



Приложение к дополнительной общеразвивающей программе «МУЛЬТПРОЕКТ»

Составитель приложения

Ленкова Юлия Петровна, методист

Оглавление

Краткие сведения о программе	1
1. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	2
1.1 Система оценки результативности реализации ДОП	2
1.2 Показатели и критерии оценивания творческой работы (текущий контроль).....	3
Анализ продуктов творческой деятельности	3
Анализ процесса творческой деятельности	4
1.3 Показатели и критерии оценки результативности освоения ДОП для промежуточной аттестации	5
1.4. Показатели и критерии оценки результативности освоения ДОП для итогового контроля	6
1.5 Оценочные материалы	7
Задания для входного контроля.....	7
Задания для текущего контроля (мультивикторина).....	10
Тест для проведения промежуточной аттестации	15
Тест по программе Видеоредактор Pinnacle studio(итоговый контроль)	20
1.6 Формы фиксации результатов контроля.	23
Входной контроль	23
Зачетная ведомость промежуточной аттестации	25
Зачетная ведомость итогового контроля	26
Дневник достижений	27
2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	28
Учебно-методический комплекс:	28
Структура учебного занятия	28

Краткие сведения о программе

Дополнительная общеразвивающая программа	МУЛЬТПРОЕКТ
Автор (составитель) программы:	Хузина Галия Равиловна, педагог дополнительного образования
Направленность программы / направление (вид) деятельности	техническая / мультипликация
Возраст детей, осваивающих программу	11-17 лет
Срок реализации программы	1 год

1. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1.1 Система оценки результативности реализации ДОП

Задачи анализа:

- анализ полноты освоения дополнительной общеразвивающей программы по показателям;
- соотнесение прогнозируемых результатов дополнительной общеразвивающей программы и реальных результатов образовательного процесса;
- выявление причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации образовательной программы;
- принятие организационно-педагогических и иных решений по совершенствованию образовательного процесса в ДДЮТ.

Педагог определяет степень освоенности программы по показателям (2,4-3 балла – высокий общий уровень; 1,5–2,3 – средний общий уровень; ниже 1,5 – низкий общий уровень).

Данная программа предполагает следующие формы контроля и оценки результативности усвоения программы:

- педагогическое наблюдение;
- беседа;
- устный опрос;
- выставка творческих работ (рисунков, поделок, игрушек и т.д.);
- презентация проектных работ (готовых мультфильмов);
- коллективные просмотры с обсуждением;
- участие в конкурсах.

Система оценки результатов освоения программы состоит из входного, текущего, итогового контроля и промежуточной аттестации.

№	Виды контроля и аттестации	Формы контроля	Какие навыки и умения контролируются	Форма отслеживания и демонстрации результатов
1	Входной контроль	Устный опрос, тестовое задание.	Выявление требуемых на начало обучения навыков (уровня художественной и технической осведомленности в области мультипликации).	Дневник наблюдений, материал для анкетирования и тестирования.
2	Текущий контроль	Тесты, фронтальные опросы, наблюдения, анализ выполнения работ.	Выявление ошибок при выполнении заданий, отслеживание и закрепление знаний.	Дневник наблюдений, выставки творческих работ.
3	Промежуточная аттестация (декабрь)	Викторина, тест, презентация творческих работ.	Рост знаний и умений, уровень закрепления навыков за полугодие.	Тесты, викторина. Зачетная ведомость промежуточной аттестации
4	Итоговый контроль	Представление-презентация проектов	Отбор лучших работ для выставок и конкурсов. Усвоение пройденного материала на конец учебного года.	Зачетная ведомость итогового контроля. Дневник достижений.

Входной контроль осуществляется с целью определения уровня знаний и умений, необходимых для обучения по данной программе. Проводится устное собеседование и выдается тестовое задание.

Текущий контроль проходит в ходе учебного занятия для закрепления знаний по теме в форме теста, устного опроса, наблюдения, анализа выполнения работ.

Промежуточная аттестация определяет уровень полученных знаний и умений ребёнка, а также его интерес и увлечённость. Проводятся викторины и тесты, организуется презентация творческих работ.

