



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
"Центр дополнительного образования детей"

Принята на заседании
Педагогического совета
от 30 августа 2024г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
МБОУ ДО ЦДОД
от 30 августа 2024г.
№ 01-17/3008-04

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

"Мультландия"

Возраст учащихся: 8-13 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Пяткина Ирина Сергеевна,
педагог дополнительного образования

р.п. Ардатов, 2024 год

Оглавление

Раздел №1 "Комплекс основных характеристик программы"	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи.....	4
1.3 Содержание программы.....	5
1.4 Планируемые результаты.....	11
Раздел №2 "Комплекс организационно-педагогических условий"	12
2.1 Календарный учебный график.....	12
2.2 Условия реализации программы.....	13
2.3 Формы аттестации.....	13
2.4 Оценочные материалы.....	14
2.5 Методические материалы.....	16
Раздел №3 "Рабочая программа воспитания"	19
3.1. Цель и задачи.....	19
3.2. Формы и методы.....	19
3.3. Условия воспитания, планируемые результаты.....	20
3.4. Календарный план воспитательной работы.....	20
Список литературы.....	21
Приложения.....	23

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Все дети обожают мультфильмы! Мультфильмы – это яркие краски и волшебные сказки, это веселые герои и захватывающие приключения, это целый мир увлекательных историй, новых друзей, невероятных тайн и сногшибательных открытий. А еще дети любят рисовать и конструировать. Каждый ребенок по своей натуре - творец, художник, конструктор. Нарисовать картинку, построить домик из кубиков, собрать модель самолета или машинки – как это интересно! А что если мы дадим детям возможность самим конструировать мультфильмы?

Детская мультипликация – это особый вид искусства, который предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. Занятия в творческом объединении "Мультландия" направлены на развитие у детей способностей к самопознанию и дают возможность каждому ребенку реализовать себя, свои возможности, потребности и интересы технической деятельности. На занятиях дети познают секреты производства рисованных, пластилиновых, аппликационных мультфильмов. Мультипликация помогает ребятам реализовать свои творческие замыслы, удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – фотоаппарата и компьютера. Под руководством педагогов дети придумывают сюжеты сказок, рисуют декорации, изготавливают и оживляют персонажей. Таким образом, за время создания фильма ребенок может попробовать себя в качестве сочинителя, сценариста, художника, актера, аниматора и даже монтажера и творца. То есть он знакомится с разными видами деятельности, получает много новой необыкновенно интересной информации. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Мультландия" имеет **техническую** направленность.

Программа реализуется в рамках федерального проекта "Успех каждого ребенка" национального проекта "Образование" в части создания новых мест дополнительного образования детей.

Программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
3. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
4. СП.2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
5. СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
6. Уставом и локальными актами муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей".

Актуальность реализации общеобразовательной общеразвивающей программы "Мультландия" обусловлена поиском новых современных направлений деятельности учреждения, запросом со стороны детей и родителей на программу мультипликации как наиболее интересному для детей младшего и среднего школьного возраста виду

деятельности, максимально дающему возможности для развития их творческих способностей и самореализации в художественных и технических видах творчества.

Отличительные особенности программы. В настоящее время возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Программа "Мультландия" позволяет посредством кружковой деятельности создать основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств, формировать у учащихся познавательный интерес, художественно-эстетический вкус и развивать творчество.

Программа построена с учетом требований ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 №273 – ФЗ, приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 года № 1726-р, Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020г. №28 г. Москва "Об утверждении санитарных правил СП.2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"., Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021г. №2 г.Москва "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", Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 "О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей", Устава МБОУ ДО ЦДОД.

Адресат программы

Программа составлена для детей в возрасте 8-13 лет. Дети данного возраста достаточно активны, энергичны и инициативны с любопытством изучают все, что незнакомо. В этом возрасте хорошо развито воображение, произвольная память и наглядно-образное мышление, что является важной предпосылкой к творчеству и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками работы на компьютере.

Программа предназначена для детей с различными психофизическими возможностями. Она имеет гибкий, вариативный характер, позволяющий в зависимости от условий материальной базы, уровня подготовленности учащихся и их физического развития, рационально использовать содержание программы и творчески обеспечить ее выполнение. В зависимости от этого, некоторые задания могут быть заменены на более сложные или более простые, направленные на решение тех же задач. Этим обеспечивается "инклюзивное образование" детей, то есть "обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом разнообразия особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей". (ФЗ N273 – ст. 2, п. 27).

Набор в объединение производится на добровольных началах, без ограничения и отбора детей. Существует возможность зачисления учащихся в группу второго года обучения без подготовки.

Уровень программы – стартовый.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на два года обучения: 1-й год обучения – 144 часа, 2-й год обучения – 144 часа. Общее количество – 288 часов.

Формы организации образовательного процесса:

Форма обучения – очная, при неблагоприятной эпидемиологической ситуации форма обучения - дистанционная.

Форма проведения занятий – аудиторная.

Форма организации занятий – всем составом объединения.

Режим занятий. Программа реализуется в течение всего учебного года, включая каникулярное время. Периодичность занятий: 1-й год обучения – 2 раза в неделю по 2 часа, 2-й год обучения – 2 раза в неделю по 2 часа.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы - развитие познавательного интереса и творческих способностей учащихся посредством создания мультфильмов.

Задачи первого года обучения

Предметные:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить рисованную, пластилиновую и аппликационную анимации;
- создавать и озвучивать мультфильмы в рисованной, пластилиновой и аппликационной анимации;

Метапредметные:

- развивать коммуникативные навыки и умения;

Личностные:

- воспитывать у учащихся интерес к мультипликации.

Задачи второго года обучения

Предметные:

- углубить знания учащихся по основным видам мультипликации;
- совершенствовать навык создания мультфильма в технике рисованной, пластилиновой, перекладной и аппликационной анимации;
- систематизировать технические умения и навыки работы с оборудованием

Метапредметные:

- развивать коммуникативные навыки и умения

Личностные:

- воспитывать у учащихся интерес к мультипликации.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Разделы подготовки	Года обучения		Количество часов
		1 год	2 год	
1	Введение в программу	2	2	4
2	Теоретические основы мультипликации	6(1)	8(1)	14(2)
3	Рисованная мультипликация	46(1)	32(1)	78(2)
4	Пластилиновая сказка	44(1)	34(1)	78(2)
5	Аппликационная анимация	34(1)	28(1)	62(2)
6	Перекладная анимация	-	26(1)	26(1)
7	Воспитательные мероприятия	8	10	18
8	Аттестация	2	2	4
9	Итоговое занятие	2	2	4
Всего часов:		144(4)	144(5)	288(9)
		288(9)		

Рабочая программа (учебно-тематический план)

(первый год обучения)

№ п/п	Название раздела, тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу	2	1	1	
2	Теоретические основы мультипликации	6	2	4	Викторина
2.1	История мультипликации	2	1	1	

2.2	Жанр. Сюжет. Написание сценария.	4	1	3	
3	Рисованная мультипликация	46	3	43	Тестирование
3.1	История рисованной мультипликации.	2	1	1	
3.2	Освоение правил и техники рисования	4	1	3	
3.3	Рисовка фона и персонажей. Раскадровка.	16	1	15	
3.4	Съемка мультфильма	16	-	16	
3.5	Озвучка и монтаж	8	-	8	
4	Пластилиновая сказка	44	1	43	Тестирование
4.1	Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки.	4	1	3	
4.2	Движение персонажей. Раскадровка	12	-	12	
4.3	Съемка мультфильма	20	-	20	
4.4	Озвучка и монтаж	8	-	8	
5	Аппликационная анимация	34	1	33	Тестирование
5.1	Знакомство с аппликационной мультипликацией и ее историей	2	1	1	
5.2	Заготовка персонажей и фона. Раскадровка.	12	-	12	
5.3	Съемка мультфильма	10	-	10	
5.4	Озвучка и монтаж	10	-	10	
6	Воспитательные мероприятия	8	-	8	
7	Аттестация	2	-	2	Игра
8	Итоговое занятие	2	-	2	
Итого:		144	8	136	

Рабочая программа (учебно-тематический план)
(второй год обучения)

