

Управление образования администрации
Верхнебуреинского муниципального района Хабаровского края
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества
городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын»
Верхнебуреинского муниципального района
Хабаровского края

Рассмотрено
на заседании НМС
Протокол № 1
06.09.2023 г.

Утверждаю
Директор МБУ ДО ЦРТДиЮ
Керн И.Ю.
Приказ № 84 от 08.09.2023 г.
МП



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

технической направленности

Стартовый уровень

Возраст детей: 7 - 10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:
Незамутдинова Антонина Алексеевна,
педагог дополнительного образования

п. Чегдомын, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация» - техническая.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно – правовыми документами:

1. Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
6. Положение о ДОП, реализуемых в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 г. № 383П).
7. Устав МБУ ДО ЦРТДиЮ.

Уровень сложности содержания программы – стартовый уровень.

Актуальность программы продиктована требованиями времени, так как вопрос решения педагогических задач средствами мультипликации – значимая проблема сегодняшнего дня. Человека нашего времени невозможно представить без навыков работы с ИКТ. Каждый ребенок в процессе работы чувствует свою значимость, он учится (учит себя) очень четко, по шагам, по действиям решать поставленную задачу. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства – мультфильмы. Главная проблема современной мультипликации – огромное количество негативной продукции, убивающей духовность детей. Необходимо учить детей создавать добрые, нравственные и познавательные мультфильмы.

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Мультипликация» является модифицированной, разработана на основе авторских программ «Юный мультипликатор» Нохай Алена Александровна, Когалым, 2011 год и программы кружка по обучению мультипликации для детей старшего дошкольного возраста "Мультиляндия" Шатова М.В.2013 г. В программе уменьшена сложность, она адаптирована в соответствии с возрастом, применены игровые технологии.

Программа «Мультипликация» является **педагогически целесообразной**, так как освоение знаний и способов создания компьютерной анимации осуществляется в ходе разработки учащимися своих графических проектов на темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Положительное воздействие мультипликации может стать прекрасным развивающим фактором для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

В объединении «Мультипликация» любой ребенок может найти применение своим способностям, так как обучение искусству мультипликации предполагает использование различных видов деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и другие), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Программа знакомит учащихся с большим разнообразием технического оборудования, необходимого для создания мультфильмов, учит работать с этой техникой. Обучение по данной программе способствует развитию технических и творческих способностей и умений учащихся, организацию исследовательской деятельности и предоставляет возможность каждому ребенку обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

Программа рассчитана на учащихся в возрасте от 7 до 10 лет. Оптимальное количество детей в группах – до 12 человек.

По сроку реализации программа разработана на 1 год обучения. Форма обучения – очная.

Режим занятий

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	2	2	4	36	144
Итого по программе					144

Периодичность и продолжительность занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 от 28.09.2020 г. № 28 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Продолжительность одного академического часа – 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 мин.

В объединении могут заниматься обучающиеся как одного, так и разных возрастов. Обучение по данной программе предусматривает изучение различных компьютерных программ для создания мультфильмов, таких как Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти», Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои», графический редактор Paint, Pivot_Animator, MS PowerPoint.

Формы занятий. Основная форма организации занятий – практическая работа: работа за компьютером (компьютерный практикум).

Используются формы занятий: занятие - игра, беседа, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия. Все разделы программы делятся на теоретические и практические занятия. Практический материал занимает 80% времени обучения создания мультфильмов. Использование индивидуальных форм работы в процессе обучения помогает учащимся осознавать достигаемые результаты, повышать учебную мотивацию и результативность обучения.

Цель программы: формирование представления учащихся о создании мультфильмов.

Задачи:

- формировать познавательный интерес учащихся в области создания мультфильмов;
- познакомить с элементарными понятиями мультипликации;
- учить учащихся правилам общения в совместной деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к результатам деятельности других учащихся.

