

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Шиловская средняя общеобразовательная школа №2»
муниципального образования – Шиловский муниципальный район
Рязанской области

«РАССМОТРЕНО»

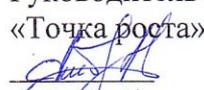
на педагогическом
совете
протокол № 12 от
27.08.2024 г.

И.о. директора МБОУ «Шиловская СОШ №2»



«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель Центра
«Точка роста»


А.А. Амбарян

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа**

**«Точка роста. Основы мультипликации и Flash-
анимации»**

Направленность: техническая

Уровень: ознакомительный

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель-разработчик:

Дорохова Людмила Семеновна,
педагог дополнительного образования

Шилово, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогическая целесообразность и актуальность программы

Программа «Основы мультипликации и Flash - анимации» разработана в соответствии с основными направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня, Уставом и локальными актами образовательной организации.

Направленность

Программа «Основы мультипликации и Flash - анимации» к **технической направленности**.

Программа направлена на развитие интереса обучающихся к инженерно-техническим и информационным технологиями формированию предпрофессиональных навыков в сфере инженерии и технологического творчества. Занимаясь по программе, осваивают программное обеспечение по созданию медийных продуктов и интеграции их в повседневную жизнь.

Адресат программы

Программа «Основы мультипликации и Flash - анимации» адресована детям с 10 до 13 лет, проявляющим интерес к созданию мультфильмов графических и медиа-продуктов. Наличие базовых знаний по определенным предметам не требуется.

Актуальность программы

состоит в том, что мультипликация способствует развитию творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. При занятии анимационным творчеством у детей развиваются многочисленные навыки присущие множеству профессий и специальностей, задействованных в процессе создания анимационного продукта, за каждым серьезным мультфильмом, клипом, роликом стоят целые конвейерные производства с армией в тысячи разнопрофильных специалистов технической и художественной направленности.

Разнообразие технологий создания анимации, с которым обучающиеся познакомятся на занятиях, раскрывает перед ребенком огромный мир возможностей, с помощью которых он сможет поделиться своей уникальной идеей и посылками с другими людьми.

Анимация имеет большой потенциал, как в современном искусстве, так и в образовании, и является неотъемлемой частью визуальной культуры нашего времени.

Ребенок может найти себя в любой сфере деятельности, участвующей в анимационном производстве, что послужит ориентиром для будущей профессии.

Отличительные особенности программы

Программы, существующие в области мультипликации, чаще всего имеют узкоспециализированную направленность. Разработчик данной программы объединил в одну дополнительную общеразвивающую программу несколько методов и техник реализации анимационных фильмов (как материальных: перекладная, пластилиновая, песочная, так и нематериальных: компьютерная 2d анимация), для составления более полного представления о специфике мультипликации в разных сферах её применения. Это обеспечивает вариативность и позволяет обучающимся познакомиться с разнообразием техник, определиться с выбором направления для будущего профессионального развития.

Во время прохождения данной программы развивается воображение, навыки рисунка и работы с пластическими материалами, что позволяет создавать более сложные и интересные

синтетические произведения в результате. Развитие воображения, расширение кругозора способствуют успеваемости учащихся и по общешкольным предметам.

Дети знакомятся не только с материалами и техниками анимации, но и с профессиями: режиссер анимационного фильма, аниматора, сценариста, оператора и фотографа, художника-мультипликатора, звукорежиссера, 2d аниматора.

Уровень освоения программы - общекультурный.

Формирование и развитие творческих способностей детей.

-Презентация результатов на уровне образовательной организации

Объем и срок освоения программы

Общее количество учебных часов по программе - 144 часов.

Срок освоения программы - 1года.

Цель и задачи программы

Цель программы – Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности посредством решения задач и проблем в сфере мультипликации.

Задачи:

Обучающие:

- Сформировать базовые навыки работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой и компьютерной.
 - Дать представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации.
 - Дать представление о драматургии и сценарном мастерстве.
- Обучить основным этапам создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукоряда.
- Сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации.
- Научить основным этапам монтажа мультипликационного фильма, создания законченных, творчески выполненных проектов.

Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.
- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.
- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.
- Развитие эстетического восприятия.
- Способствовать развитию творческих способностей учащихся через решение проблем,

возникающих при работе над мультипликационным фильмом.

