения проектной задачи (*Приложение 2.3.*)

5. Тестирование на проверку усвоения знаний регионального компонента (*Приложение 2.4.*).

Данные диагностик заносятся в Карту индивидуального наблюдения (*Приложение 2.2*.).

Оценка личностных и метапредметных результатов проводится на основании наблюдения педагога в ходе различных процедур, таких как выполнение творческих работ, коллективных проектов, индивидуальных проектов, участие в экскурсиях, выставках, конкурсах и праздниках различного уровня, мероприятиях, проводимых педагогом-организатором и педагогом – психологом, анализа результатов учебной деятельности обучающихся и заносятся в Карту отслеживания динамики развития метапредметных и личностных результатов.

По результатам анализа результатов наблюдений, анализа результатов учебной деятельности обучающихся педагог делает выводы о развитии каждого обучающегося в процессе обучения по данной программе.

2.5. Методические материалы
Методические условия реализации программы

Особенности организации образовательного процесса – очно.

Для обеспечения успешного освоения материала и развития необходимых умений и навыков используются следующие *методы обучения*:

Репродуктивные:

– словесные (рассказ, беседа, объяснение, анализ, комментарий);

– наглядные (иллюстрация, демонстрация, видеоматериалы, работа по образцу);

– практические (работа с понятиями и практическая работа). Продуктивные:

– проблемное изложение;

– частично-поисковый;

– метод проектов;

– эвристические методы.

Для эффективного формирования функциональной грамотности в учебно-воспитательном процессе дополнительно используются:

– игровые методы;

– ТРИЗ (теория решения изобретательских задач);

– мозговой штурм;

– методы стимулирования творческой активности (создание ситуаций успеха, метод творческих заданий, метод вопросов и др.).

Формы организации образовательного процесса:

– групповая;

– работа в малых группах.

Формы организации учебного занятия:

– беседы;

– мастер-класс;

– презентация;

– практическое занятие;

– коллективные творческие проекты

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

Структура учебного занятия:

1. Организационный момент.
2. Введение в проблему занятия (определение цели, активизация и постановка познавательных задач).
3. Изучение нового материала (беседа, наблюдение, презентация, исследование).
4. Практическая работа.
5. Физкультминутка.
6. Обобщение занятия.
7. Подведение итогов работы.
8. Рефлексия.

Программа предусматривает такие *педагогические технологии*, как:

Технология проблемного обучения. Его суть заключается в том, что педагог создает познавательную задачу, ситуацию и предоставляет обучающимся возможность изыскивать средства её решения, используя ранее усвоенные знания и умения. Проблемное обучение активизирует мысль обучающихся, придает ей критичность, приучает к самостоятельности в процессе познания. Создавая проблемные ситуации, мы побуждаем обучающихся выдвигать гипотезы, делать выводы, обобщения, приучаем не бояться допускать ошибки, способствуя формированию личности ребёнка.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, 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.

Здоровьесберегающая технология. На занятиях идет чередование различных видов деятельности. Продолжительность непрерывной работы за компьютером зависит от возраста ребенка: 1 – 4 класс не более 15 минут. На занятиях нужно систематически проводить гимнастику для глаз, физкультминутки, выполнять упражнения для пальцев, рук, плеч.

Личностно-ориентированная технология: 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.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) - это комплекс учебно-методических материалов, технических и программных средств вычислительной техники, а также методов их применения в учебном процессе, используемый как комплексный инструмент, охватывающий все этапы создания мультфильма — от разработки идеи до финального монтажа.

Методика использования проектных задач - это педагогическая технология, при которой учащиеся получают комплексную проблему (ситуацию). Для её решения детям необходимо самостоятельно спланировать свои действия, применить знания из разных предметных областей и в итоге создать реальный, практически значимый продукт.

Дидактическое обеспечение программы:

– наглядные пособия;
– презентации;
– видео материалы.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный этап занятия. Приветственное слово педагога. Отметка отсутствующих. Проверка готовности учащихся.
2. Подготовка учащихся к активной учебно-практической деятельности на основном этапе занятия. Активизация знаний учащихся. Сообщение темы.
3. Основной этап занятия – усвоение новых знаний. Повторение правил техники безопасности работы на компьютере. Объяснение нового материала. Объяснение и показ технологии и видов анимации. Практическая работа учащихся.
4. Подведение итогов занятия. Анализ деятельности учащихся. Уборка рабочего места.

Раздел № 3. «Воспитательная деятельность»

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания обучающихся

Цель воспитания при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация»: развитие личности обучающихся, их социализация на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей, развитие творческих и технических способностей, воспитание трудолюбия, дисциплинированности, позитивной самореализации всех участников учебно-воспитательного процесса.

Задачи воспитания:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, принятых в российском обществе;
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям;
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применение полученных знаний.

Целевые ориентиры воспитания в программе:

- интерес к истории анимации в России и мире, к достижениям российской и мировой анимации;
- понимание значения анимации в жизни российского общества;
- интерес к выдающимся личностям в анимации;
- ценности авторства и участия в творческой деятельности;
- уважение к достижениям в анимации своих земляков;
- воля, упорство, дисциплинированность в реализации проектов;
- опыт участия в анимационных проектах и их оценки;
- стремление к сотрудничеству, уважение к старшим;
- ответственность;
- опыт представления в работах российских традиционных духовно-нравственных ценностей;

опыт анимационного творчества как социально значимой деятельности.