Итоговый контроль осуществляется по итогам прохождения программы в виде представления-презентации готовых своих мультфильмов для родителей и сверстников, участия их в фестивалях и конкурсах.

1.2 Показатели и критерии оценивания творческой работы (текущий контроль)

Анализ продуктов творческой деятельности

№	Показатели	Критерий
2	Создание персонажей/предметов/фонов	- высокий уровень изображения (3 балла); - есть незначительные искажения (2 балла); - плохое исполнение (1 балл).
3	Передача пропорций в кадре	- пропорции предмета соблюдаются (3 балла); - есть незначительные искажения (2 балла); - пропорции предмета переданы неверно (1 балл).
4	Композиция (для более полной и точной характеристики владения детьми композицией выделены две группы показателей)	а) расположение персонажей/предметов в кадре: - по всему фону (3 балла); - задействована часть фона (2 балла); - композиция носит случайный характер (1 балл); б) соотношение по величине разных персонажей/предметов, составляющих кадр: - соблюдается пропорциональность (3 балла); - есть незначительные искажения (2 балла); - пропорциональность передана неверно (1 балл).
5	Цвет (в этом критерии также выделены две группы показателей: первая характеризует передачу реального цвета, вторая – творческое отношение ребёнка к цвету, свободное обращение с цветом)	а) цветовое решение: - передан реальный цвет предметов (3 балла); - есть отступления от реальной окраски (2 балла); - цвет предметов передан неверно (1 балл); б) разнообразие цветовой гаммы, соответствующей замыслу и выразительности кадра: - многоцветная или ограниченная гамма – цветовое решение соответствует замыслу и характеристике (3 балла); - преобладание нескольких цветов или оттенков в большей степени случайно (2 балла); - безразличие к цвету, всё выполнено в одном цвете или случайно взятыми цветами (1 балл).
6	Передача движения	- движение передано достаточно чётко (3 балла); - есть незначительные искажения (2 балла); - движение передано неопределённо, неумело (1 балл).

7	<i>Съемка кадра</i>	-съемка произведена достаточно чётко(3 балла); -есть незначительные искажения(2 балла); -съемка произведена неверно, изображение смазано(1 балл).
8	<i>Озвучивание и монтаж</i>	-верная последовательность действий и осведомленность в процессе озвучивания и монтажа, умение работать в программе(3 балла); -есть незначительные замечания (2 балла); - отсутствие навыков озвучивания и монтажа (1 балл).

Анализ процесса творческой деятельности

№	Показатели	Критерий
9	<i>Характер выполнения заданий</i>	а) устойчивость деятельности, проявление интереса к заданию, желание действовать самостоятельно, творчески (3 балла); б) отсутствие мотивации к деятельности, отказ от выполнения заданий(2 балла); в) формальность выполнения заданий, незаинтересованность в данном виде деятельности (1 балл).
10	<i>Оценка деятельности</i>	а) отношение к оценке взрослого: -адекватно реагирует на рекомендации преподавателя, стремиться исправить ошибки, неточности (3 балла); -эмоционально реагирует на оценку взрослого, при похвале – радуется, темп работы увеличивается, при критике – снижает, деятельность замедляется или вовсе прекращается(2 балла); -безразличен к оценке взрослого, деятельность не изменяется (1 балл); б)оценка ребёнком созданного им изображения: -адекватна (3 балла); -неадекватна - завышенная, заниженная (2 балла); -отсутствует (1 балл).
11	<i>Уровень самостоятельности</i>	а) выполняет задание самостоятельно, без помощи педагога, в случае необходимости обращается с уточняющими вопросами (3 балла); б) требуется незначительная помощь, с вопросами к преподавателю обращается редко(2 балла); в) необходима поддержка и стимуляция деятельности со стороны преподавателя, сам с вопросами к педагогу не обращается(1 балл).
12	<i>Творчество</i>	а)самостоятельность замысла(1 балл); б) оригинальность(1 балл); в) стремление к наиболее полному раскрытию замысла(1 балл). Оценка детских работ по критерию «творчество» и названным в нём показателям носит комплексный характер (все баллы суммируются).