Учебный план

N п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
		о	я	а	
1	Введение в программу. Техника безопасности при работе на компьютере	1	1	0	Контроль (приложение 1)
2	История мультипликации	3	1	2	Викторина
3	Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти»	12	3	9	Презентация готовых мультфильмов. Участие в конкурсах различного уровня.
4	Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»	10	3	7	Презентация готовых мультфильмов. Участие в конкурсах различного уровня.
5	Программа «Pivot_Animator»	18	4	14	Презентация готовых мультфильмов. Участие в конкурсах различного уровня.
6	Мультфильм в PowerPoint	62	10	52	Презентация готовых мультфильмов. Участие в конкурсах различного уровня.
7	Программа Windows Movie Maker	36	10	26	Презентация готовых мультфильмов. Участие в конкурсах различного уровня.
8	Итоговое занятие	2		2	Итоговый контроль (приложение 1)
	ВСЕГО	144	32	112	

Содержание программы

1. Введение в программу (1ч.) Техника безопасности при работе на компьютере. Название и функциональное назначение основных устройств компьютера.

2. История мультипликации (3 ч.)

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Немного об истории анимации. Китайский театр теней. Изобретение простейших устройств мультипликации: волшебный фонарь («laternamagica»), фильмоскоп, фенакистископ, стробоскоп, зоотроп, кинематоскоп, фазатрон, праксиноскоп. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Практика: Написание сценария мероприятия «Путешествие в страну Мультипликацию»

3. Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти» (12 ч.)

Теория: Изучение программы «Мульти – Пульти». Цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в игровой компьютерной программе. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Выбор актёра. Коллекция действий актёра. Работа с текстом. Анимация текста. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Анимация актёра. Смена действия актёра.

Практика: Продумать сюжет мультфильма. Работа в программе «Мульти – Пульти».

4. Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»(10ч.)

Теория: Изучение программы «Мои любимые герои». Цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в игровой компьютерной программе. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Выбор актёра. Коллекция действий актёра. Работа с текстом. Анимация текста. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Анимация актёра. Смена действия актёра.

Практика: Продумать сюжет мультфильма. Работа в программе «Мои любимые герои».

5. Программа «Pivot_Animator» (18 ч.)

Теория: Изучение программы «Pivot_Animator». Работа в видеоредакторе Pivot_Animator. Открытие созданных файлов. раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;

установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

Практика: Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов в программе «Pivot_Animator». Создание усложненного движения персонажа, создание рисунков-кадров и их сохранение.

6. Мультфильм в PowerPoint (62 ч.)

Теория: Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Изучение графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование. Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле. Создание рисунков-кадров в программе Paint. Изучение программы PowerPoint. Интерфейс программы. Приобретение навыков вставки растровых и векторных изображений. Основные приемы обработки изображений в PowerPoint. Применение эффектов анимации, настройка их параметров. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Вставка и настройка звука в PowerPoint. Сохранение презентации в режиме демонстрации.

Практика: Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в PowerPoint.

7. Программа Windows Movie Maker (36 ч.)

Теория: Изучение программы «Windows Movie Maker». Работа в программе «WindowsMovieMaker». Создание сборника в программе и подготовка раскадровки мультфильма. Создание самостоятельных мультфильмов в WindowsMovieMaker. Наложение музыки и подстройка шкалы времени. Подстройка кадров под временные отрезки. Название и титры. Видеоэффекты и видеопереходы. Преобразование проекта в мультфильм.

Практика: Подстройка кадров под временные отрезки. Озвучивание, наложение музыки и подстройка шкалы времени. Название и титры. Наложение видеоэффектов и видеопереходов. Преобразование проекта в готовый мультфильм.

8. Итоговое занятие (2 ч.) Анализ работы объединения. Рассказы о своих мультфильмах. Презентации готовых мультфильмов.

Планируемые результаты

Предметные:

Учащиеся будут знать:

- историю мультипликации;
- принцип работы в таких программах, как Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти», Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои», графический редактор Paint, Pivot_Animator, MS Power Point и Windows Movie Maker.

Метапредметные:

- правила работы с компьютером;
- планировать свою работу;

Личностные:

- будут уметь договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности

Условия реализации программы

Для успешного обучения детей необходимо и имеется

Список наглядных пособий:

- демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке;
- мультимедийные презентации «Правила поведения при работе на компьютере», «В гостях у режиссера Мультяшкина», «Этапы сценария», «Объемный мультфильм», «Кто рисует мультики - человек или компьютер?»;
- картотека гимнастики для глаз;
- фильм о истории «Союзмультфильма»;
- отрывки из первых анимационных фильмов «Очарованный рисунок», «Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами», «10 000 лет до н. э», «Алиса на море»; «Кубик-рубик», «Чудеса».
- фильм «Профессии в киностудии Союзмультфильм»;
- памятки «Этапы создания мультфильма», «Работа по созданию презентаций в Power Point»;
- видео урок про работу в программах PowerPoint и WindowsMovieMaker;
- подборка анимированных картинок, готовых фонов для презентаций, разных звуков и песен.