№ п/п	Название раздела, тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Теоретические основы мультипликации	8	4	4	Викторина
2.1.	Наследие отечественной мультипликации	2	1	1	
2.2.	Наследие мировой мультипликации	2	1	1	
2.3.	Мышление картинками. Комиксы.	2	1	1	
2.4.	Художник-мультипликатор как профессия	2	1	1	
3.	Рисованная мультипликация	32	1	31	Тестирование
3.1.	Разработка сюжета мультфильма	4	1	3	
3.2.	Составление раскадровки	4	-	4	
3.3.	Изготовление героев и декораций, элементов фона	8	-	8	

3.4.	Съемка мультфильма	8	-	8	
3.5.	Озвучка и монтаж	6	-	6	
3.6.	Просмотр и обсуждение мультфильма	2	-	2	
4.	Перекладная анимация	26	-	26	Тестирование
4.1.	Разработка сюжета мультфильма	2	-	2	
4.2.	Составление раскадровки	4	-	4	
4.3.	Изготовление героев и декораций, элементов фона	4	-	4	
4.4.	Съемка мультфильма	8	-	8	
4.5.	Озвучка и монтаж	6	-	6	
4.6.	Просмотр и обсуждение мультфильма	2	-	2	
5.	Пластилиновая сказка	34	-	34	Тестирование
5.1.	Разработка сюжета мультфильма	2	-	2	
5.2.	Составление раскадровки	6	-	6	
5.3.	Изготовление героев и декораций, элементов фона	8	-	8	
5.4.	Съемка мультфильма	10	-	10	
5.5.	Озвучка и монтаж	6	-	6	
5.6.	Просмотр и обсуждение мультфильма	2	-	2	
6.	Аппликационная анимация	28	-	28	Тестирование
6.1.	Разработка сюжета мультфильма	2	-	2	
6.2.	Составление раскадровки	4	-	4	
6.3.	Изготовление героев и декораций, элементов фона	6	-	6	
6.4.	Съемка мультфильма	8	-	8	
6.5.	Озвучка и монтаж	6	-	6	
6.6.	Просмотр и обсуждение мультфильма	2	-	2	
7.	Воспитательные мероприятия	10	-	10	Наблюдение
8.	Аттестация	2	-	2	Тестирование
9.	Итоговое занятие	2	-	2	
Итого:		144	6	138	

Содержание учебного плана (первый год обучения)

1. Введение в программу

Теория: Ознакомление с программой. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Игры на знакомство и взаимодействие.

2. Теоретические основы мультипликации

2.1. История мультипликации

Теория: История мультипликации. Виды мультфильмов.

Практика: Просмотр мультфильмов и сравнение, определение отличительных особенностей художественных и мультипликационных фильмов.

2.2. Жанр. Сюжет. Написание сценария

Теория: Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария.

Практика: Написание пробного сюжета и сценария по различным жанрам.

Викторина: "В мире мультипликации"

3. Рисованная мультипликация

3.1. История рисованной мультипликации

Теория: Определение рисованной мультипликации, приемы работы. Понятие о многослойности. Компьютерная рисованная мультипликация.

Практика: Просмотр отрывка рисованного мультфильма "Белоснежка и семь гномов" (У. Дисней) и его обсуждение.

3.2. Освоение правил и техники рисования

Теория: Знакомство с понятиями: ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры в технике рисования.

Практика: Разработка сценария мультфильма "Ежик и осень".

3.3. Рисовка фона и персонажей. Раскадровка

Теория: Ознакомление с понятиями Раскадровка, фазами движения персонажей, программным обеспечением для компьютерной рисовки и анимации.

Практика: Рисовка фоновых объектов и персонажей мультфильма "Ежик и осень" (небо, солнце, облака, листья цветные, береза, осина, елка, ежик, сова). Раскадровка 1,2,3,4,5,6 сцены мультфильма "Ежик и осень". Рисовка фона и персонажей в компьютерной программе.

3.4. Съёмка мультфильма

Практика: Подготовка к съемке мультфильма "Ежик и осень". Установка сцены-макета, расстановка героев. Съёмка 1,2,3,4,5,6 сцены мультфильма. Просмотр отснятого материала мультфильма и его сборка.

3.5. Озвучка и монтаж

Практика: Озвучка (запись диалогов) к 1,2,3,4,5,6 сценам мультфильма "Ежик и осень". Монтаж готового мультфильма "Ежик и осень" по сценам.

Тестирование "Рисованная мультипликация"

4. Пластилиновая сказка

4.1. Создание мультипликационных персонажей

Теория: Создание персонажей из пластилина, определение их размеров и пропорций. Определение статичных, подвижных и сменных частей тела и лица.

Практика: Разработка сценария будущего мультфильма "Волшебный сон". Подготовка фона и лепка персонажей мультфильма "Волшебный сон" (комната, кровать с одеялом, коврик, медведь-игрушка, девочка, месяц, звезды, домики цветные, птички, робот, спасатель, солнышко)

4.2. Движение персонажей. Раскадровка

Практика: Движение героев мультфильма "Волшебный сон". Подготовка фона. Раскадровка 1,2,3,4,5,6,7,8,9 сцены мультфильма "Волшебный сон".

4.3. Съёмка мультфильма

Практика: Подготовка к съемке мультфильма "Волшебный сон". Установка сцены-макета, расстановка героев. Съёмка 1,2,3,4,5,6,7,8,9 сцены мультфильма. Просмотр отснятого материала мультфильма и его сборка.

4.4. Озвучка и монтаж

Практика: Озвучка (запись диалогов) к 1,2,3,4,5,6,7,8,9 сцене мультфильма "Волшебный сон". Монтаж готового мультфильма "Волшебный сон" по сценам.

Тестирование "Пластилиновая сказка"

5. Аппликационная анимация

5.1. История аппликационной анимации

Теория: Аппликация и способы создания аппликации.

Практика: Просмотр аппликационного мультфильма "Муха -Цокотуха" (К. Чуковский) и его обсуждение.

5.2. Заготовка персонажей и фона. Раскадровка

Практика:

1.Создание фигурок и декораций из цветной бумагой и других материалов по русской народной сказке "Колобок" (домик, колобок, дед, баба, заяц, волк, медведь, лиса). Раскадровка 1,2,3,4,5,6 сцены мультфильма "Колобок".

2. Видео-открытка "Дружба остается навсегда". Создание фигурок и декораций из цветной бумаги по видео-открытке.

5.3.Съёмка мультфильма

Практика:

1.Подготовка к съёмке мультфильма-сказки "Колобок". Установка сцены-макета, расстановка героев. Съёмка 1,2,3,4,5,6 сцены мультфильма-сказки. Просмотр отснятого материала мультфильма и его сборка.

2. Подготовка к съёмке видео-открытки "Дружба остается навсегда". Установка сцены-макета, расстановка героев. Съёмка сюжета видео-открытки "Дружба остается всегда". Просмотр отснятого материала видео-открытки и его сборка.

5.4. Озвучка и монтаж

Практика:

1.Озвучка (запись диалогов) к 1,2,3,4,5,6 сцене мультфильма-сказки "Колобок". Монтаж готового мультфильма-сказки "Колобок" по сценам.

2. Озвучка (запись диалогов) к видео-открытке "Дружба остается навсегда". Монтаж видео-открытки "Дружба остается навсегда".

Тестирование "Аппликационная анимация"

6. Воспитательные мероприятия

6.1. Игры

Практика: Интеллектуально-познавательная игра "Я люблю тебя, Россия!"

Игра-викторина "Знатоки мультфильмов"

Викторина "Счастливый случай"

Игра –путешествие "Кинотрамвайчик"

6.2. Мастер-класс

Практика: Изготовление рождественского венка

7. Аттестация

Практика: Игра "Путешествие в страну мультипликации"

8. Итоговое занятие

Практика: Праздник с приглашением родителей. Просмотр мультфильмов, сделанных детьми.

Содержание учебного плана (второй год обучения)

1. Вводное занятие

Теория: Ознакомление с программой. Беседа "Профессия мультипликатор". Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Игра "В гостях у мультиков"

2. Теоретические основы мультипликации

2.1. Наследие отечественной мультипликации

Теория: Основные вехи развития советской мультипликации. Современные русские мультипликационные проекты: "Смешарики", "Гора самоцветов"

Практика: Просмотр первых русских и советских мультфильмов.