1.3 Показатели и критерии оценки результативности освоения ДОП для промежуточной аттестации

Показатели	Уровень	Критерий
Теоретические знания	Высокий (36)	Обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%. Понимает принципы анимации персонажей фильма, знаком с интерфейсом программы, знает параметры съемки, может самостоятельно осуществить монтаж мультфильма.
	Средний (26)	У обучающегося объем усвоенных знаний составляет 79-50%. Знает правила создания фонов и персонажей анимационных фильмов. Частично ориентируется в программе. После подсказок, может осуществлять действия самостоятельно.
	Низкий (16)	Обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, не знает терминологию, не усвоил алгоритм создания мультфильмов и работы в программе. Нуждается в помощи педагога.
Практические умения	Высокий (36)	Самостоятельно выбирает тему работы, придумывает и создаёт персонажей. Последовательно, грамотно и аккуратно работает над всеми этапами создания мультфильма.
	Средний (26)	Допускает некоторую неточность в изображении персонажей, в пропорции и строения. Воспринимает замечания педагога и исправляет ошибки. Нуждается в руководстве педагога.
	Низкий (16)	Допускает грубые ошибки, не умеет самостоятельно создавать персонажи, фоны, детали фонов. Не умеет анализировать и исправлять допущенные ошибки. Допускает неаккуратность и небрежность в работе.
Личностные результаты	Высокий (36)	Сосредоточенно, последовательно и быстро работает над проектом. На каждом этапе работы старается добиваться наилучшего результата.
	Средний (26)	Способен длительное время работать над заданием. Отвлекается на посторонние разговоры, что влияет на скорость выполнения работы.
	Низкий (16)	Не способен сосредоточенно и аккуратно выполнять задание более-менее длительное время. При возникших трудностях бросает работу.

1.4. Показатели и критерии оценки результативности освоения ДОП для итогового контроля

Критерии оценивания мультипликационного фильма

№	Показатель	Баллы
1	Название (оригинальное звучание)	1 - 5
2	Соответствие содержания названию	1 - 5
3	Образ персонажей (продуманность)	1 - 5
4	Художественное оформление мультфильма (декорации, цветовая гамма)	1 - 5
5	Качество съемки и монтажа	1 - 5
6	Воспитательный эффект, смысловая нагрузка	1 - 5
7	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	1 - 5
8	Законченность темы	1 - 5

Оценочная шкала:

Баллы	Результат
40 - 32	Группе удалось создать качественный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсе, фестивале.
31 - 24	Мультфильм хорош, но есть моменты, над которыми стоит поработать.
23- 16	При создании мультфильма группе не удалось договориться о линии сюжета, способах создания мультфильма.
16 и менее	Мультфильм не удался.

1.5 Оценочные материалы

Задания для входного контроля

Входной контроль

1 1 из 10

Определите по картинке кукольный мультфильм...

"Бременские музыканты"



"Падал прошлогодний снег"



"Чебурашка и крокодил Гена"



2 2 из 10

Определите по картинке перекладной мультфильм...

"Фиксики"



"Винни-Пух и все, все, все..."



"Щелкунчик"



3 3 из 10



Кадры - это...

запись изображения последовательных фаз движения объектов или их частей

нарисованные или сфотографированные изображения параллельных фаз движения объектов или их частей

изображения последовательных фаз движения объектов или их частей

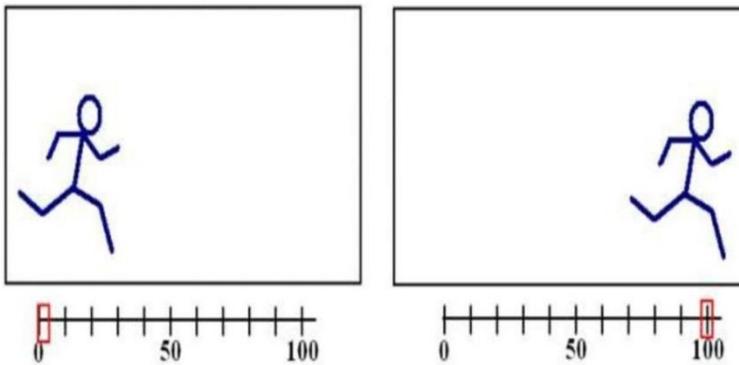
загрузка изображения последовательных фаз движения объектов или их частей



Для вставки копии кадра используют комбинацию клавиш...