3.2. Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей при реализации программы «Веселая анимация» является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся:

- усваивают информацию, имеющую воспитательное значение;
- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.
- получают информацию об открытиях, достижениях в анимации, о традициях анимационного искусства, об исторических событиях; изучают биографии выдающихся деятелей российской и мировой анимации. Это служит источником формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения.

Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли поиск, сбор, обработку, обмен информацией.

Практические занятия (подготовка к конкурсам, фестивалям, участие в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых дети участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах и исследованиях способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговые мероприятия: конкурсы, фестивали, презентации проектов - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

В объединении проводятся занятия по профилактике правонарушений, употребления ПАВ, девиантного поведения. Уделяется внимание детям, нуждающимся в педагогической поддержке.

Воспитательное значение активностей детей при реализации программы обеспечивает понимание ими того, что личное благополучие и достижения являются воплощением национальных ценностей, что в их деятельности и результатах находят своё выражение российские базовые ценности, традиционные духовно-нравственные ценности. На это направлены ритуалы и обращения к государственной и национальной символике в ходе церемоний награждения на праздниках, конкурсах, фестивалях.

Для эффективного формирования функциональной грамотности в учебно-воспитательном процессе используются: проблемный метод, метод проектов, игровой метод, мозговой штурм, эвристические методы.

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Анализ результатов воспитания при реализации программы «Веселая анимация» проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе.

К методам оценки результативности воспитательного компонента можно отнести:

- педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах, определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы.

- оценку творческих и исследовательских работ и проектов экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся, приглашённые внешние эксперты) с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных анимационных творческих работах неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребенка. Отзывы, интервью, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в анимационной деятельности.

В процессе и в итоге освоения программы дети демонстрируют результаты, обусловленные их индивидуальными потребностями, культурными интересами и

личными качествами (целеустремлённостью, дисциплинированностью, терпеливостью, способностью к самостоятельным решениям, умением действовать в коллективе, желанием проявлять заботу о других людях и т. д.). Дети обозначают личностную позицию по отношению к анимационному искусству, к практике создания мультфильмов, целям и результатам собственной творческой деятельности. Педагог, родители (законные представители) и сами дети таким образом получают свидетельства достижения воспитательных задач, усвоения нравственных ориентиров и ценностей в процессе обучения по данной программе.

Самоанализ и самооценка обучающихся по итогам анимационной деятельности, отзывы родителей и других участников творческих событий и мероприятий также дают возможность для выявления и анализа наиболее значимых результатов воспитания детей.

Работа с родителями включает следующие формы: общие родительские собрания, родительские гостиные, лектории, консультации, совместные праздники для детей и родителей, помощь родителей в подготовке и проведении общих мероприятий.

Воспитательная работа с детьми и родителями в объединении реализуется на основании плана воспитательной работы и плана воспитательных мероприятий МБУДО «ЦВР г. Челябинска», составляемых на учебный год.

3.4. Календарный план воспитательной работы

Календарный план воспитательной работы составлен в соответствии с целью и задачами воспитания, определенными в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Веселая анимация».

План предусматривает разнообразные по форме и содержанию воспитательные мероприятия, приуроченные к значимым для обучающихся событиям и датам, согласно тематике и направленности программы:

- мероприятия, связанные с историей и достижениями анимационного искусства в России и мире, выдающимися личностями в сфере анимации;
- мероприятия патриотической направленности;
- мероприятия, развивающие опыт творческой и социально значимой деятельности обучающихся;
- мероприятия, направленные на сплочение коллектива, командообразование, формирование коммуникативных навыков и нравственных качеств.

События календарного плана ориентированы на достижение целевых ориентиров воспитания, определенных в программе:

- интерес к истории анимации, достижениям российской и мировой анимации;
- ценности авторства и участия в анимационном творчестве; уважение к достижениям в анимационном искусстве своих земляков;
- опыт участия в анимационных проектах;
- стремление к сотрудничеству, ответственность, волю и дисциплинированность в творческой деятельности;
- опыт анимационного творчества как социально значимой деятельности.

Информационные продукты, созданные по итогам мероприятий, позволят проанализировать достижение поставленных воспитательных задач, оценить уровень вовлеченности и результативности участия обучающихся. Обратная связь

от детей и родителей в форме отзывов также даст возможность выявить наиболее значимые воспитательные эффекты.

Календарный план предусматривает активное привлечение родителей обучающихся к участию в мероприятиях, что будет способствовать укреплению семейных ценностей, преемственности поколений, повышению статуса семьи в воспитательном процессе.

Реализация календарного плана воспитательной работы в рамках программы «Веселая анимация» позволит создать единое воспитательное пространство, интегрирующее урочную и внеурочную деятельность, дополнительное образование и общекультурный уровень развития личности обучающихся.