2.2. Наследие мировой мультипликации

Теория: Основные вехи творческой жизни Уолта Диснея. Студия "Дисней". Японская анимация Хаяо Миядзаки.

Практика: Просмотр мультфильмов Уолта Диснея и Хаяо Миядзаки.

2.3. Мышление картинками. Комиксы.

Теория: Понятие комикса. Связь комиксов и мультфильмов. Основные правила построения комиксов.

Практика: Просмотр комиксов. Создание комиксов на тему "Как я провел лето".

2.4. Художник-мультипликатор как профессия.

Теория: Творческие задачи, которые решает художник-мультипликатор.

Практика: Просмотр мультфильмов проекта "Гора самоцветов".

Викторина: "Мультфильм как вид искусства"

3. Рисованная мультипликация

3.1. Разработка сюжета мультфильма

Теория: Основные составляющие части сюжета мультфильма.

Практика: Разработка сюжета мультфильма "Первый раз в первый класс, или новые приключения Лунтика"

3.2. Составление раскадровки

Практика: Составление раскадровки мультфильма "Первый раз в первый класс, или новые приключения Лунтика"

3.3. Изготовление героев и декораций, элементов фона

Практика: Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой

3.4. Съемка мультфильма

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

3.5. Озвучка и монтаж

Практика: Озвучка (запись диалогов) к мультфильму "Первый раз в первый класс, или новые приключения Лунтика". Монтаж мультфильма.

3.6. Просмотр и обсуждение мультфильма

Практика: Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тестирование: "Рисованная мультипликация"

4. Перекладная анимация

4.1. Разработка сюжета мультфильма

Практика: Разработка сюжета мультфильма "Мешок яблок" по мотивам сказки В.Г. Сутеева

4.2. Составление раскадровки

Практика: Составление раскадровки мультфильма "Мешок яблок"

4.3. Изготовление героев и декораций, элементов фона

Практика: Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой

4.4. Съемка мультфильма

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

4.5. Озвучка и монтаж

Практика: Озвучка (запись диалогов) к мультфильму "Мешок яблок". Монтаж мультфильма.

4.6. Просмотр и обсуждение мультфильма

Практика: Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тестирование: "Перекладная анимация"

5. Пластилиновая сказка

4.1. Разработка сюжета мультфильма

Практика: Разработка сюжета мультфильма "Морское приключение"

Составление раскадровки

Практика: Составление раскадровки мультфильма "Морское приключение"

4.3. Изготовление героев и декораций, элементов фона

Практика: Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой

4.4. Съемка мультфильма

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

4.5. Озвучка и монтаж

Практика: Озвучка (запись диалогов) к мультфильму "Морское приключение". Монтаж мультфильма.

4.6. Просмотр и обсуждение мультфильма

Практика: Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тестирование: "Пластилиновая сказка"

6. Аппликационная анимация

4.1. Разработка сюжета мультфильма

Практика: Разработка сюжета мультфильма "Дракон и принцесса"

Составление раскадровки

Практика: Составление раскадровки мультфильма "Дракон и принцесса"

4.3. Изготовление героев и декораций, элементов фона

Практика: Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой

4.4. Съемка мультфильма

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

4.5. Озвучка и монтаж

Практика: Озвучка (запись диалогов) к мультфильму "Дракон и принцесса". Монтаж мультфильма.

4.6. Просмотр и обсуждение мультфильма

Практика: Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тестирование: "Аппликационная анимация"

7. Воспитательные мероприятия

Практика: игра – викторина "Подвиг во имя России", "В гостях у сказки", "Новогодний балаганчик", "В гостях у смеха и улыбки", "Путешествие в город Чистоты и Порядка"

8. Аттестация

Практика: Тестирование "Юные знатоки анимации"

9. Итоговое занятие

Практика: Праздник с приглашением родителей. Просмотр мультфильмов, сделанных детьми.

1.4 Планируемые результаты

К концу первого года обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различным материалом;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, и др. материалами;
- начальные сведения из истории создания мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- этапы создания рисованного, пластилинового и аппликационного мультфильма;
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, картон, пластилин и др.

должны уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и других материалов;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;
- выполнять наброски, эскизы, учебные и творческие работы с натуры, по памяти и воображению;

- составлять сценарий к мультипликационному фильму, анимировать героев, озвучивать и делать монтаж;
- владеть компьютерными технологиями и медиатехнологиями;

метапредметные

- будет повышен уровень коммуникативной культуры учащихся;

Личностные

- будут иметь интерес к мультипликации

К концу второго года обучения учащиеся должны знать:

- технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладки, рисованной, пластилиновой, аппликационной анимации;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;

должны уметь:

- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень, цвет, колорит, силуэт, ритм, симметрия, асимметрия, контраст, движение, композиция;

метапредметные

- будут развиты коммуникативные умения и навыки.

Личностные

- будет сформирован интерес к мультипликации.

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации данной программы необходима следующая материальная база: Кабинет должен быть удобным для занятий, хорошо освещенным и просторным.

Оборудование кабинета:

- учебные столы;
- рабочий стол педагога;
- стулья;
- шкаф-витрины (полочки);
- сканер;
- принтер;
- диски для записи и хранения материалов;
- штатив для цифрового фотоаппарата;
- фотоаппарат зеркальный и объектив -1;
- микрофон-4;
- звуковые колонки-1;
- ноутбук-2;
- мультстанок-4;
- наушники-2;
- комплект осветительного оборудования-1;
- комплект студийного оборудования-1.

Инструменты и приспособления:

- альбом
- цветные бумага и картон;
- краски (гуашь);
- непроливайка;
- кисти;
- клей;
- пластилин;
- доска для лепки;
- ножницы;
- карандаши и т.д.
- ватман, используемый в качестве фона.

Информационное обеспечение:

- презентации к учебным занятиям: "Мультипликация-страна волшебников", "Как создать свой мультик", "Мультипликационные герои";
- мультфильмы: "Белоснежка и семь гномов", "Аленький цветочек", "Ежик в тумане", "Домовенок Кузя", "Крокодил Гена и чебурашка", "Падал прошлогодний снег", "Пластилиновая ворона", "Три богатыря", "Рататуй", "Смешарики", "Гора самоцветов", "Мешок яблок"
- видеофильм: "История мультипликации"

2.3 Формы аттестации

Для определения результативности усвоения программы используются следующие виды аттестации: викторина, игра, тестирование, опрос

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- аудиозапись;
- видеозапись;
- грамота;
- готовая работа;
- журнал посещаемости;
- методическая разработка,
- фото;

- статья.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- готовое изделие;
- праздник.
- диагностические карты;
- конкурс

2.4. Оценочные материалы

В процессе учебной деятельности предусмотрена система контроля за знаниями, умениями и навыками, которая позволяет определить эффективность обучения по программе, внести изменения в учебный процесс. В процессе обучения проводится текущий контроль по всем разделам программы в форме тестирования и викторин. Оценочные материалы разработаны по каждому разделу программы для каждого года обучения. В процессе изучения ДООП в конце первого года обучения проводится промежуточная аттестация учащихся в форме игры. В конце второго года обучения проводится промежуточная аттестация учащихся в форме тестирования. (Приложение 2,4)

1 год обучения

Текущий контроль по разделам программы

Форма: викторина.

Критерии оценки теории:

- 3 балла-70-100% правильных ответов
- 2 балла-50-70% правильных ответов
- 1 балл-до 50% правильных ответов

Диагностическая карта

№	ФИ учащегося	Дата проведения	Теория	Количество баллов	Уровень

Форма: тестирование.

Критерии оценки теории и практики:

- 3 балла-70-100% правильных ответов
- 2 балла-50-70% правильных ответов
- 1 балл-до 50% правильных ответов

Диагностическая карта

№	ФИ учащегося	Дата проведения	Теория	Практика	Общее количество баллов	Уровень

Аттестация по итогам обучения ДООП "Мультландия"

Цель: выявление уровня знаний, умений и навыков по итогам обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе "Мультландия"

Форма проведения: игра "Путешествие в страну мультипликации" (приложение 3)

№	ФИ учащегося	Год обучения	Дата проведения	Критерии оценки аттестации								Оценка результатов аттестации	Уровень
				теоретическая подготовка				практическая подготовка					
				История мультипликации	Виды и техника создания мультфильмов	Приемы и правила пользования цифровым оборудованием	Создание сценария	Заготовка персонажей и фона	Съемка мультфильма	Монтаж мультфильма	Озвучка мультфильма		

Критерии оценки результатов аттестации:

Форма оценки результатов: баллы

В аттестации по итогам обучения по всей ДООП "Мультландия" используется 40-балльная система оценки результатов каждого учащегося.