- Клавиша CTRL + F
- Клавиша CTRL + V
- Клавиша CTRL + C
- Клавиша CTRL + A

Анимация по ключевым кадрам.



Ключевые кадры (keyframe, кейфрейм, ключ) - это...

- кадры, содержание которых определяется автором анимации
- все кадры анимации
- кадры, которые не используются в качестве опорных для генерации промежуточных кадров
- первый и последний кадр анимации

6

6 из 10



Продолжите предложение. В покадровой анимации ...

- прорисовываются все фазы движения объекта
- промежуточные кадры создает программа
- создаётся только первый кадр
- создаётся только последний кадр

7

7 из 10



Для создания иллюзии непрерывного движения частота смены кадров должна быть не менее...

- 10 кадров в секунду
- 20 кадров в секунду
- 30 кадров в секунду
- 12 кадров в секунду

8

8 из 10

Первоначально, при подготовке кадров для анимации, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что отнимало много времени даже у большого коллектива художников. Затем стала использоваться послойная техника рисования объектов и фонов на ...

- прозрачной бумаге
- плёнке
- копировальной бумаге

9

9 из 10

Работая над созданием компьютерной анимации, художник обычно прорисовывает и положение движущихся объектов, а все промежуточные состояния рассчитывает и изображает .

10

10 из 10

Анимация основана на свойстве человеческого зрения изображение в течение некоторого времени, после того как наблюдение прекращается.

Задания для текущего контроля (мультивикторина)

Мультивикторина

В Год кино предлагаем вам вспомнить, кто придумал сказки, ставшими популярными мультфильмами.

Инструкция к тесту

Обратите внимание! Правильный ответ на каждый вопрос только один! После того, как вы закончите отвечать на вопросы, смотрите свой результат и правильные ответы.

Автор: Веселова О. Н.

Мультивикторина

1 1 из 20

Как называется фильм или мультфильм, снятый по литературному произведению?

- Сериал
- Экранизация
- Фантази
- Аниме

2 2 из 20



Известный детский писатель по книгам которого сняты мультфильмы «Следствие ведут колобки», «Каникулы в Простоквашино», «Чебурашка», «Дядюшка Ау» и многие другие.

- Николай Носов
- Корней Чуковский
- Эдуард Успенский
- Григорий Остер

3 3 из 20



Волшебное животное, давшее название стихотворной сказке и мультфильму, которое придумал сказочник Пётр Ершов?

- Сивка-бурка
- Олень – золотые рога
- Конёк - горбунёк
- Золотая антилопа

4 4 из 20



Как зовут главного героя мультфильма и книжки нашего земляка Алексея Толстого – деревянного озорного мальчишку, выструганного из полена?

- Буратию
- Чиполлино
- Филиппок
- Липуношка

5 5 из 20



Как называется книга английского писателя Алана Милна, по которой снят известный русский мультфильм о медвежонке Винни-Пухе и его друзьях Пятачке, Сове, ослике Иа?

- «Винни-Пух и его друзья»
- «Приключения Винни-Пуха»
- «Винни-Пух и остальные»
- «Винни-Пух и все-все-все»

6 6 из 20



Благодаря этому писателю, жившему в XVII веке, мы знаем чудесные истории о Красной шапочке и Коте в сапогах, Золушке и Спящей красавице. С самого начала эпохи появления кино эти волшебные сказки стали самыми любимыми сюжетами для создания мультфильмов и киносказок. Кто же этот писатель?

- Шарль Перро
- Ганс Христиан Андерсен
- Братья Гримм
- Эрнест Теодор Гофман

7 7 из 20



Героиню сказки Андерсена и мультфильма зовут Дюймовочка. Дюйм – это английская мера длины. Сколько же составляет рост Дюймовочки?

- 5 см
- 10 см
- 1 см
- 2,5 см



Герой мультфильма и художественного фильма, снятого по сказке Корнея Чуковского, - «добрый доктор Айболит». В переводе это имя не нуждается, а как переводится имя доктора Дулиттла, придуманного английским писателем Хью Лофтингом, по мотивам произведений которого и был создан русский Айболит?