- Способствовать развитию умения планировать работу и рационально распределять время.
- Способствовать умению учащихся обобщать полученные знания, преобразовывать информацию в символы, проводить анализ, синтез, сравнение и делать необходимые выводы.
- Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных (нетипичных) условиях.
- Обеспечить условия для развития умений точно и образно выражать свои мысли и идеи.
- Способствовать развитию умений творчески подходить к решению практических задач.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.
- Создание условий для воспитания патриотичности.
- Создать условия для развития самостоятельности и ответственности.
- Способствовать развитию стремления к совершенствованию навыков и умений, желания выполнять более сложные работы.
- Создать условия для развития интереса к лучшим образцам мультипликации и желания к самостоятельному творчеству.
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности и пространственного воображения через овладение мультипликационными техниками: перекладной, пластилиновой, кукольной и компьютерной.
- Создать условия для развития умения работать в коллективе: проявлять эмпатию и оказывать и принимать помощь, сотрудничать, совместно добиваться намеченной цели, через создание творческой и доброжелательной рабочей атмосферы.

Воспитательный компонент данной программы основывается на реализации целей и задач:

- Примерной программы воспитания в МБУ ДО Центр «Родник»;
- Программы развития учреждения;
- воспитательной миссии, традиций учреждения;
- специфике образовательной деятельности ДО;
- связях с социальными партнерами (музейные, творческие, социокультурные проекты и т.д.).

Воспитательный компонент ДО реализуется через учебное занятие, которое является частью всего образовательного процесса в учреждении. Разработчик программы рассматривает занятие как лабораторию, где происходит развитие личности ребенка, его социализация, где ребенок и педагог выступают равноправными субъектами образовательного процесса.

Воспитательный потенциал занятия предполагает создание условий для развития познавательной активности учащихся, их творческой самореализации. С этой целью на занятиях в рамках данной программы предполагается следующее:

- демонстрация детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности;
- подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения на занятиях;

- применение интерактивных форм работы, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога, командной работы и взаимодействия с другими детьми;

- включение в занятие игровых технологий, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в объединении, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия;

- включение проектных технологий, позволяющих учащимся приобрести навык генерирования и оформления собственных идей, навык самостоятельного решения проблемы, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения и т.д.;

- включение в образовательный процесс технологий самодиагностики, рефлексии, позволяющих ребенку освоить навык выражения личностного отношения к различным явлениям и событиям.

Воспитательные эффекты ДО достигаются через:

- актуализацию воспитательных практик (мероприятий, дел, игр и пр.) в процессе реализации ДО;

- организацию игровых учебных пространств;

- обновление содержания совместной творческой деятельности педагога и учащихся;

- разработку современного образовательного и воспитательного контента;

- содействие в становлении детско-взрослых научных сообществ;

- проектирование дискуссионных образовательных пространств;

- проектирование игровых образовательных пространств;

- организацию и педагогическую поддержку социально-значимой деятельности и социальных проб учащихся;

- формирование и развитие сетевых (наука, бизнес, образование и т.д.) образовательных детско-взрослых сообществ;

- организацию и педагогическую поддержку просветительской, исследовательской, поисковой, практико-ориентированной, рефлексивной деятельности учащихся, направленной на освоение социальных знаний, формирование позитивного отношения к общественным ценностям, приобретения опыта социально-значимых дел.

Данной программой предусмотрена организация и проведение мероприятий в рамках реализации Плана воспитательной работы с учащимися, проходящими обучение по данной программе, и участие в мероприятиях учреждения.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами;
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности;
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности;
- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи,

строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма;
- Приобретут знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут знание основ компьютерной анимации;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству;
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации;

Содержание

1. Тема: “Вводное занятие”.

Теория. Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ

Практика. Проведение входного мониторинга (собеседование). Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации. Самостоятельная постановка собственных целей в связи с анимацией на учебный год учащимися.

2. Тема: “Какая бывает анимация”.

Теория. Материалы, техника исполнения и техническое оборудование анимации.

Практика. Съемка монеты, бумажной птицы, пластилинового персонажа.

3. Тема: “Сторителлинг”.

Теория. Этапы развития сюжета. Методы создания сюжета. Построение персонажей. Роль диалогов, действий, пространства и других элементов сценария в развитии сюжета.

Практика. Индивидуальная разработка сюжета для сценария. Создание коротких сценариев.

4. Тема: “Качели”.

Теория. Объяснение заданий.

Практика. Задания индивидуальные и групповые на развитие фантазии, и активизацию мышления. Обсуждение практической пользы и необходимости заданий.

5. Тема: “История анимации”.

Теория. История анимации от оптических игрушек XIX века до студии PIXAR и «классиков» полнометражного аниме.

Практика. Производство оптической игрушки Тауматроп, создание этюда в технике эклер.

6. Тема: “Живой материал”.

Теория. Технология работы с пластилином, создание объемных предметов и персонажей из бумаги, стилизация и трансформация в рисунке, работа с бытовыми объектами.

Практика. Съемка этюдов из пластилина, бумаги, рисованной графики, постановка и съемка этюдов с «оживлением» бытовых предметов.

7. Тема: “Проект”.

Теория. Оформление персонажей и декораций. Правильное оформление сценария.