Календарный план воспитательной работы

Таблица 7

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	День российской анимации. Просмотр отечественных мультфильмов, беседа об истории российской анимации	Сентябрь	Беседа, просмотр и обсуждение мультфильмов	Фотоотчёт, отзывы детей
2	Всемирный день доброты. «Твори добро!»	Октябрь	Акция, коллективные творческие дела	Фотоотчёт, отзывы участников и родителей
3	«Правила дорожные детям знать положено»	Октябрь	Беседа, просмотр и обсуждение мультфильмов	Фотоотчёт, отзывы детей
4	Международный день анимации. Творческий конкурс «Я - аниматор!»	Октябрь	Творческий конкурс	Фото и видеоматериалы работ, протоколы конкурса
5	Мастер-класс от профессионального аниматора «Секреты анимационного искусства»	Ноябрь	Мастер-класс	Фотоотчёт, отзывы детей и родителей
6	«Если ты дома один»	Ноябрь	Беседа	Фотоотчёт, отзывы детей.
7	Новогодний фестиваль мультфильмов «Зимние фантазии»	Декабрь	Фестиваль, просмотр, обсуждение работ	Программа фестиваля, Видеоматериалы мультфильмов, заметка на сайте Учреждения

	Тематический просмотр Мультфильмов «Слава защитникам Отечества!» к 23 февраля	Февраль	Просмотр и обсуждение мультфильмов	Фотоотчёт, отзывы детей
9	Участие в областном конкурсе детской анимации	Март	Конкурс	Работы участников, конкурса, заметка на сайте Учреждения

4. Список литературы

1. Анимация и презентация Power Point: Анимация и презентация Open Office Impress: электронное учебное пособие: подарочное издание для детей 8-14 лет. – Тамбов: ТГУ им. Г. Р. Державина, 2011. – 1 электрон. опт. диск.

2. Васецкий, А. М. Основы Flash-технологий: учебное пособие / А. М. Васецкий, И. В. Красильников, Е. Б. Филиппова; М-во образования и науки Российской Федерации, Российский химико-технологический ун-т им. Д. И. Менделеева. – М.: Российский химико-технологический ун-т им. Д. И. Менделеева, 2010. – 112 с.

3. Запаренко, В. С. Как рисовать мультики: творческое пособие для детей младшего и среднего школьного возраста и интересующихся их жизнью родителей / Виктор Запаренко. – Санкт-Петербург: Фордевинд, 2011. – 125 с.

4. Иванова, Ю. Мультфильмы. Секреты анимации: для детей старше шести лет / Юлия Иванова; художник Елена Поповская. – М.: Настя и Никита, 2017. – 23 с.

5. Корсаро, С. Мультипликация и Flash / Сандро Корсаро; пер. В. Овчинников. – Санкт-Петербург; Москва: Символ, 2008. – 239 с.

6. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие по направлениям 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Н. С. Куркова; Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры», Институт визуальных искусств, Кафедра фотовидеотворчества. – Кемерово: Кемеровский гос. ин-т культуры, 2016. – 234 с.

7. Надеждин, О. А. Основы компьютерной анимации / Олег Надеждин. – Москва: Тип. ИПО профсоюзов Профиздат. – ил., портр., табл.; 23 см + 1 Электрон. опт. диск (CD).

8. Пахомов, А. Н. Мультипликация: учебно-методическое пособие к занятиям по компьютерной графике / А. Н. Пахомов, Н. М. Мещерякова; Мво образования и науки Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Магнитогорский гос. ун-т», Фак. изобразительного искусства и дизайна, Региональный центр развития художественного образования, Каф. дизайна. – Магнитогорск: Изд-во Магнитогорского гос. ун-та, 2011. – 89 с.

9. Плотникова, В. С. Основы анимационной деятельности: учебное пособие / В. С. Плотникова; М-во образования и науки Российской Федерации, Федеральное гос. бюджетное образовательное учреждение высш. проф. образования Петрозаводский гос. ун-т. – Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2015. – 70 с.

10. Интернет-ресурсы:

https://synergy.ru/ – Университет синергия

https://infourok.ru/ – Ведущий образовательный портал России

https://nsportal.ru/ – Социальная сеть работников образования

5. Приложения

Приложение 1

Календарно-тематический план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация»

(216 час.)

№п\п	Дата	Тема учебного занятия	Кол-во часов
1		Инструктаж по ТБ. Введение в мультипликацию.	1
2		Входной контроль	1
3		Работа над сценарием мультфильма	1
4		Работа над сценарием мультфильма	1
5		Работа над сценарием мультфильма	1
6		Работа над сценарием мультфильма	1
7		Работа над сценарием мультфильма	1
8		Работа над раскадровкой мультфильма	1
9		Работа над раскадровкой мультфильма	1
10		Работа над раскадровкой мультфильма	1
11		Работа над раскадровкой мультфильма	1
12		Работа над раскадровкой мультфильма	1
13		Работа над раскадровкой мультфильма	1
14		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
15		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
16		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
17		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
18		Съемка покадровая съемки сюжета	1
19		Съемка покадровая съемки сюжета	1
20		Съемка покадровая съемки сюжета	1
21		Съемка покадровая съемки сюжета	1
22		Съемка покадровая съемки сюжета	1
23		Съемка покадровая съемки сюжета	1
24		Съемка покадровая съемки сюжета	1
25		Съемка покадровая съемки сюжета	1
26		Монтаж и звукозапись	1
27		Монтаж и звукозапись	1
28		Монтаж и звукозапись	1
29		Монтаж и звукозапись	1
30		Монтаж и звукозапись	1
31		Монтаж и звукозапись	1
32		Работа над сценарием мультфильма	1
33		Работа над сценарием мультфильма	1
34		Работа над сценарием мультфильма	1
35		Работа над сценарием мультфильма	1
36		Работа над сценарием мультфильма	1
37		Работа над сценарием мультфильма	1
38		Изготовление сцен, героев	1
39		Изготовление сцен, героев	1
40		Изготовление сцен, героев	1