- «Понимающий язык зверей»
- «Делать добро»
- «Делать доброе»
- «Добрый доктор»



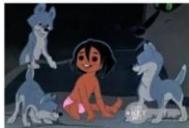
В этом мультфильме, по мотивам сказки Г. Х. Андерсена, злая королева заколдовала мальчика и разлучила его с семьей и лучшим другом. Как называется эта сказка?

- Диня лебеди
- Гуси-лебеди
- Снежная королева
- Карлик Нос



Как называется русская сказка, сюжет которой схож с сюжетом американского мультфильма «Красавица и чудовище», и кто автор этой сказки?

- Д. Мамин-Сибиряк «Ангелушины сказки»
- С. Аксаков «Аленький цветочек»
- П. Бажов «Малахитовая шкатулка»
- А. Пушкин «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»



С легкой руки этого писателя имя одного из его героев - Маугли - стало нарицательным. С тех пор так называют детей, вопле судьб оказавшихся на попечение звериной стаи и воспитанных в ней. Кто автор книжки про Маугли, по которой сняты мультфильмы в России и США?

- Г.Х. Андерсен
- Ш. Перро
- Р. Киплинг
- Д. Родари

12

12 из 20



Герои этого мультфильма, снятого по сказке братьев Гримм «Бременские музыканты» – группа зверей, которых выгнали их хозяева. Все они отправились путешествовать. Кто же эти четверо?

- Конь, петух, пёс и кот
- Козёл, петух, пёс и кот
- Баран, петух, пёс и кот
- Осёл, петух, пёс и кот

13

13 из 20

В каком из этих мультфильмов, снятых по известным сказкам не было злой мачехи?

- «Двенадцать месяцев»
- «Золушка»
- «Дюймовочка»
- «Дикие лебеди»

14

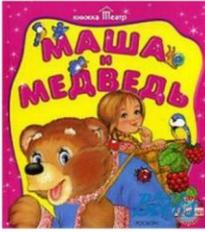
14 из 20



Кто придумал сказочного персонажа с пропеллером за спиной, героя многочисленных экранизаций?

- Астрид Линдгрен
- Туве Янссон
- Сельма Лагерлёф
- Эльвир Фарджон

15 15 из 20



Кто написал сказку, которая стала основой для популярного мультосериала «Маша и медведь»?

- Александр Пушкин
- Пётр Ершов
- Владимир Одревский
- Это русская народная сказка

16 16 из 20



Как звали почтальона Печкина из мультки про Простоквашино, снятого по известной сказке Эдуарда Успенского?

- Игорь Иванович
- Игорь Петрович
- Иван Иванович
- Пётр Иванович

17 17 из 20



Какого цвета были волосы у Мальвины из мультки про золотой ключик, снятого по сказке Алексея Толстого?

- Фиолетовые
- Золотые
- Голубые
- Магические

18 18 из 20



Кто автор сказки, по мотивам которой снят мультфильм «Русалочка», самой известной и популярной студией мультипликации и анимации из США «Дисней»?

- Шарль Перро
- Ханс Христиан Андерсен
- Братья Гримм
- Александр Пушкин

19

19 из 20



Как называется единственный мультфильм-сказка студии «Дисней», снятый на материале истории России?

- «Принцесса и лягушка»
- «Холодное сердце»
- «Меч в камне»
- «Анастасия»

20

20 из 20



Кому из героев мультфильмов принадлежит слова: «Ребята, давайте жить дружно»?

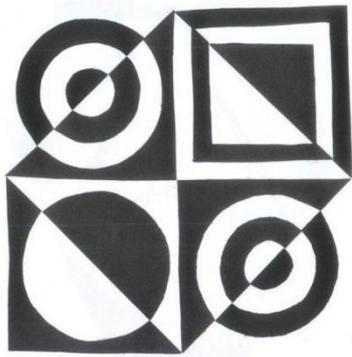
- Чеширский кот
- Кот Леопольд
- Кот в сапогах
- Кот Матроскин

Тест для проведения промежуточной аттестации



Композиция - это...?

- составление, объединение всех элементов формы художественного
- компьютерная технология
- повторение элемента, который встречается в различных вариациях
- методы активизации творческой деятельности



Чем характеризуется композиционное равновесие ?