Технические средства обучения:

- компьютер с мультимедийным проектором; колонки; микрофон; столы для работы детей.

Программно-методическое обеспечение:

Обучающие и развивающие компьютерные программы

- Программа Paint; Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти»; Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»; Программа «Pivot_Animator»; Программа «MSPowerPoint»; Программа «WindowsMovieMaker».

Формы аттестации

В конце учебного года осуществляется контроль развития личности учащихся. Формы демонстрации образовательных результатов: показ готовых мультфильмов.

Оценочные материалы (приложение 1 – Положение об итоговом контроле)

1. **Входной контроль** отслеживается уровень подготовленности учащихся в начале учебного года.

2. **Текущий контроль** проводится после каждого раздела, выявляется степень усвоения нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления (опрос, наблюдение во время выполнения практических заданий).

3. **Итоговый контроль** проводится по завершению усвоения образовательной программы в целом. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым учащимся. Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в детском саду и в школе, участие в конкурсах различного уровня. Результаты проведенной проверки знаний учащихся заносятся в карту итогового контроля объединения, это дает возможность скорректировать работу объединения и увидеть эффективность программы.

- Итоговый контроль, который с учетом возраста может проводиться в виде игры.
- Участие в конкурсах различного уровня.

Итог программы – Коллекция мультфильмов

Методические материалы

Методы обучения: **словесный:** (рассказ, беседа, работа с компьютерными программами); **наглядный:** (раздаточный материал в виде карточек); **практический:** (решение поставленных задач, направленных на выработку специальных умений и навыков); **игровой:** (физминутки, гимнастики для глаз, создание сюрпризных моментов, компьютерные программы Конструктор мультфильмов «Мультити - пульти» и Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»); **объяснительно-иллюстративный:** (при объяснении нового материала используются рисунки, плакаты, иллюстрации). Программа дает возможность педагогу использовать на занятиях один или несколько методов обучения. Выбор методов зависит от психофизических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая. Проводятся индивидуальные и групповые занятия для подготовки и участия в конкурсах различного уровня.

Формы организации учебного занятия: беседа, игра, праздники – сюрпризы, показ мультфильмов.

Литература

Рекомендуемая педагогу:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 1990 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006 г.
3. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2006г.
4. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2000 г.

Рекомендуемая учащимся и родителям:

1. Методические рекомендации по созданию презентаций.
2. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.
3. Босова Н.Н. Информатика 5-7 класс - М., Лаборатория Базовых Знаний, 2003
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2013

Интернет ресурсы:

- http://www.youtube.com/watch?v=H0x_aZ_PnD8&list=PL0ExSS5cT9xc-ni38OtpxJ9WcYvtMk66o – фильм об истории «Союзмультфильма»
- <http://www.youtube.com/watch?v=rpK1UAUaCCg> – видеобзор работы в программе Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти»
- <http://www.youtube.com/watch?v=4E0Tx--Rjik> – видеобзор работы в Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»
- <http://www.youtube.com/watch?v=QpJawXuNwj0> – видеобзор работы в программе Pivot_Animator_v4.1.10
- <http://www.youtube.com/watch?v=neNXMoFAwPk> - Работа в среде графического редактора Paint
- <http://www.youtube.com/watch?v=a2gl0zGQY7s> – Настройка анимаций в программе PowerPoint
- <http://www.youtube.com/watch?v=YXEAoZHBero> – Вставка музыкального сопровождения в презентацию
- <http://www.youtube.com/watch?v=XsCuz-S44xY> или http://www.youtube.com/watch?v=LqhqLDaF6dU&list=PLcJkENogndy32jF7xGrP-Nq_P137faZ8f - Создание мультфильмов в PowerPoint.