Каждая позиция оценивается по 5-ти балльной системе.

31 – 40 баллов – высокий уровень;

21 – 30 баллов – средний уровень;

8– 20 баллов – низкий уровень.

Критерии оценок позиций:

5 баллов – задание выполнено на высоком уровне, замечаний нет;

4 балла – задание выполнено на хорошем уровне, небольшие замечания по выполнению;

3 балла – задание выполнено на среднем уровне, много замечаний по выполнению;

2 балла – задание выполнено на низком уровне;

1 балл – задание не выполнено.

Диагностика личностных результатов

Диагностика уровня интереса учащихся к анимации проводится 2 раза в год с помощью анкеты "Выявление уровня интереса учащихся к мультипликации" (приложение 6)

Диагностика метапредметных результатов

Диагностика коммуникативных способностей учащихся проводится 2 раза в год (октябрь, апрель) с помощью методики выявления коммуникативных склонностей учащихся Р.В. Овчаровой (приложение 7)

2 год обучения**Текущий контроль по разделам программы**

Форма: викторина.

Критерии оценки теории:

3 балла – 70-100% правильных ответов

2 балла – 50-70% правильных ответов

1 балл – до 50% правильных ответов

Сводная таблица по разделам

№	ФИ учащегося	Дата проведения	Теория	Количество баллов	Уровень

Форма: тестирование.

Критерии оценки теории и практики:

3 балла – 70-100% правильных ответов

2 балла – 50-70% правильных ответов

1 балл – до 50% правильных ответов

Сводная таблица по разделам

№	ФИ учащегося	Дата проведения	Теория	Практика	Общее количество баллов	Уровень

Аттестация по итогам обучения ДООП "Мультландия"

Цель: выявление уровня знаний, умений и навыков по итогам обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе "Мультландия"

Форма проведения: тестирование "Юные знатоки анимации" (приложение 5)

Диагностика личностных результатов

Диагностика уровня интереса учащихся к анимации проводится 2 раза в год с помощью анкеты "Выявление уровня интереса учащихся к мультипликации" (приложение 6)

Диагностика метапредметных результатов

Диагностика коммуникативных способностей учащихся проводится 2 раза в год (октябрь, апрель) с помощью методики выявления коммуникативных склонностей учащихся Р.В. Овчаровой (приложение 7)

2.5. Методические материалы

Методы обучения и воспитания

Методы обучения.

В процессе занятий используются различные методы, в основе которых лежит способ организации занятия: словесный (беседа, объяснение, рассказ); наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу и др.); практический (выполнение практической работы).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей: объяснительно-иллюстративный - дети воспринимают и усваивают готовую информацию; репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности; частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы воспитания.

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, пример;

- методы организации деятельности и формирования опыта поведения: приучение, педагогическое требование, упражнение, общественное мнение, воспитывающие ситуации;

- методы стимулирования поведения и деятельности: поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения).

Формы организации учебного занятия. Основными формами проведения занятий являются: игра, конкурс, практическое занятие, наблюдение.

Педагогические технологии. На занятиях объединения используются следующие современные педагогические технологии:

1. *Здоровьесберегающие технологии:* использование пальчиковой гимнастики, физкультминутки различной направленности, создание ситуации успеха - поделки получают у всех, использование приемов и методов общепедагогического влияния (поощрение достижений ребенка, подтверждение его уникальности, закрепление веры в успех, похвала, поддержка), использование игровых моментов на занятиях (игры-пятиминутки, игры с изготовленными поделками), снятие нервного напряжения и обеспечение положительного эмоционального состояния от созданной самим ребенком поделки и особенно игрушки, социальная адаптация в среде сверстников в процессе изготовления коллективных поделок.

1. *Личностно – ориентированные* технологии позволяют найти индивидуальный подход к каждому ребенку, создать для него необходимые условия комфорта и успеха в обучении. Они предусматривают выбор темы, объем материала с учетом сил, способностей и интересов ребенка, создают ситуацию сотрудничества для общения с другими членами коллектива.

2. *Игровые технологии* помогают ребенку в форме игры усвоить необходимые знания и приобрести нужные навыки. Они повышают активность и интерес детей к выполняемой работе. Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, поэтому опора на игру-это важнейший путь включения младших школьников в учебную работу. Обучающиеся на занятиях приучаются работать играючи, так как жесткая концентрация внимания не может быть длительной.

3. Информационно-коммуникационная технология на занятиях представлена следующими компонентами: презентации для учебных занятий, показ видеофильмов, монтаж и озвучка готового мультфильма с помощью ПК, презентации и видеофильмы, воспроизводимые на телефоне, планшете, использование социальной сети ВКонтакте и YouTube для транслирования готового мультфильма.

Алгоритм учебного занятия.

Занятия строятся по следующему алгоритму.

1 этап: организационный.

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания.

2 этап: проверочный.

Задача: установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если было), диагностика усвоения, выявление пробелов и их коррекция.

Содержание этапа: проверка домашнего задания (творческого, практического), проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

3 этап: подготовительный (подготовка к новому содержанию).

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей.

4 этап: основной.

В качестве основного этапа выступают следующие:

1) Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения.

Содержание этапа: при усвоении новых знаний используются задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2) Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений и их коррекция.

Содержание этапа: применяются пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или их обоснованием.

3) Закрепление знаний и способов действий.

Задача: обеспечение усвоения новых знаний и способов действий.

Содержание этапа: применяют тренировочные упражнения, задания, которые выполняются самостоятельно детьми.

4) Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме.

Содержание этапа: распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

5 этап: контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Содержание этапа: используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

6 этап: итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: сообщаются ответы на следующие вопросы: как работали ребята на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели? Поощрение ребят за учебную работу.

7 этап: рефлексивный.

Задача: мобилизация детей на самооценку.

Содержание этапа: оценивается работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

8 этап: информационный

Задача: обеспечение понимания цели, содержания и способов выполнения домашнего задания, логики дальнейших занятий.

Содержание этапа: информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

Типы занятий: занятие изучения нового материала, занятие применения и совершенствования знаний, занятие обобщения и систематизации знаний, комбинированные занятия, контрольные занятия.

Дидактические материалы.

Раздаточный материал:

- карточки-задания "Виды анимаций", "Мультипликация - волшебная страна детства"
- карточки с загадками о мультфильмах,
- шаблоны персонажей,
- трафарет для персонажей мультфильма,
- методическое пособие для детей по видам мультфильмов
- тесты по разделам ДООП

Демонстрационный материал:

- образцы персонажей,
- презентации "Мультипликация-страна волшебников", "Как создать свой мультик", "Мультипликационные герои";
- видеоролики готовых мультфильмов с сайтов по мультипликации.

Раздел №3 "Рабочая программа воспитания"

3.1. Цель и задачи

Цель программы воспитания: создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

1. Воспитывать патриотические представления.
2. Воспитывать нравственно-волевые личностные качества.
3. Воспитывать чувство собственного достоинства, уверенность в себе.
4. Воспитывать интерес и толерантность к окружающему миру.
5. Воспитывать нормы культурного поведения.
6. Развивать творческий потенциал.
7. Воспитывать бережное отношение к своему здоровью.
8. Воспитывать стремление сохранить свое здоровье и окружающую среду.
9. Формировать культуру безопасной жизнедеятельности.
10. Создать условия для взаимодействия с семьей по вопросам воспитания и развития личности учащихся.

3.2. Формы и методы

Основными **формами воспитания** являются: акции, конкурс, беседы, игры, викторины.

Методы воспитания:

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, пример;
- методы организации деятельности и формирования опыта поведения: педагогическое требование, общественное мнение, воспитывающие ситуации, приучение;

- методы стимулирования поведения и деятельности: поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения).

3.3. Условия воспитания, планируемые результаты

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности творческого объединения.