41		Изготовление сцен, героев	1
42		Изготовление сцен, героев	1
43		Изготовление сцен, героев	1
44		Изготовление сцен, героев	1
45		Изготовление сцен, героев	1
46		Изготовление сцен, героев	1
47		Изготовление сцен, героев	1
48		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
49		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
50		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
51		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
52		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
53		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
54		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
55		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
56		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
57		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
58		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
59		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
60		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
61		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
62		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
63		Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации. Знакомство с достопримечательностями Челябинска, Челябинской области, Южного Урала.	1
64		Изучение темы метеорита как Челябинская достопримечательность. Написание сценария.	1
65		Изучение темы метеорита как Челябинская достопримечательность. Написание сценария.	1
66		Изучение темы метеорита как Челябинская достопримечательность. Написание сценария.	1
67		Изучение темы метеорита как Челябинская достопримечательность. Написание сценария.	1
68		Изучение темы метеорита как Челябинская	1

		достопримечательность. Написание сценария.	
69		Изучение темы метеорита как Челябинская достопримечательность. Написание сценария.	1
70		Изучение темы метеорита как Челябинская достопримечательность. Написание сценария.	1
71		Изучение темы метеорита как Челябинская достопримечательность. Написание сценария.	1
72		Изготовление героев.	1
73		Изготовление героев.	1
74		Изготовление героев.	1
75		Изготовление героев.	1
76		Изготовление героев.	1
77		Изготовление героев.	1
78		Изготовление героев.	1
79		Изготовление героев.	1
80		Съемка	1
81		Съемка	1
82		Съемка	1

83		Съемка	1
84		Съемка	1
85		Съемка	1
86		Съемка	1
87		Съемка	1
88		Съемка	1
89		Съемка	1
90		Монтаж и звукозапись	1
91		Монтаж и звукозапись	1
92		Монтаж и звукозапись	1
93		Монтаж и звукозапись	1
94		Монтаж и звукозапись	1
95		Монтаж и звукозапись	1
96		Монтаж и звукозапись	1
97		Монтаж и звукозапись	1
98		Лего фигурки в мультфильмах	1
99		Лего фигурки в мультфильмах	1
100		Лего фигурки в мультфильмах	1
101		Лего фигурки в мультфильмах	1
102		Лего фигурки в мультфильмах	1
103		Лего фигурки в мультфильмах	1
104		Лего фигурки в мультфильмах	1
105		Лего фигурки в мультфильмах	1
106		Лего фигурки в мультфильмах	1
107		Лего фигурки в мультфильмах	1
108		Лего фигурки в мультфильмах	1
109		Лего фигурки в мультфильмах	1
110		Лего фигурки в мультфильмах	1
111		Лего фигурки в мультфильмах	1
112		Лего фигурки в мультфильмах	1
113		Лего фигурки в мультфильмах	1
114		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
115		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
116		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
117		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
118		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
119		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
120		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
121		Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
122		Разработка сценария фильма	1
123		Разработка сценария фильма	1
124		Разработка сценария фильма	1

125		Разработка сценария фильма	1
126		Разработка сценария фильма	1
127		Разработка сценария фильма	1
128		Разработка сценария фильма	1
129		Разработка сценария фильма	1
130		Изготовления героев из лего	1
131		Изготовления героев из лего	1
132		Изготовления героев из лего	1
133		Изготовления героев из лего	1
134		Изготовления героев из лего	1
135		Изготовления героев из лего	1
136		Изготовления героев из лего	1
137		Изготовления героев из лего	1
138		Изготовления героев из лего	1
139		Изготовления героев из лего	1
140		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
141		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
142		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
143		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
144		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
145		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
146		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
147		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
148		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
149		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
150		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
151		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
152		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
153		Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
154		Разработка сценария фильма	1
155		Разработка сценария фильма	1
156		Разработка сценария фильма	1
157		Разработка сценария фильма	1
158		Разработка сценария фильма	1
159		Разработка сценария фильма	1
160		Разработка сценария фильма	1
161		Разработка сценария фильма	1
162		Работа с текстом	1
163		Работа с текстом	1
164		Работа с текстом	1
165		Работа с текстом	1
166		Работа с текстом	1
167		Работа с текстом	1
168		Работа с текстом	1
169		Работа с текстом	1
170		Озвучение фильма	1
171		Озвучение фильма	1
172		Озвучение фильма	1
173		Озвучение фильма	1

174		Озвучение фильма	1
175		Озвучение фильма	1
176		Озвучение фильма	1
178		Озвучение фильма	1
179		Эксперт фильма	1
180		Эксперт фильма	1
181		Эксперт фильма	1
182		Эксперт фильма	1
183		Групповая творческая работа	1
184		Групповая творческая работа	1
185		Групповая творческая работа	
186		Групповая творческая работа	1
187		Групповая творческая работа	1
188		Групповая творческая работа	1
189		Групповая творческая работа	1
190		Групповая творческая работа	1
191		Групповая творческая работа	1
192		Групповая творческая работа	1
193		Групповая творческая работа	1
194		Групповая творческая работа	1
195		Групповая творческая работа	1
196		Групповая творческая работа	1
197		Групповая творческая работа	1
198		Групповая творческая работа	1
199		Групповая творческая работа	1
200		Индивидуальная творческая работа	1
201		Индивидуальная творческая работа	1
202		Индивидуальная творческая работа	1
203		Индивидуальная творческая работа	1
204		Индивидуальная творческая работа	1
205		Индивидуальная творческая работа	1
206		Индивидуальная творческая работа	1
207		Индивидуальная творческая работа	1
208		Индивидуальная творческая работа	1
209		Индивидуальная творческая работа	1
210		Индивидуальная творческая работа	1
211		Индивидуальная творческая работа	1
212		Индивидуальная творческая работа	1
213		Индивидуальная творческая работа	1
214		Индивидуальная творческая работа	1
215		Итоговая аттестация	1
216		Итоговая аттестация	1
Итого			216

Приложение 2.1.