Календарный учебный график

№	Месяц	Дата	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля
1			Организационное занятие. Правила поведения. Требования безопасности перед началом и во время занятий.	Беседа	2	Викторина
2			Все об анимации	Игра, беседа	2	Разгадывание ребусов
3			Программа конструктор мультфильмов «Мульти – пульти»	Игра, беседа	2	Беседа - опрос
4			Программа конструктор мультфильмов «Мульти – пульти»	Игра, беседа	2	Промежуточный анализ результата деятельности
5			Программа конструктор мультфильмов «Мульти – пульти»	Опрос	2	Промежуточный анализ результата деятельности
6			Программа конструктор мультфильмов «Мульти – пульти»	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
7			Программа конструктор мультфильмов «Мульти – пульти»	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
8			Программа конструктор мультфильмов «Мульти – пульти»	Практикум	2	Анализ результата деятельности
9			Программа конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»	Игра, беседа	2	Фронтальная беседа - опрос
10			Программа конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»	Опрос	2	Промежуточный анализ результата деятельности
11			Программа конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
12			Программа конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои»	Практикум	2	Анализ результата деятельности

13			Обобщающее занятие	Практикум	2	Тест «Мультфильмы польза и вред»
14			Программа «Pivot_Animator»	Практикум	2	Беседа
15			Программа «Pivot_Animator»	Игра, беседа	2	Промежуточный анализ результата деятельности
16			Программа «Pivot_Animator»	Опрос	2	Промежуточный анализ результата деятельности
17			Программа «Pivot_Animator»	Конкурс	2	Промежуточный анализ результата деятельности
18			Программа «Pivot_Animator»	Игра, беседа	2	Промежуточный анализ результата деятельности
19			Программа «Pivot_Animator»	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
20			Программа «Pivot_Animator»	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
21			Программа «Pivot_Animator»	Практикум	2	Наблюдение
22			Программа «Pivot_Animator»	Практикум	2	Анализ результата деятельности
23			Создание рисунка в программе Paint	Игра, беседа	2	Промежуточный анализ результата деятельности
24			Создание рисунка в программе Paint	Опрос	2	Промежуточный анализ результата деятельности
25			Создание рисунка в программе Paint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
26			Создание рисунка в программе Paint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
27			Создание рисунка в программе Paint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности

28			Создание рисунка в программе Paint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
29			Создание рисунка в программе Paint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
30			Создание рисунка в программе Paint	Практикум	2	Анализ готовых кадров в графическом редакторе Paint
31			Программа PowerPoint	Практикум	2	Беседа
32			Создание презентации в программе PowerPoint	Практикум	2	Беседа
33			Создание рисунка в PowerPoint	Практикум	2	Беседа
34			Фон и изображения в PowerPoint	Практикум	2	Беседа
35			Вставка изображений в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
36			Создание кадров	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
37			Создание кадров	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
38			Создание кадров	Практикум	2	Анализ кадров
39			Настройка анимации	Практикум	2	Беседа
40			Настройка анимации	Практикум	2	Практическая работа
41			Настройка анимации	Практикум	2	Практическая работа
42			Работа со звуком в PowerPoint	Практикум	2	Беседа
43			Работа со звуком в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
44			Работа со звуком в PowerPoint	Игра, беседа	2	Промежуточный анализ результата деятельности

45			Мультфильмы в PowerPoint	Игра, беседа	2	Промежуточный анализ результата деятельности
46			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
47			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
48			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
49			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
50			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
51			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
52			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Промежуточный анализ результата деятельности
53			Мультфильмы в PowerPoint	Практикум	2	Анализ результата деятельности
54			Изучение программы «Windows Movie Maker»	Практикум	2	Беседа
55			Программа WindowsMovieMaker	практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
56			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
57			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
58			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы

59			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
60			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
61			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
62			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
63			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
64			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
65			Программа WindowsMovieMaker	Практикум	2	Промежуточный анализ пробной работы
66			Создание проектов и преобразование их в фильмы	Практикум	2	Промежуточный анализ мультфильма
67			Создание проектов и преобразование их в фильмы	Практикум	2	Промежуточный анализ мультфильма
68			Создание проектов и преобразование их в фильмы	Практикум	2	Промежуточный анализ мультфильма
69			Создание проектов и преобразование их в фильмы	Практикум	2	Промежуточный анализ мультфильма
70			Создание проектов и преобразование их в фильмы	Практикум	2	Промежуточный анализ мультфильма
71			Создание проектов и преобразование их в фильмы	Практикум	2	Анализ готового мультфильма
72			Итоговое занятие	Праздник	2	Презентация мультфильмов

Положение об итоговом контроле обучающихся объединения "Мультипликация".