Планируемые результаты

Реализация программы воспитания будет способствовать:

- формированию и развитию положительных общечеловеческих и гражданских качеств учащихся;
- формированию у детей ответственности за свое здоровье, направленности на развитие навыков здорового образа жизни и безопасного жизнеобеспечения;
- формированию желания помогать другим, доброжелательного отношения к людям, ответственности за свои поступки;
- снижению агрессивности в поведении учащихся;
- повышению уровня развития коллектива группы и его сплоченности;
- формированию коммуникативных умений и навыков, оптимизма, способности адекватно выбирать формы и способы общения в различных ситуациях;
- повышению уровня познавательного интереса детей, расширению их кругозора;
- повышению общественного престижа семьи, укреплению традиционных семейных ценностей и традиций семейного воспитания;
- развитию разносторонних интересов.

3.4. Календарный план воспитательной работы

№	Сроки проведения	Направление работы (название мероприятия)
Гражданско-патриотическое воспитание		
1.	3 сентября 2024г.	Беседа "Мои права и обязанности" в рамках профилактики коррупционных и других правонарушений
2.	Сентябрь 2024г.	Квест-игра "Вместе против коррупции!" в рамках профилактики коррупционных и других правонарушений
2.	Сентябрь 2024г.	Беседа "Профессия мультипликатора"
3.	Сентябрь 2024г.	Видеокруиз "Профессия художник- мультипликатор"
4.	Май 2025г.	Урок памяти "Никто не забыт! Ничто не забыто!", посвященный 80-летию Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов
5.	Май 2025г.	Квест-игра "Великая победа", посвященный 80 - летию Победы в Великой Отечественной войне.
Культура безопасности жизнедеятельности детей		
1.	Октябрь 2024г.	Акция "Засветись-стань заметным на дороге!", в рамках месячника по безопасности дорожного движения "Засветись"
2.	Октябрь 2024г.	Декада по безопасности дорожного движения "Засветись". Беседа-игра "Вместе за безопасность дорожного движения".
3.	Ноябрь 2024г.	Беседа "Чем опасен Интернет"
4.	Декабрь 2024г.	Игра-карусель "На просторах интернета". Единый урок по

		безопасности в сети "Интернет"
Культурно-досуговая деятельность		
1.	Март 2024г.	Чаепитие к 8 Марта
Семейное воспитание		
1.	Ноябрь 2024г.	Акция "С днем, мамы!"
Формирование здорового образа жизни		
1.	Январь 2025г.	Беседа - игра "Нет табаку, алкоголю, наркотикам " по профилактике табакокурения, употребления алкоголя и наркомании в рамках районной тематической акции "За здоровье и безопасность наших детей"
2.	Февраль 2025.	Викторина "Азбука здоровья" в рамках муниципальной тематической акции "За здоровье и безопасность наших детей"
Художественно-эстетическое воспитание		
1.	Март 2025г.	Конкурс детского рисунка "Подарок любимой маме"
Экологическое воспитание		
2.	Апрель 2025г.	Викторина "Хочу все знать"
Техническое творчество		
1.	Сентябрь 2024г.	Мастер - класс "Подарок ко дню пожилого человека", посвященный Дню пожилого человека
2.	Октябрь 2024г.	Мастер – класс интерактивная открытка "Самый лучший папа!", посвященный Дню Отца
3.	Ноябрь 2024г.	Мастер – класс изготовление поделки "Сила в нашем единстве", посвященный Дню народного единства
4.	Ноябрь 2024г.	Мастер – класс "Сюрприз для мамы", посвященный Дню Матери
5.	Декабрь 2024г.	Мастер – класс "Символ Нового года ", посвященный Новому году
6.	Февраль 2025г.	Мастер – класс "Подарок защитнику Отечества", посвященный 23 февраля
7.	Март 2025г.	Мастер – класс Интерактивная открытка "С 8 марта", посвященный Международному женскому дню
8.	Апрель 2025г.	Мастер – класс "Подставка для пасхальных яиц ", посвященный празднику Пасхи

Список литературы

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (действующая редакция).
2. Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. №474 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года".
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей".

5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
6. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р" (вместе с "Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года").
7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка", утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020г. N28 г. Москва "Об утверждении санитарных правил СП.2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021г. N2 г. Москва "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".
10. Письмо Министерства просвещения РФ от 1 ноября 2021 г. № АБ-1898/06 "О направлении методических рекомендаций. Методические рекомендации по приобретению средств обучения и воспитания в целях создания новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата Федерального проекта "Успех каждого ребенка" национального проекта "Образование".
11. Распоряжение Правительства Нижегородской области от 30.10.2018 № 1135-р "О реализации мероприятий по внедрению целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей".
12. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)").
13. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций": Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
14. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей".

Литература для педагога

1. Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации: учеб. пособие для тех кто хочет создать детскую студию мультипликации/П.И. Анофриков.-2 изд., испр. и доп.- Новосибирск: Детская киностудия "Поиск", 2011.-43с.
2. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: кн.для учителя/Ю.Е.Красный, Л.И. Курдюкова; – М: Просвещение,2007.-176с.
3. Энциклопедия отечественной мультипликации/сост. С.В. Капков – М: Алгоритм, 2014.- 816с.

Литература для учащихся

1. Харт, К. Мультяшки для начинающих. - М: Попурри, 2002.-144с.- ISBN: 985-438-646-5, 0-8230-0586-0.
2. Саймон, М. Как создать собственный мультфильм: анимация двухмерных персонажей/Марк Саймон: пер.с англ. Г.П. Ковалева.-М:НТ Пресс, 2006.-336с.- ISBN: 5-

477-00121-6.

3. Лаптева, Т.Е. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки: учеб.пособие/Т.Е.Лаптева.- М: Просвещение 2011.-24с.- ISBN 978-5-09-018254-6 ;

Литература для родителей

1.Асенин, С.А. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран/С.А. Асенин. - Москва: Искусство, 2009. – 287с.

2.Казакова, Р.Г. Смотрим и рисуем мультфильмы: методическое пособие/ Р.Г.Казакова, Ж. В. Мацкевич. - Москва: Творческий центр Сфера, 2013. - 125 с.- ISBN 978-5-9949-0700-9

3.Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации: учеб.пособие/Д.Н.Бабиченко.-М: Искусство, 2011.-114с.

Интернет-ресурсы:

"Мультатор" - онлайн-конструктор мультфильмов: официальный сайт- URL: <https://multator.ru/>

ANIMAKOT студия мультипликации для детей: официальный сайт-URL: <https://vk.com/animakot>

Как сделать пластилиновый мультфильм своими руками. Пошаговое руководство.: <https://yandex.ru/video/preview/15017544523914485333>

Приложение 1

Лист изменений в программе на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Разделы программы	Внесенные изменения
1	Пояснительная записка	-
2	Учебный план	-
3	Содержание учебного плана	-

4	Календарный учебный график	Изменен календарный учебный график 2024-2025 учебный год
5	Условия реализации программы	-
6	Формы аттестации	-
7	Оценочные материалы	-
8	Методические материалы	-
9	Рабочая программа воспитания	Изменен календарный план воспитательной работы на 2024-2025 учебный год
10	Список литературы	-

Все изменения программы рассмотрены и одобрены на заседании

Педагогического совета от 30 августа 2024г. Протокол №1

Директор: _____ Лаунин Н.Г. / _____

(ФИО)

(подпись)

Приложение 2

Оценочные материалы

Первый год обучения

Текущий контроль

Раздел "Теоретические основы мультипликации"

Викторина "В мире мультипликации"

1. Перечислите виды мультфильмов? (Рисованные, пластилиновые, кукольные, компьютерные, песочные, аппликационные)
2. Назовите основоположника истории возникновения мультипликации? (Эмиль Рейно)
3. Назовите жанры мультипликации? (мультфильмы: исторические, боевики, драмы, комедии, музыкальные, приключения, семейные, вестерн, мистика, романтика)

4. Что такое сценарий мультфильма? (сюжетная схема, по которой создаётся некоторое действие (спектакль, фильм, мультфильм)
5. Как называлась советская государственная киностудия по производству мультипликационных фильмов? (союзмультфильм)

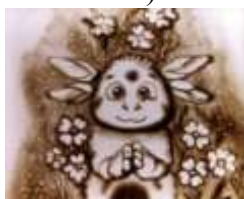
Тестирование "Рисованная мультипликация"