Практика. Создание сценария и раскадровки к нему. Разработка персонажей, задников и прочих элементов мультфильма. Съемка. Монтаж. Закрытый показ. Анализ и обсуждение. Демонстрация аудитории.

8. Тема: “Актерское мастерство”.

Теория. Выразительность речи, мимики, жестов — связь обстоятельств с поведением. Элементы бессловесного действия. Пластический образ персонажа. Сценическое действие. Творческая мастерская.

Практика.

Тренинги. Выбор драматического отрывка. Этюдные пробы. Показ и обсуждение.

9. Тема: “Копилка аниматора”.

Теория. Для чего создается мультфильм (цель создания). Целевая аудитория мультфильма. Чему может научить ребенка мультфильм. Нестандартные техники, материалы и повороты сюжета.

Практика.

Просмотр и обсуждение просмотренных мультфильмов.

10. Тема: “Видео мастерство и работа со звуком”.

Теория. Технология работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов.

Практика. Монтаж в видео редакторе MovAvi.

11. Тема: “Итоговое занятие”. Представление проектов

Теория.

Нет.

Практика.

Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые *методики, методы и технологии*

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методы проблемного обучения,
- методика развивающего обучения,
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

Дидактические средства:

1. Картинки со схемами движения объектов.
2. Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.
3. Настольная игра для создания сценария “Образно говоря”.
4. Видеоматериалы.
5. Материалы из интернета на электронных носителях.
6. Интерактивные материалы на сервисах Kahoot.com, Edpuzzle.com и Wizer.me
7. Театральные игры.

Информационные источники:

Список литературы, используемой при составлении программы:

1. Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова «Мультфильм руками детей», М.: Просвещение, 1990
2. Ф.С. Хитрук «Профессия — аниматор», М.: Гаятри, 2007
3. Сазонов А.П. «Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка ~~рисованного~~фильма» Москва. 1960
4. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
5. Анатолий Петров «Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие», М.: ВГИК, 2010

Интернет-источники:

1. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я"
<http://multazbuka.ru>
2. <https://vk.com/logovoanimatorov>
3. <https://animationclub.ru>
4. <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov>
5. <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
6. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>
7. <https://www.petroddt.ru>

Рекомендации детям:

1. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
2. <http://multazbuka.ru>
3. <http://mult-uroki.ru>
4. <https://smotriuchis.ru/fotografiya/animaciya-i-multiplikaciya/free>

Педагогическая целесообразность.

В процессе обучения детей теории и практике основ мультипликации по данной программе используются приёмы, методы, принципы подходы лично-ориентированной технологии. Используются методы проблемно-поискового и проектного обучения. Используются игровые методы обучения для:

- ↳ запоминания терминов и понятий в сфере анимации и информационных технологий;
- ↳ практики решения зада

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика – один из важных разделов любой образовательной программы.

Цель диагностики – проследить динамику развития и рост мастерства обучающихся.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по ДО

«Основы мультипликации и Flash - анимации» проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроли.

Диагностический контроль позволяет определить уровень мотивации и устойчивости интереса, воспитанности обучающихся, творческих способностей, отношение к трудовой деятельности.

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей.

Результативность выполнения программы отслеживается путем проведения промежуточного и итогового этапов диагностики.

Текущий мониторинг результатов обучения ребенка осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Цель промежуточного диагностирования: определить степень усвоения детьми учебного материала, оценить динамику развития и рост мастерства учащихся на данном этапе.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по ДОП

«Студия Мультипликации» проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроли.

● Входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся при поступлении в детское объединение «Основы мультипликации и Flash - анимации» проводится в сентябре.

Формы входного контроля:

✓ педагогическое наблюдение;

✓ выполнение практических заданий педагога.

● Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения основных тем программы. Осуществляется на занятиях в течение первого и второго годов обучения для отслеживания уровня освоения учебного материала программы.

Формы текущего контроля:

✓ педагогическое наблюдение;

✓ выполнение творческих и контрольных заданий педагога;

✓ анализ педагогом и учащимися качества исполнения творческого материала, приобретенных навыков общения.

● Промежуточный контроль проводится в форме выставок работ обучающихся.

● Итоговый контроль проводится по завершении обучения по программе в мае. Формы итогового контроля:

✓ педагогическое наблюдение;

- ✓ выполнение творческих заданий педагога;
- ✓ защита творческого продукта на открытом занятии для педагогов и родителей, на котором учащиеся демонстрируют навыки, приобретенные за время обучения;
- ✓ анализ педагогом и учащимися качества выполнения творческого продукта, приобретенных навыков общения.

Формы предъявления результатов:

- Дипломы, благодарности, грамоты за высокие достижения обучающихся.
- Защита творческих продуктов (индивидуальные проекты).
- Открытые занятия.

Формы фиксации результатов:

- Информационная карта «Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы обучающимися».
- Видеозаписи и фотографии участия коллектива в выставках, конкурсах, выездах.
- Отзывы родителей.