1. Общие положения

Итоговый контроль обучающихся объединения "Мультипликация" рассматривается как неотъемлемая часть образовательного процесса, так как позволяет всем его участникам оценить реальную результативность их совместной творческой деятельности.

Цель итогового контроля - выявление уровня развития способностей и личностных качеств ребёнка и их соответствие прогнозируемым результатам образовательной программы "Мультипликация".

Задачи итогового контроля:

- определение уровня элементарной теоретической подготовки обучающихся в области мультипликации;
- выявление степени сформированности практических умений и навыков создания мультфильмов;
- анализ полноты реализации образовательной программы детского объединения;
- выявление причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации образовательной программы;
- внесение корректив, в содержание и методику образовательной деятельности детского объединения.

2. Организация итогового контроля.

Итоговый контроль обучающихся объединения "Мультипликация" Центра развития творчества детей и юношества проводится 1 раз, в конце учебного года.

Сроки проведения итогового контроля: май.

Форма проведения итогового контроля: тестирование знаний, умений и навыков по проверочным картам (теоретический курс), учет практических результатов.

Проверочная карта № 1

«Правила работы с компьютером, организация рабочего места и техника безопасности»

1. Можно ли бегать по кабинету?
2. Что делать, если компьютер не включается?
3. Как нужно сидеть на стульях?
4. Как нужно заходить в компьютерный кабинет?
5. Как следует нажимать на клавиши?
6. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
7. Разрешается ли касаться экрана монитора?
8. Можно ли прикасаться к проводам?
9. Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?
10. Можно ли включать и выключать компьютеры без разрешения преподавателя?

Проверочная карта № 2

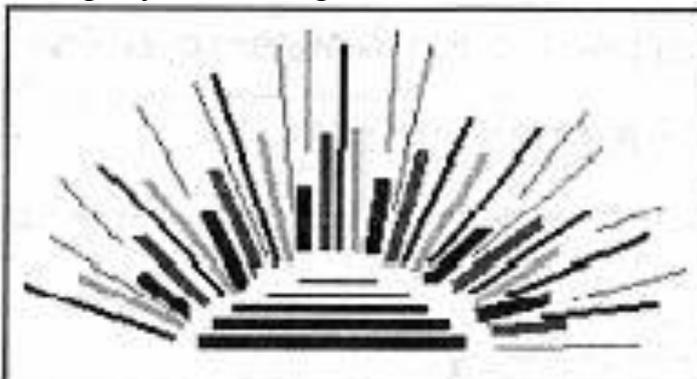
«История мультипликации»

1. В каком году началась эпоха анимационного кино?
3. Что показывал аппарат праксиноскоп?
4. Как называется первый мультфильм, который был нарисован темными линиями на белой бумаге, потом рисунки отпечатывали на негативе?
5. Как зовут создателя первого звукового, музыкального и полнометражного мультипликационного фильма?
6. Как называется мультипликационная студия, которая была создана в России в 1936 году?

Проверочная карта № 3

«Работа в графическом редакторе Paint»

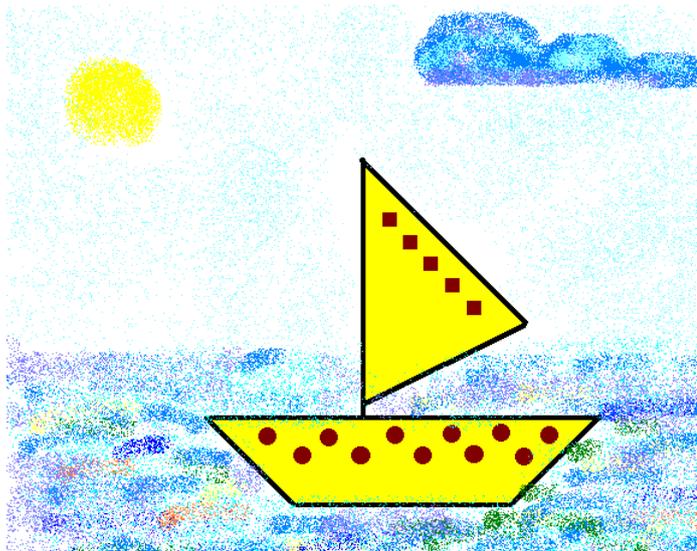
1. Используя линии нарисуйте дикобраза



2. Напишите стихотворение:

Щетки, вилки и метелки,
Сто ножей и сто ежей
Взяли да собрали разом
И назвали дикобразом

3. Нарисуй кораблик.