Оценочные материалы

Примерные вопросы вводной фронтальной беседы

1. Что такое мультипликация?
2. Что вы знаете о создании мультфильмов?
3. Какие бывают мультфильмы?
4. Пробовали ли вы сделать свой мультфильм?
5. Как много времени вы проводите за компьютером?
6. Какими компьютерными программами и с какой целью пользуетесь?
7. Приходилось ли вам пользоваться фото-, видеоаппаратурой, инструментами для записи и воспроизведения звука (диктофон, микрофон)?
8. Любите ли вы рисовать, лепить, мастерить? Какими видами творчества увлекаетесь?
9. Вы предпочитаете работать индивидуально, в паре или группе? Почему?
10. Чего вы ожидаете от обучения в «МБУДО ЦВР г. Челябинск» ТО «Веселая анимация»?

Творческая работа/проект

Описание: Творческая работа (творческий проект) представляет собой создание мультипликационного фильма. Обучающиеся выполняют работу индивидуально, в парах или микрогруппах по желанию. Тему, сюжет, персонажей, технику выполнения и т.д. обучающиеся выбирают и прорабатывают самостоятельно в соответствии с изученными по программе материалами.

Критерии оценки творческого проектной деятельности (мультфильма)

№п\п	Критерий	Высокий уровень *(3 балла)*	Средний уровень *(2 балла)*	Низкий уровень *(1 балл)*
1.	Сюжет	История понятная, оригинальная, имеет начало и конец. Персонажи с ярким характером	Сюжет простой, часто заимствованный (пересказ известной сказки, истории). Затянут финал Характеры персонажей поверхностные	Сюжет фрагментарный, трудно понять смысл, история без логического финала, представлен набор случайных действий персонажа
2.	Визуал	Персонажи и фоны сделаны аккуратно, эстетично Кадр чистый, камера	Персонажи узнаваемы, выбраны без детальной проработки, В кадре могут появляться технические недочеты (дрожание фона, тень)	Декорации и фон выполнены небрежно, в кадре посторонние предметы, наблюдается дрожание камеры, картинка уходит из фокуса

		зафиксирована стабильно		
3.	Движение	Анимация плавная, естественная, выразительная, четко рассчитан тайминг	В движениях персонажей присутствует прерывистость/затянуты движения	Анимация хаотичная и дерганная. Движения объектов не скоординированы
4.	Звук	Звук без посторонних шумов, текст озвучен выразительно, музыкальный фон синхронизирован с видеорядом	Речь разборчива, озвучка монотонна. Музыкальный фон синхронизирован с небольшими погрешностями или музыка заглушает голос.	Сильный фоновый шум, музыкальное оформление отсутствует или подобрано хаотично. Звуковые эффекты не совпадают с видеорядом
5.	Защита проекта	Обучающийся уверенно, связанно и увлеченно рассказывает о своем мультфильме, четко формулирует идею, свободно владеет терминологией, (называет технику, этапы работы). Может описать трудности, с которыми столкнулся во время съемок и как их преодолел	Обучающийся может рассказать о своей работе, но отвечает преимущественно на наводящие вопросы педагога. Презентация строится в формате простого перечисления действий, обучающийся путается в терминах, но суть процесса понимает, трудности формулирует поверхностно	Обучающийся не может презентовать свою работу, отвечает односложно, не понимает этапов создания мультфильмов, не может объяснить, с какими трудностями столкнулся
высокий уровень: 15- 11 *средний уровень: 10-6* *низкий уровень: 5 и менее*				

Приложение 2.2.

Оценка метапредметных и личностных результатов обучающихся

Качества личности	**Признаки проявления качеств личности**		
	высокий уровень *(3 балла)*	средний уровень *2 балла*	низкий уровень *(1 балл)*
Умение планировать и осуществлять свою деятельность	Четко формулирует конечный результат не только для себя, но и может объяснить его другим. Цель всегда реалистична, но при этом достаточно амбициозна. Прежде чем начать работу, составляет подробный план. Рационально распределяет время	Формулировка цели часто расплывчата. План существует в голове фрагментарно, но сам составить полный маршрут затрудняется. Долго раскачивается в начале и вынужден торопиться в конце	Ребенок начинает делать сразу, надеясь разобраться по ходу дела. Время расходуется крайне неэффективно, большая часть уходит на исправление собственных случайных ошибок.
Умение работать в команде	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, улучшает процессы за пределами своей зоны ответственности	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, дружелюбен, не вступает в конфликты, предлагает улучшения в своей зоне	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов, ждет задач
Аккуратность	Работу выполняет чисто, без помарок	Работу выполняет с небольшими помарками	Работает небрежно или неумело
Ответственность	Выполняет задания своевременно, точно и тщательно без внешнего надзора. Стремится сделать работу максимально качественно, даже если это требует дополнительных усилий.	Берется за поручения охотно, но чаще по просьбе педагога, чем по собственной инициативе. Избегает самых сложных или рутинных этапов работы. Нуждается в периодическом контроле со стороны.	Всегда занимает позицию наблюдателя. В групповой работе ждет, пока другие распределят роли и выдадут готовые инструкции. Никогда не проявляет желания взять на себя организацию процесса. Выполняет только действия под