Диагностические срезы проводятся 3 раза в учебном году – в сентябре, декабре и мае. Информационные карты освоения дополнительной ДО «Основы мультипликации и Flash - анимации» разработаны в соответствии с планируемыми результатами, позволяют оценивать три группы результатов: личностные, метапредметные и предметные.

Оценка предметных умений, уровня сформированности метапредметных умений и личностного развития каждого учащегося проводится в соответствии с разработанными критериями на первом и втором годах обучения. Критерии, показатели и степень выраженности каждого показателя отражены в таблицах:

- «Определение уровня личностного развития учащихся».
- «Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся».
- «Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся».

Результаты, полученные в результате диагностических срезов, педагог дополнительного образования педагог заносит в сводную таблицу «Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися».

Определение уровня личностного развития учащихся

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
Л1	Усидчивость	Способность проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами и доводить начатое дело до конца	<ul style="list-style-type: none"> - <i>низкий уровень</i> (не проявляет терпение, не доводит начатое дело до конца); - <i>средний уровень</i> (периодически не завершает проект); - <i>высокий уровень</i> (всегда доводит начатое дело до конца самостоятельно) 	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение
Л2	Активная познавательная деятельность	Проявление желания узнать новую информацию и использовать ее в своих проектах	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Низкий уровень</i> (не проявляет желания узнать новую информацию) - <i>Средний уровень</i> (с интересом слушает, но не задает вопросы) - <i>Высокий уровень</i> (с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора) 	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление проекта
Л3	Самооценка (ориентационное качество)	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<ul style="list-style-type: none"> - <i>низкий уровень</i> (завышенная оценка себя по результатам достижений); - <i>средний уровень</i> (заниженная оценка себя по результатам достижений); - <i>высокий уровень</i> (нормальная оценка себя по результатам достижений) 	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление проекта

Л4	Осознаёт значение анимационных технологий в повседневной жизни человека	Устный опрос	<p>-Не представляет в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны анимационные технологии и как они могут влиять на жизнь повседневную людей</p> <p>Не может предположить, как будут развиваться информационные технологии</p>	<p>Может назвать одну-две области, где могут быть полезны анимационные технологии и представляет, как они могут влиять на жизнь людей в этой области</p>	<p>Понимает в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны анимационные технологии и представляет, как они могут влиять на жизнь людей</p>
----	---	--------------	--	--	---

Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
М 1	Владение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения	Способность оперировать логическими действиями	<p>- <i>низкий уровень</i> умений (учащийся испытывает серьезные затруднения при выполнении логических действий);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (учащийся выполняет</p>	<p>0-1</p> <p>2-3</p>	<p>Контрольное задание</p> <p>Педагогическое наблюдение</p>

			логические действия, прибегая к помощи педагога в редких случаях); - высокий уровень (учащийся самостоятельно и легко выполняет логические действия)	4-5	
М 2	Творческое решение задач	Способность выдвигать и решать собственные оригинальные идеи	- низкий уровень умений (учащийся не выдвигает собственные оригинальные идеи); - средний уровень (не всегда решение задач отличается оригинальностью); - высокий уровень (самостоятельно генерирует и воплощает собственные идеи)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов

Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
П1	Знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов	Соответствие знаний и навыков программным требованиям	- низкий уровень: правильно даны ответы менее, чем на 4 вопроса; файлы, использованные для проекта расположены на жестком диске ПЭВМ хаотично (преимущественно на рабочем столе); исходные файлы графических объектов утрачены. - средний уровень: правильно даны ответы на 4-8 вопросов; на рабочем столе нет файлов учащегося, кроме ярлыка, ведущего на личную папку на ПЭВМ; все файлы проекта хранятся в хаотичном виде в личной папке.	0-1 2-3	Педагогическое наблюдение, тестовая викторина в игровой форме

			<p>- высокий уровень: правильно даны ответы более, чем на 9-10 вопросов; файлы, использованные для проекта расположены в папке и подпапках личной папки учащегося на ПЭВМ; на рабочем столе нет файлов учащегося, кроме ярлыка, ведущего на личную папку; сохранены все исходные файлы, использованные в проекте; проект имеет реализацию в виде программного продукта.</p>	4-5	
П2	Знание основ (навыки и умения) для создания авторских или коллективных мультфильмов	Способность создания целостного фильма.	<p>- низкий уровень: созданный мультфильм не носит целостный характер;</p> <p>- средний уровень: создает целостные мультфильмы использованием преобразующих методов стилизации;</p> <p>- высокий уровень: создает целостные мультфильмы использованием; демонстрирует знание современных тенденций в области анимации; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства реализации фильма.</p>	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов
П3	Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<p>- низкий уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);</p> <p>- средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);</p> <p>- высокий уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)</p>	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проекто