Проверочная карта № 4

«Работа в программах: Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти» и «Мои любимые герои»

Создание проекта мультфильма по единому готовому сценарию.

Проверочная карта № 5

«Работа в программах: Pivot_Animator и Windows Movie Maker»

Создание проекта мультфильма по единому готовому сценарию.

Результаты проведенной проверки знаний учащихся заносятся в карту итогового контроля объединения, это дает возможность скорректировать работу объединения и увидеть эффективность программы.

Программой предусмотрен показ мультфильмов собственного изготовления перед детьми в детском саду. А также участие в конкурсах различного уровня.

3. Критерии оценки результатов итогового контроля.

Вид деятельности	Уровни		
	Высокий 80 – 100%	Средний 50 – 80%	Низкий 10 - 50%
Правила работы за компьютером	Хорошо знает и не нарушает правила работы за компьютером и технику безопасности. Специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	Знает правила работы с компьютером и ТБ. Пугается в терминах, в программах.	Требуется постоянного внимания со стороны педагога. Избегает употреблять специальные термины.
История мультипликации	Хорошо знает историю мультипликации	Историю мультипликации знает частично	Историю мультипликации не знает
Рисунки в графическом редакторе Paint	Хорошо знает, как создаются рисунки в графическом редакторе Paint, самостоятельно сохраняет свою работу, выполняет практические задания с элементами творчества.	Имеет навыки работы в графическом редакторе Paint, но с затруднением ориентируется в панели инструментов. Выполняет свою работу, только под контролем педагога, по образцу.	Забывает алгоритм работы в графическом редакторе Paint, плохо ориентируется в панели инструментов, испытывает серьезные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания только при поддержке педагога.
Работа в программах: Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти», Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои», Pivot_Animator, MSPowerPoint и MovieMaker.	Умеет работать в программах: Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти», Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои», Pivot_Animator, MSPowerPoint и WindowsMovieMaker	Имеет навыки работы в компьютерных программах, но с затруднением ориентируется в панели инструментов.	Плохие навыки работы в компьютерных программах, не ориентируется в панели инструментов, без помощи педагога не может выполнить работу.
Личностные качества	Учащийся имеет постоянный интерес к занятиям, проявляет инициативность, усидчив, умеет вести себя в коллективе, доброжелателен по отношению к другим ребятам	Интерес к работе непостоянен, не хватает упорства, терпеливости, редко проявляет инициативу, но при этом всегда готов оказать помощь другим	Интерес к делу проявляет редко, не усидчив, ленив, лишен инициативы, рассеян

4. Оценка, оформление и анализ результатов итогового контроля.

Результаты итогового контроля обучающихся должны оцениваться таким образом, чтобы можно было определить:

1. насколько достигнуты прогнозируемые результаты программы каждым ребёнком;
2. полноту выполнения образовательной программы;
3. результативность самостоятельной деятельности ребёнка в течение всего учебного года.

Результаты итогового контроля фиксируются в «Протоколе результатов итогового контроля обучающихся объединения "Мультипликация"».

Результаты итогового контроля обучающихся объединения "Мультипликация" анализируются администрацией ЦРТДиЮ и педагогом, по следующим параметрам:

- количество обучающихся (в процентах), освоивших образовательную программу на высоком уровне,
- освоивших программу на среднем уровне,
- освоивших программу на низком уровне;
- необходимость коррекции программы.

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ итогового контроля обучающихся объединения "Мультипликация"

Название программы:

Фамилия, имя, отчества педагога:

№ группы:

Форма проведения:

РЕЗУЛЬТАТЫ ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ

№	Фамилия, имя обучающегося	Год обучения	Уровень усвоения (высокий, средний, низкий)		
			теория	практика	итого

Подпись педагога _____

СВОДНЫЙ ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ
итонового контроля обучающихся объединения
"Мультипликация"

Название программы:

Фамилия, имя, отчества педагога:

РЕЗУЛЬТАТЫ ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ

Группа (№)	Год обучения	Уровень усвоения (%)		
		высокий	средний	низкий

Подпись педагога _____