			контролем
Самостоятельность	Самостоятельно выполняет работу	Периодически требуется помощь педагога	Постоянно требуется помощь педагога
Трудолюбие	Обучающийся получает удовольствие от самого действия, не отвлекается на посторонние раздражители. Всегда достигает желаемого результата.	Положительно относится к знакомым, понятным задачам. К новому или слишком сложному труду приступает с осторожностью или легким нежеланием. Усилия прилагает дозированно.	Ищет предлоги, чтобы избежать деятельности. В процессе работы постоянно отвлекается. Отказывается от задачи при малейшем затруднении.
высокий уровень:18- 31 *средний уровень: 12-7* *низкий уровень: 6 и менее*			

Карта отслеживания динамики развития метапредметных и личностных результатов обучающихся

ФИО обучающегося	Периодичность	Умение планировать и осущ. деят.	Умение работать в команде	Функц грамотность	Ответственно	Самостоятельность	Трудолюбие	Аккуратность	Творч.способн	Образное мышление	Регион.компонент.	Общий балл
	Входная диагностика											
	Пром ат за 1 полугодие											
	Пром ат по окончании программы											
	Входная диагностика											
	Пром ат за 1 полугодие											
	Пром ат по окончании программы											

Приложение 2.3.

Оценка решения проектной задачи (общая оценка)

Показатель	Средний (базовый)	Высокий
Знание предмета	Демонстрируются соответствующие предметные знания и умения. Перенос знаний в новую ситуацию осуществляется через освоение новых способов действий. В заданиях и в ответах (во время презентации результата проектной задачи) отсутствуют грубые ошибки	Демонстрируется свободное владение предметными знаниями и умениями. Результаты работы над заданиями свидетельствуют о способности самостоятельно приобретать новые знания и/или осваивать новые способы действий. Ошибки отсутствуют
Познавательные действия	Поиск, выбор и обработка информации (текстовой и графической) соответствует содержанию задания. Частично логические операции, наблюдение, представление результатов работы над заданием осуществляются под контролем и при поддержке педагога.	Демонстрируется способность мыслить самостоятельно, применять методы информационного поиска и обработки информации (текстовой и графической), свободно владеть логическими операциями, критическим мышлением
Регулятивные действия	Работа над проектной задачей доведена до конца и представлена, часть заданий выполняется под контролем и при поддержке педагога. При этом проявляются отдельные элементы самооценки и самоконтроля обучающихся	Работа над проектной задачей выполнена последовательно и самостоятельно, своевременно пройдены все необходимые этапы обсуждения и представления результатов работы над заданиями. Контроль и коррекция осуществляется самостоятельно
Коммуникация	Выполнение заданий обсуждаются в группе. Присутствует неполная вовлеченность каждого в выполнение задания и условиями коммуникации, владение монологическими и диалогическими формами речи	Демонстрируются навыки инициативного сотрудничества в поиске и сборе информации, в публичном представлении результатов работы над проектной задачей. Распределение функций и обязанностей в группе осуществляется самостоятельно. Демонстрируются навыки командной работы в ходе выполнения заданий и представления результатов работы над проектной задачей. Свободное владение навыками ведения диалога в группе и при представлении результатов работы над проектной задачей. Мысли формулируются ясно, логично, последовательно

Приложение 2.4.

Оценка усвоения знаний регионального компонента

Известные мультипликаторы-уральцы

Проверяемое знание

1. Назовите имя уральского мультипликатора (например: Александр Петров, Сергей Айнутдинов, Алексей Караев, Оксана Черкасова).

2 Назовите (по картинке/фрагменту) мультфильм, созданный на Урале (например, «Корова», «Гагарин», «Уральские байки»).

3 Что послужило основой для создания первых уральских мультфильмов (мультфильмы создавались по сказам П. Бажова и Д. Мамина-Сибиряка.

4. Перечислите 2–3 народа, живущих на Урале, чьи легенды вы знаете (башкиры, татары, манси, ханты, удмурты, марийцы).

5. Проявляет интерес и уважение к культуре народов, отличных от его собственной (по итогам беседы или игры).

Шкала оценки:

0 — не справляется / отказывается;

1 — справляется с помощью наводящих вопросов взрослого;

2 — справляется самостоятельно, проявляет интерес.

Уровни:

Высокий: 10-6 баллов

Средний: 5-3 баллов

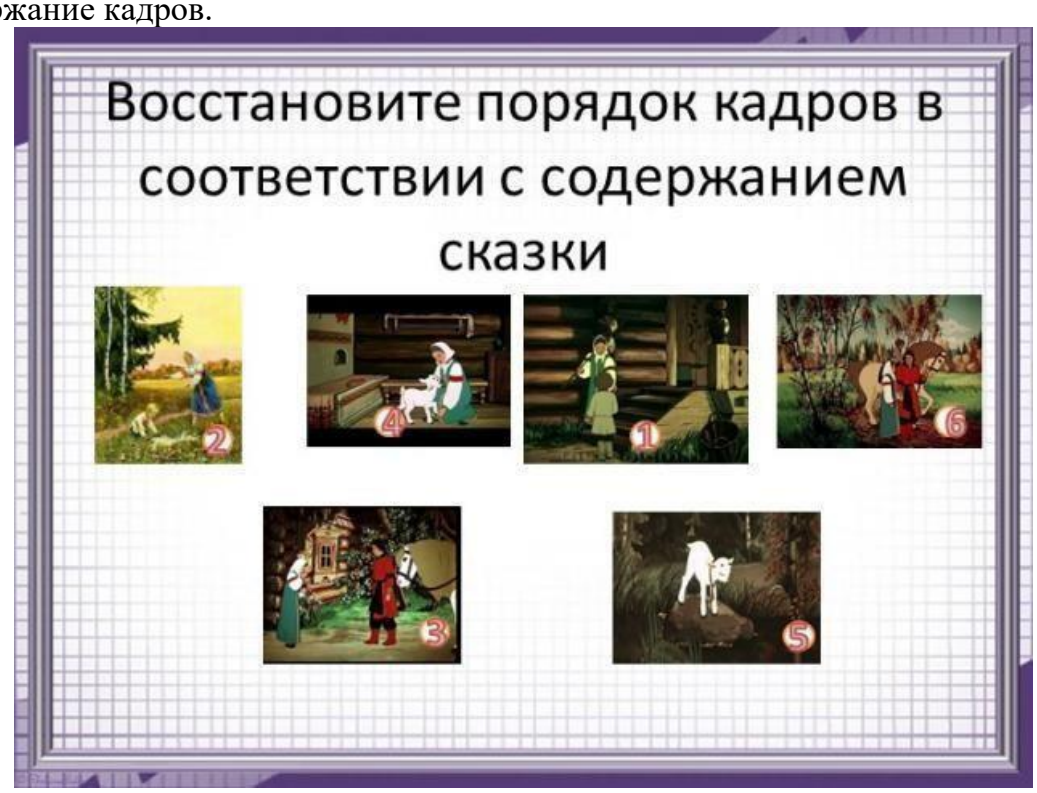
Низкий: 2-0 баллов.

Приложение 3

Проектные задачи, направленные на формирование функциональной грамотности

Задание 1. «Мы-мультипликаторы»

В школе ребятам задали задание, создать мультик по мотивам старых мультфильмах. Но ребята запутались в мультике не помнят, где начало, а где конец, давайте им поможем. Восстановите порядок кадров в соответствие с содержание кадров.



1. Жили-были старик да старуха, у них была Дочка Алёнушка да сынок Иванушка. Старик со старухой умерли. Остались Алёнушка да Иванушка одни-одинешеньки. Пошла Алёнушка на работу и братца с собой взяла.

2. Идут, идут,- солнце высоко, колодец Далеко, жар донимает, пот выступает. Стоит козье копытце полно водицы. Иванушка говорит: - Сестрица Алёнушка, мочи нет: напьюсь я из копытца! - Не пей, братец, козлёночком станешь! Не послушался Иванушка и напился из козьего копытца.

3. В ту пору ехал мимо купец: - О чём, красная девица, плачешь? Рассказала ему Алёнушка про свою беду. Купец ей и говорит:

-Поди за меня замуж. Я тебя наряжу в злато-серебро, и козлёночек будет жить с
нами.

4. После того купец с Алёнушкой и с козлёночком. Стали жить да поживать да
добра наживать и по-прежнему вместе и пили и ели.

5. Одному козлёночку все было ведомо. Повесил он голову, не пьет, не ест. Утром и Вечером ходит по бережку около воды и зовёт: -

Аленушка, сестрица моя! Выплынь, выплынь на бережок...

6. А козлёночек от радости три раза перекинулся через голову и обернулся мальчиком Иванушкой. Злую ведьму привязали к лошадиному хвосту и пустили в чистое поле.

Задача 2. «Мы- сценаристы»

За определенный промежуток времени придумайте продолжение сказки (например, **З**

в сказке «Сестрица Аленушка и братец Иванушка» продолжите сюжет, в котором Алёнушка и купец не встретились)

Задача 3. «Подбери пословицу»

Подберите подходящие по смыслу пословицы к сказке «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»:

1. Кто не слушает советов, нечем помочь.
2. Доброе дело и в воде не тонет.
3. Труд человека кормит, а лень портит.
4. Дружбой дорожи,забывать её не спеши.
5. Вся семья вместе, так и душа на месте.
6. Маленькое дело лучше большого безделья.

Типовые задания, направленные на формирование функциональной грамотности

Проектная задача 1. Создание мультфильма «Мой любимый город»

Цель: создать короткометражный мультфильм о родном городе, применяя полученные знания и умения в области различных видов анимации.

Задание 1. Вам предложено 6 вариантов истории о Челябинске. Выпишите 1-2 факта, которые вы хотели бы отразить в своем мультфильме.

Задание 2. Разработайте сценарий мультфильма, описывающий выбранные вами факты. Подумайте, какой вид анимации лучше всего подойдет для воплощения вашей идеи.

Задание 3. Создайте раскадровку мультфильма, продумайте визуальный ряд, фоны, действующих персонажей. Рассчитайте примерную продолжительность каждой сцены и всего мультфильма.

Задание 4. Распределите роли в творческой группе (сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер и т.д.) и составьте план работы с указанием сроков выполнения каждого этапа.

Задание 5. Реализуйте проект, следуя разработанному плану. Готовый мультфильм представьте на общее обсуждение.

Оценка выполнения проектной задачи

Умения	**Оценка обучающегося**	**Оценка одногруппника**
Умение находить и анализировать информацию по истории и культуре города		
Умение использовать ключевые факты для создания сценария		

Умение планировать структуру и тайминг мультфильма		
Умение выбирать адекватные выразительные средства и техники анимации		
Умение распределять роли в команде с учетом умений каждого		
Умение реализовывать проект по плану, укладываясь в сроки		
Умение представлять и защищать готовый мультфильм		
Умение конструктивно работать и общаться в творческой группе		

Проектная задача 2. Создание социального ролика «Мультфильмы с добрым сердцем»

Цель: разработать социальный анимационный ролик, пропагандирующий общечеловеческие ценности.