1. Кто считается основателем рисованной мультипликации
- А) Эмиль Рейно
Б) Уинзор Маккей
В) Уолт Дисней
2. Рисованная мультипликация – это:
- А) технология анимации, основанная на покадровой съемке незначительно отличающихся рисунков
Б) технический прием создания иллюзии движущихся изображений
В) покадровая съемка персонажей в декорациях
3. Рисованный мультфильм, снятый в классической технике "Союзмультфильма" был:
- А) трехслойный
Б) двухслойный
В) многослойный
4. Секунда рисованного мультфильма включает:
- А) 5 кадров
Б) 24 кадра
В) 10 кадров
5. Специальный комикс для предварительного рисования мультфильма
- А) сториборд
Б) аниматик
В) черновой мультфильм
6. Ракурс в технике рисованной мультипликации:
- А) угол наклона оптической оси по горизонтали
Б) угол наклона оптической оси по вертикали
В) угол наклона оптической оси по горизонтали и вертикали
7. Выберите из предложенных вариантов рисованный мультфильм

А)



Б)



В)



8. Покадровая анимация это?
- А) рисование только движущихся частей персонажа
Б) рисование одного кадра и анимация ее.
В) рисование всех по отдельности кадров
9. Прибор для демонстрации движущихся рисунков в мультипликации:
- А) тауматроп
Б) фенакистоскоп
В) праксиноскоп
10. Персонажи мультфильма-сказки "Теремок"
- А) петух, заяц, комар, лиса, медведь, мышка
Б) волк, лиса, мышка, баран, кот, медведь
В) мышка, лягушка, заяц, волк, лиса, медведь

Ответы: 1) а; 2) а; 3) б; 4) б; 5) а; 6) б; 7) а; 8) в; 9) б; 10) в

Тестирование "Пластилиновая сказка"

1. Основателем пластилиновой анимации в России является:

- А) Игорь Ковалев
 Б) Александр Татарский
 В) Эдуард Успенский
2. Как можно размягчить пластилин?
 А) разогреть на батарее;
 Б) разогреть на солнце;
 В) разогреть теплом своих рук.
3. Фигурки из пластилина должны иметь размер:
 А) 20 см
 Б) 10 см
 В) 5 см
4. 1 секунда пластилинового мультфильма включает в себя:
 А) 12 кадров
 Б) 30 кадров
 В) 5 кадров
5. Разрешение фотоаппарата при съемке мультфильма
 А) 200*350
 Б) 640*480
 В) 500*800
6. Пластилин – это:
 а) природный материал
 б) материал, созданный человеком
 в) приспособление
7. В каком году вышел мультфильм "Пластилиновая ворона"
 А) 1975г
 Б) 1981г
 В) 1985г
8. Установите правильную последовательность этапов создания мультфильма:
 А) Создание персонажа и фона, озвучивание, съемка, сценарий, монтаж
 Б) Монтаж, съемка, создание персонажа и фона, сценарий, озвучивание
 В) Сценарий, создание персонажа и фона, съемка, монтаж, озвучивание
9. Выберите из предложенных вариантов пластилиновый мультфильм

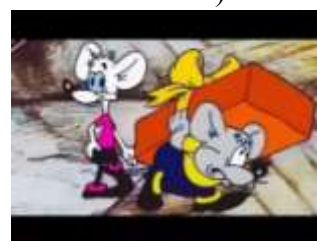
А)



Б)



В)



10. Упругий материал, который требует специальной подготовки перед работой и может быть однотонным и цветным называется
 А) глина
 Б) пластилин
 В) соленое тесто

Ответы: 1) б; 2) в; 3) в; 4) а; 5) б; 6) б; 7) б; 8) в; 9) а; 10) б

Тестирование "Аппликационная анимация"

1. Как называется вырезание и наклеивание деталей на основу?
 А) аппликация
 Б) оригами
 В) вышивка
2. Аппликация из цветной бумаги.

А) детали склеиваются

Б) детали сшиваются

В) детали сколачиваются гвоздями

3. Укажи правильный порядок выполнения аппликации?

А) разметь детали, приклей, вырежи

Б) разметь детали, вырежи, приклей

В) вырежи, разметь детали, приклей

4. С помощью чего соединяют фигуры на бумажной аппликации?

А) пластилин

Б) клей

В) нитки

5. Выберите из предложенных вариантов аппликационный мультфильм

А)



Б)



В)



6. Создание промежуточной анимации, пропущенной при раскадровке называется:

А) тайминг

Б) спейсинг

В) фазовка

7. Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством для создания аппликационных мультфильмов:

А) монтаж

Б) раскадровка

В) комикс

8. Где впервые появилось искусство создания аппликаций:

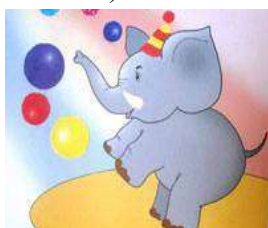
А) Япония

Б) Россия

В) Китай

9. Выберите из предложенных вариантов модульную аппликацию

А)



Б)



В)



10. Установка для покадровой съемки мультипликационных рисунков –это

А) штатив

Б) планшет

В) мультипликационный станок

Ответы: 1) а; 2) а; 3) б; 4) б; 5) а; 6) в; 7) б; 8) в; 9) б; 10) в

Приложение 3

Конспект занятия

Объединение: "Мультландия"

Тема: аттестация

Форма проведения: игра "Путешествие в страну мультипликации"

Цель: выявление уровня освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Мультландия"

Участники: учащиеся объединения.

Возраст: 8-10 лет

Оборудование и материалы:

Наглядное пособие: аппликация поезда, таблички с надписями "мульт-история", "мульт-пазлы", "мульт-сценаристы", "мультивикторина", "мульт-монтаж", словарь терминов, видеоролик "Угадай мультфильм по фразам"




Раздаточный материал: карточки-задания, пазлы-мультфильмы, шаблоны фотографий с персонажами мультфильмов, альбомные листы, фломастеры, ножницы, клей, карандаши простые, акварельные краски, пластилин, цветная бумага, мульти-смайлики

Музыкальное сопровождение: песня В. Шаинского "Голубой вагон"

План занятия

1. Организационный этап (1 мин)
 - А) приветствие
 - Б) организация внимания
2. Подготовительный этап (1 мин)
 - А) подготовка к изучению нового
 - Б) постановка темы и цели занятия
3. Основной этап (85 мин)
 - А) прохождение игры
 - Б) самостоятельная работа учащихся
4. Итоговый этап (3 мин)
 - А) подведение итогов
 - Б) рефлексия

Ход занятия

Блоки и этапы занятия (с указанием времени)	Содержание		
1. Организационный этап (1 минута)	- Здравствуйте, ребята! В начале учебного года мы с вами отправились в удивительное путешествие по стране "Мультипликация", где мы постигали тайны создания мультфильмов. На своем пути вы посетите несколько станций, где будут предложены разные задания и вопросы.		
2. Подготовительный этап (2 мин) Вводная беседа	- Чтобы не заблудиться в этой стране, предлагаю разделить на 2 группы путешественников. Каждый найдет свою группу, выбрав одну карточку из стопки. У нас сформировались две команды: "Аврора", "Жемчужина". Отправляемся в путешествие! (звучит песня В. Шаинского "Голубой вагон")		
3. Основной этап (85 мин) Прохождение игры Самостоятельная работа детей	<p>- Ребята, мы приехали с вами на станцию №1 "Мульт-история". Сейчас каждая команда получит карточки-задания (теория). Будьте очень внимательны, за каждый верный ответ, команда получает мульти-смайлик. Готовы, вперед! (дети получают карточки и выполняют задания)</p> <p>Цифрами установите соответствие</p> <p style="text-align: center;">1 команда</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="644 1630 1051 1910" style="text-align: center;">  Жозеф Плато </td> <td data-bbox="1051 1630 1329 1910" style="text-align: center;"> Изобретатель фенакистоскопа </td> </tr> </table>	 Жозеф Плато	Изобретатель фенакистоскопа
 Жозеф Плато	Изобретатель фенакистоскопа		

<p>Самостоятельная работа детей</p>	 <p>Эмиль Рейно</p>	<p>Основоположник мультипликации</p>
	 <p>Владислав Старевич</p>	<p>Основоположник российской мультипликации</p>
	<p>2 команда</p>	
	 <p>Стробоскоп</p>	<p>Прибор, позволяющий быстро воспроизводить повторяющиеся яркие световые импульсы</p>
	 <p>Праксиноскоп</p>	<p>Оптический прибор для демонстрации движущихся рисунков</p>
	 <p>Анимационный станок</p>	<p>Прибор необходимый для покадровой съемки анимационных рисунков и надписей при производстве фильмов</p>
	<p><i>Командам раздаются мульти-смайлики</i></p> <p>-Молодцы, ребята! Отправляемся дальше путешествовать, на нашем пути № 2 станция "Виды мультфильмов". Каждой команде предстоит ответить на следующие вопросы.</p> <p>Вопрос 1 команде. Как называется технология анимации, основанная на покадровой съемке незначительно отличающихся рисунков (рисованная)</p> <p>Вопрос 2 команде. Как называется упругий материал, который требует специальной подготовки перед работой и может быть однотонным и цветным (пластилин)</p> <p>Все верно, ребята. Сейчас вам предстоит из отдельных</p>	

фрагментов (пазлов) собрать готовый образец мультфильма.
Назовите вид мультфильма?



Командам раздаются мульти-смайлики

- Отправляемся дальше в путешествие. Ребята вам предстоит себя попробовать в роли мульт-сценаристов (станция №3)

Вопрос 1 команде.

Назовите основные этапы написания сценария

Вопрос 2 команде.

Назовите основные жанры мультипликации (анимации)

Ребята, сейчас каждой команде предстоит составить сценарий мультфильма по жанру - приключение с главными героями (Баба-Яга, принцесса, три богатыря, кощей, король, королева). (выдаются готовые образцы героев и фон)

За самый лучший сценарий команда получает мульти-смайлик.

- Ребята следующая остановка №4 "**Мульти-викторина**"

-Внимание на экран (транслируется видеоролик). Теперь вам предстоит определить мультфильм по озвучке (транслируется видеоролик)

Ребята, как замечательно вы знаете советский и современные мультфильмы.

Команды получают мульти-смайлики.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=27&v=UocrIhRmEY

Станция 5 (последняя) "Мульт-монтаж"

- На этой станции вам предлагается смонтировать видеоролик из готовых фотографий сказки

1 команда сказка В.Г. Сутеева "Грибок -теремок"



Самостоятельная работа детей

Самостоятельная работа детей

Самостоятельная работа детей

Самостоятельная
работа детей



2 команда сказка В.Г. Сутеева "Петух и краски"



	
<p>3. Итоговый этап (3 мин)</p> <p><i>Рефлексия</i> (Выявление впечатления от занятия у детей)</p>	<p>Педагог. Молодцы! Все прекрасно справились с заданиями. <i>Победила команда.....</i></p> <p>Я хочу спросить вас: чем запомнилось занятие? Вы хотели бы заниматься мультипликацией дальше? Какая техника изготовления мультфильмов вам понравилась больше всего? (<i>Ответы детей</i>)</p> <p>Мы сегодня хорошо поработали, кому понравилось занятие-поаплодируйте. По громкости аплодисментов мы поймем ваше впечатление от занятия.</p>

Аттестация по итогам обучения ДООП "Мультландия"

Цель: выявление уровня знаний, умений и навыков по итогам обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе "Мультландия"

Форма проведения: игра "Путешествие в страну мультипликации".

№	ФИ учащегося	Год обучения	Дата проведения	Критерии оценки аттестации								Оценка результатов аттестации	Уровень
				теоретическая подготовка				практическая подготовка					
				История мультипликации	Виды и техника создания мультфильмов	Приемы и правила пользования цифровым оборудованием	Создание сценария	Заготовка персонажей и фона	Съемка мультфильма	Монтаж мультфильма	Озвучка мультфильма		

Критерии оценки результатов аттестации:

Форма оценки результатов: баллы

В аттестации по итогам обучения по всей ДООП "Мультландия" используется 40-бальная система оценки результатов каждого учащегося.

Каждая позиция оценивается по 5-ти бальной системе.

31 – 40 баллов – высокий уровень;

21 – 30 баллов – средний уровень;

8– 20 баллов – низкий уровень.

Критерии оценок позиций:

- 5 баллов – задание выполнено на высоком уровне, замечаний нет;
- 4 балла – задание выполнено на хорошем уровне, небольшие замечания по выполнению;
- 3 балла – задание выполнено на среднем уровне, много замечаний по выполнению;
- 2 балла – задание выполнено на низком уровне;
- 1 балл – задание не выполнено.

Приложение 4**Оценочные материалы**

Второй год обучения

Текущий контроль

Викторина "Мультфильм как вид искусства"

1. Какой мультипликационный персонаж является символом студии Уолта Диснея?
2. Перечислите основные вехи развития советской мультипликации?

3. Назовите основные правила построения комикса?
4. Перечислите основные вехи развития мировой мультипликации?
5. Как называлась советская государственная киностудия по производству мультипликационных фильмов?

Тестирование "Рисованная мультипликация"

1. Рисованный мультфильм, снятый в классической технике "Союзмультфильма" был:
 - А) однослойный
 - Б) двухслойный
 - В) трехслойный
2. Кто считается основателем рисованной мультипликации
 - А) Уолт Дисней
 - Б) Виктор Никитин
 - В) Эмиль Рейно
3. Рисованная мультипликация – это:
 - А) технический прием создания иллюзии движущихся изображений
 - Б) технология анимации, основанная на покадровой съемке незначительно отличающихся рисунков
 - В) покадровая съемка персонажей в декорациях
4. Специальный комикс для предварительного рисования мультфильма
 - А) сториборд
 - Б) аниматик
 - В) черновой мультфильм
5. Что такое покадровая анимация в рисованной мультипликации?
 - А) рисование всех по отдельности кадров
 - Б) рисование одного кадра и анимация ее
 - В) рисование только движущихся частей персонажа
6. Выберите из предложенных вариантов рисованный мультфильм
 - А)
 - Б)
 - В)



7. Секунда рисованного мультфильма включает:
 - А) 10 кадров
 - Б) 24 кадра
 - В) 100 кадров
8. Прибор для демонстрации движущихся рисунков в мультипликации:
 - А) тауматроп
 - Б) фенакистоскоп
 - В) праксиноскоп
- 9) Ракурс в технике рисованной мультипликации:
 - А) угол наклона оптической оси по горизонтали и вертикали
 - Б) угол наклона оптической оси по вертикали
 - В) угол наклона оптической оси по горизонтали
10. Кто главные герои мультфильма "В стране невыученных уроков"
 - А) школьник Витя, кот Кузя, Глагол Повелительного наклонения, учебники, знаки препинания, старуха Засуха, верлюд, медведь, корова, землекопы
 - Б) школьник Дима, кот Васька, учительница Зоя Петровна, учебники
 - В) школьник Витя, кот Кузя, учительница Зоя Петровна, знаки препинания, учебники, землекопы, медведь

Ответы: 1) б; 2) в; 3) б; 4) а; 5) а; 6) а; 7) б; 8) б; 9) б; 10) а

Тестирование "Перекладная анимация"

1. В переводе с латинского слово "мультипликация" означает
 - А) сложение
 - Б) умножение
 - В) деление
2. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как "дающий жизнь"
 - А) сценарист
 - Б) режиссер
 - В) аниматор
3. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации?
 - А. 10 кадров
 - Б. 15 кадров
 - В. 24 кадров
4. Установите правильную последовательность этапов создания мультфильма:
 - А) Создание персонажа и фона, озвучивание, съемка, сценарий, монтаж
 - Б) Монтаж, съемка, создание персонажа и фона, сценарий, озвучивание
 - В) Сценарий, создание персонажа и фона, съемка, монтаж, озвучивание
5. Назовите предшественника мультипликации
 - А) овоскоп
 - Б) калейдоскоп
 - В) стробоскоп
6. Разрешение фотоаппарата при съемке мультфильма
 - А) 200*350
 - Б) 640*480
 - В) 500*800
7. Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством для создания фильмов это...
 - А) монтаж
 - Б) раскадровка
 - В) комикс
8. Что такое "кадр" в мультипликации
 - А) это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.
 - Б) это люди с хорошим чувством юмора.
 - В) это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
9. Перекладная анимация – это
 - А) техника создания мультфильма, при которой художник-аниматор создает анимацию посредством передвижения отдельных частей персонажа или элемента (голова, шея, кисть руки и т.д.)
 - Б) покадровая съемка персонажей в декорациях
 - В) последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов
10. Выберите из предложенных вариантов мультфильм в технике перекладной анимации
 - А)
 - Б)
 - В)



Ответы: 1) б; 2) в; 3) в; 4) в; 5) в; 6) б; 7) б; 8) в; 9) а; 10) б

Тестирование "Пластилиновая сказка"

1. Основателем пластилиновой анимации в России является:

- А) Игорь Ковалев
- Б) Александр Татарский
- В) Эдуард Успенский

2. Как можно размягнуть пластилин?