Задание 1. Посмотрите примеры социальных мультипликационных роликов. Определите темы мультфильмов.

https://ya.ru/video/preview/13367713679652862596
https://ya.ru/video/preview/4634100535181770077
https://ya.ru/video/preview/12580534245504135716
https://ya.ru/video/preview/2538411805502915154

Задание 2. Подумайте на какую тему вы бы хотели создать мультфильм (доброта, дружба, уважение к старшим, забота об окружающей среде и т.п.). Сформулируйте, о чем будет ваш мультфильм.

Задание 3. Напишите сценарий ролика, продумайте сюжет, героев, детали. Подберите наиболее подходящий вид анимации для воплощения идеи.

Задание 4. Создайте анимацию, используя изученные технологии и программное обеспечение. Озвучьте ролик, наложите звуковые эффекты и музыкальное сопровождение.

Задание 5. Организуйте просмотр готового социального ролика среди обучающихся других творческих объединений. Соберите отзывы зрителей и обсудите с командой, насколько удалось достичь поставленной цели.

Оценка выполнения проектной задачи

Умения	Оценка обучающегося	Оценка одногруппника
Умение анализировать		

образцы социальной анимации, выявлять их ключевые идеи		
Умение генерировать и отбирать идеи для социального ролика		
Умение разрабатывать оригинальный и воздействующий на зрителя сценарий		
Умение создавать анимацию в выбранной технике, применять средства выразительности		
Умение использовать монтаж и звук для усиления эмоционального эффекта		
Умение организовать показ, собрать и проанализировать обратную связь от зрителей		
Умение продуктивно взаимодействовать на всех этапах групповой работы		
Умение творчески и ответственно подходить к социально значимым проектам		

Проектная задача 3. Создание мультфильма по мотивам литературного произведения

Цель: создать мультфильм, основанный на самостоятельно выбранном литературном произведении.

Задание 1. Вам на выбор предложено 6 басен. Выберите одну из них.

Задание 2. Подумайте, какие фрагмент из басни можно эффектно передать средствами анимации. Напишите сценарий будущего мультфильма, при необходимости сокращая или дополняя оригинальный текст.

Задание 3. Нарисуйте эскизы главных героев и фонов, продумайте графическое и цветовое решение мультфильма. Выберите подходящий вид анимации (перекладка, пластилин, коллаж и др.).

Задание 4. Изготовьте героев и декорации мультфильма. Произведите съемку, монтаж, озвучивание и другие необходимые работы для создания цельного анимационного произведения.

Задание 5. Устройте премьерный показ мультфильма для друзей, родителей, педагогов. Расскажите, почему вы выбрали именно это литературное произведение, и как работали над его адаптацией.

Умение анализировать художественный текст, ыявлять их ключевые идеи		
Умение генерировать и отбирать идеи для создания мультфильмом		
Умение разрабатывать оригинальный и воздействующий на зрителя сценарий		
Умение создавать анимацию в выбранной технике, применять средства выразительности		
Умение использовать монтаж и звук для усиления эмоционального эффекта		
Умение организовать показ, собрать и проанализировать обратную связь от зрителей		
Умение продуктивно взаимодействовать на всех этапах групповой работы		
Умение творчески и ответственно подходить к достижению цели		

Первый этап – установка на работу над проектной задачей.

1. Педагог делит обучающихся по группам по 2 - 4 человека в каждой. При выполнении проектной задачи не рекомендуется составлять группы по желанию детей. Проверяется готовность к работе и наличие необходимых материалов и инструментов.
2. Педагог создает проблемную ситуацию / знакомит с жизненной ситуацией.
3. Педагог предлагает объяснить тему и поставить цель проектной задачи.
4. Обучающиеся знакомятся с содержанием заданий проектной задачи (задания проектной задачи публикуются на специально подготовленных бланках для групповой работы; в бланках предусматривается место для фиксации результатов работы группы).
5. Педагог отвечает на вопросы обучающихся по содержанию и регламенту выполнения проектной задачи.
6. Педагог организует обсуждение возможных вариантов решения проектной задачи, критериев для оценки этого результата.

Второй этап – выполнение проектной задачи. Педагог дает установку на достижение результата работы над проектной задачей – получение «проектного» продукта. На этапе выполнения проектной задачи группами обучающихся педагог оказывает им необходимую консультацию и помощь, в том числе по организации их деятельности. Помощь не должна носить характера прямой подсказки, а должна быть ориентирующей по своей сути – педагог учит «видеть» затруднения и находить выход из них.

Третий этап – подведение итогов работы.

1. Педагог ориентирует группы на проверку работы над проектной задачей.
2. Обучающиеся готовят к проверке результат проектной задачи.

3. Педагог организует презентацию работ обучающихся.

4. Обучающиеся размещают результаты работы над проектной задачей. Педагог организует обсуждение «проектного» продукта, организует коллективную рефлексию, в рамках которой, прежде всего, оценивается образовательный эффект от работы – сам «проектный» продукт и изменения в развитии ребенка. Вариантом организации рефлексии может быть анкета, табличные или графические варианты рефлексии.

Также с точки зрения методики важно педагогу последовательно отрабатывать с обучающимися алгоритм решения проектной задачи, который включает: знакомство с условием и инструкцией (содержанием проектных заданий) проектной задачи, обсуждение организации работы и распределение ролей в группе, выполнение заданий согласно инструкции, подготовка к презентации «проектного» продукта, сама презентация, рефлексия.