- А) разогреть на батарее;
- Б) разогреть на солнце;
- В) разогреть теплом своих рук.

3. Фигурки из пластилина должны иметь размер:

- А) 20 см
- Б) 10 см
- В) 5 см

4. 1 секунда пластилинового мультфильма включает в себя:

- А) 12 кадров
- Б) 30 кадров
- В) 5 кадров

5. Пластилин – это:

- а) природный материал
- б) материал, созданный человеком
- в) приспособление

6. В каком году вышел мультфильм "Пластилиновая ворона"

- А) 1975г
- Б) 1981г
- В) 1985г

7. Выберите из предложенных вариантов пластилиновый мультфильм

А)



Б)



В)



8. Упругий материал, который требует специальной подготовки перед работой и может быть однотонным и цветным называется

- А) глина
- Б) пластилин
- В) соленое тесто

9. Создание промежуточной анимации, пропущенной при раскадровке называется:

- А) тайминг
- Б) спейсинг
- В) фазовка

10) Кто является автором текста "А может быть ворона"

- А) Э. Успенский
- Б) Ю. Энтин

В) Б. Заходер

Ответы: 1) б; 2) в; 3) в; 4) а; 5) б; 6) б; 7) б; 8) в; 9) а; 10) б

Тестирование "Аппликационная анимация"

1. С помощью чего соединяют фигуры на бумажной аппликации?

- А) пластилин
- Б) клей
- В) нитки

2. Создание промежуточной анимации, пропущенной при раскадровке называется:

- А) тайминг
- Б) спейсинг
- В) фазовка

3. Где впервые появилось искусство создания аппликаций:

- А) Япония
- Б) Россия
- В) Китай

4. Какого вида аппликации не существует?

- А) сюжетная
- Б) декоративная
- В) душевная

5. Как называется вырезание и наклеивание деталей на основу?

- А) аппликация
- Б) оригами
- В) вышивка

6. Выберите из предложенных вариантов аппликационный мультфильм

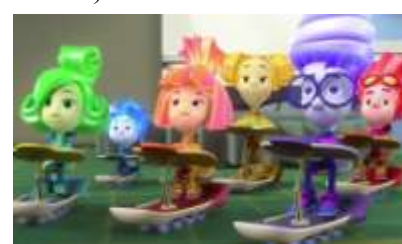
А)



Б)



В)



7. Аппликация из цветной бумаги.

- А) детали склеиваются
- Б) детали сшиваются
- В) детали сколачиваются гвоздями

8. Выберите из предложенных вариантов обрывную аппликацию

А)



Б)



В)



9. Укажи правильный порядок выполнения аппликации?

- А) разметь детали, приклей, вырежи
- Б) разметь детали, вырежи, приклей
- В) вырежи, разметь детали, приклей

10. Найти правильную технологическую последовательность оформления аппликации

А) выбор сюжета, узора; подбор бумаги; вырезание изображения; раскладывание деталей на фоне; наклеивание; высушивание

Б) выбор сюжета, узора; подбор бумаги; вырезание изображения; наклеивание; высушивание

В) выбор сюжета, узора; подбор бумаги; вырезание изображение; наклеивание; высушивание

Ответы: 1) б; 2) в; 3) в; 4) в; 5) а; 6) б; 7) а; 8) а; 9) б; 10) а

Аттестация по итогам обучения ДООП "Мультландия"

Цель: выявление уровня знаний, умений и навыков по итогам обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе "Мультландия"

Форма проведения: тестирование "Юные знатоки анимации"

1. Рисованная мультипликация – это:

А) технология анимации, основанная на покадровой съемке незначительно отличающихся рисунков

Б) технический прием создания иллюзии движущихся изображений

В) покадровая съемка персонажей в декорациях

2. В переводе с латинского слово "мультипликация" означает

А) сложение

Б) умножение

В) деление

3) Установите правильную последовательность этапов создания мультфильма:

А) Создание персонажа и фона, озвучивание, съемка, сценарий, монтаж

Б) Монтаж, съемка, создание персонажа и фона, сценарий, озвучивание

В) Сценарий, создание персонажа и фона, съемка, монтаж, озвучивание

4) Прибор для демонстрации движущихся рисунков в мультипликации:

А) тауматроп

Б) фенакистоскоп

В) праксиноскоп

5) Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством для создания аппликационных мультфильмов:

А) монтаж

Б) раскадровка

В) комикс



6) Установка для покадровой съемки мультипликационных рисунков –это

А) штатив

Б) планшет

В) мультипликационный станок

7) Установите соответствие мультфильм и техника исполнения

1. Пластилиновая анимация	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">А</div>  </div>
2. Рисованная анимация	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">Б</div>  </div>

3.Перекладная анимация	 <p>В</p>
4.Кукольная анимация	 <p>Г</p>
5.Песочная анимация	 <p>Д</p>

8. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как "дающий жизнь"

- А) сценарист
- Б) режиссер
- В) аниматор

9) Основателем пластилиновой анимации в России является:

- А) Игорь Ковалев
- Б) Александр Татарский
- В) Эдуард Успенский

10) Назовите предшественника мультипликации

- А) овоскоп
- Б) калейдоскоп
- В) стробоскоп

Ответы: 1) а; 2) б; 3) в; 4) б; 5) б; 6) в; 7) 1д, 2а, 3г, 4в, 5б; 8) в; 9) б; 10) в

Диагностика личностных результатов

Анкета "Выявление уровня интереса учащихся к мультипликации"

Цель: Выявление отношения учащихся к мультипликации

Форма проведения – письменное анкетирование учащихся.

Обработка результатов – за каждый ответ "да" ребенок получает 1 балл. За каждый ответ "нет" ему приписывается 0 баллов, каждый ответ "когда как" или "не знаю" расценивается в 0,5 балла.

Выводы об уровне отношения учащихся к технике мультипликация

5-6 баллов — высокий уровень интереса.

3-4 баллов — средний уровень интереса.

0-2 балла — низкий уровень интереса.

1. Тебе нравится посещать занятия в объединении "Мультландия"?

2. Интересно ли тебе изготавливать персонажи к будущему мультфильму на занятиях в объединении?

3. Если бы педагог сказал, что через неделю состоится конкурс "Лучший мультфильм", принял бы ты участие в конкурсе?

4. Ты часто рассказываешь родителям о том, что вы делаете на занятиях объединения "Мультландия"?

5. Хотел бы ты в будущем стать мультипликатором?

№	Ф.И. учащегося	№ вопроса/ баллы					Баллы итого	Уровень интереса
		1.	2.	3.	4.	5.		
1.								

Диагностика коммуникативных способностей учащихся

МЕТОДИКА ВЫЯВЛЕНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ СКЛОННОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ

Цель: выявление коммуникативных склонностей учащихся.

Метод: тестирование

Обработка полученных результатов

Показатель выраженности коммуникативных склонностей определяется по сумме положительных ответов на все нечетные вопросы отрицательных ответов на все четные вопросы, разделенной на 20. По полученному таким образом показателю можно судить об уровне развития коммуникативных способностей учащегося:

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

№	Ф.И. учащегося	Количество баллов	Уровень

Дорогой друг!

Пожалуйста, ответь на предложенные вопросы свободно и честно. Отвечать нужно только "да" или "нет". Если Ваш ответ на вопрос положителен, то в соответствующей клетке листа поставьте знак "+", если отрицательный - знак "-". Представьте себе типичные ситуации и не задумывайтесь над деталями, не затрачивайте много времени на обдумывание, отвечайте быстро.

Вопросы:

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

17.Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?

18.Часто ли Вы опаздываете на встречи? (к друзьям, в школу, к родственникам)

19.Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания своих товарищей?

20.Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

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

Ф.И.учащегося