- фактурным решением плоскости
- сложным колористическим решением
- уравновешенным расположением всех элементов
- лаконичностью форм всех элементов
- характерной пластикой элементов

3

3 из 6

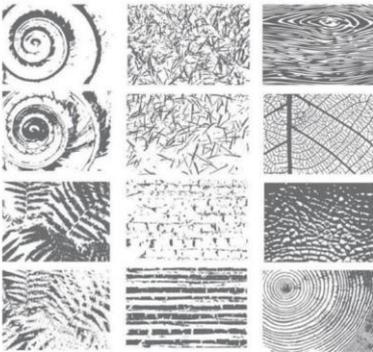


Определите виды художественной композиции.

- плоскостная
- объёмная
- рекламная
- музыкальная
- пространственная

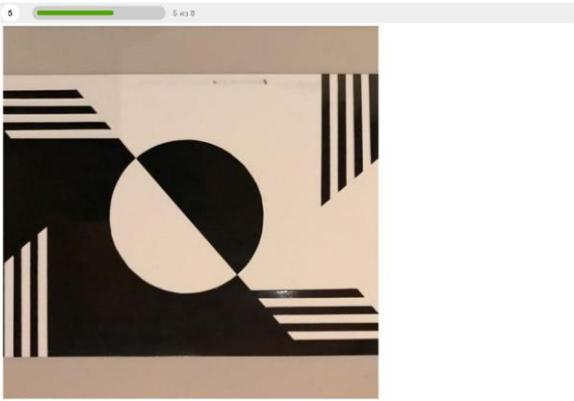
4

4 из 6



Динамика предполагает...?

- симметричное расположение элементов
- использование пастельной гаммы цветов
- горизонтальное решение композиции
- присутствие диагонали в композиции



Какими приемами достигается статика в композиции?

- контрастным цветовым решением
- горизонтальным решением композиции
- открытым характером композиции
- вертикальным расположением форм

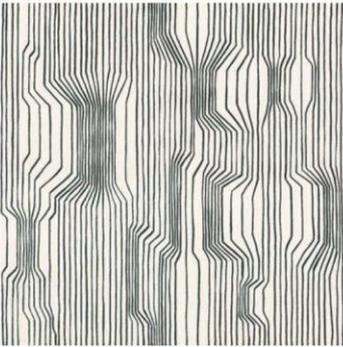


Чем характеризуется открытая композиция?

- композиция имеет элементы зрительно ограничивающие изображение
- отсутствием сюжета
- создаёт иллюзию продолжения сюжета за пределами формата
- в ней присутствует иллюзия продолжения сюжета за пределами формата

7

7 из 8

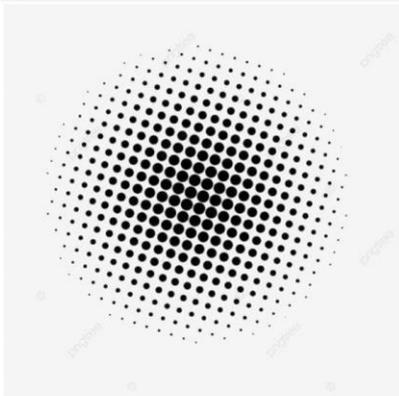


Линия характеризуется...?

- глубиной
- развитием на плоскости в нескольких направлениях
- развитием на плоскости в одном координатном направлении
- протяженностью

8

8 из 8



Композиционный центр - это центр...?

- геометрический
- находящийся за пределами формата композиции
- смещённый
- смысловой

Тест по программе Видеоредактор Pinnacle studio(итоговый контроль)

1. В какой последовательности обычно выполняется процесс видеомонтажа в видеоредакторе Pinnacle studio?
 - 1) Монтаж – Захват – Вывод фильма;
 - 2) Монтаж – Вывод фильма – Захват;
 - 3) Захват – Монтаж – Вывод фильма.

2. Какие рабочие области содержит интерфейс Pinnacle studio?
 - 1) Рабочая область - Альбом;
 - 2) Рабочая область - Проигрыватель;
 - 3) Рабочая область - Фильм.
 - 4) Все

3. Область Альбом предназначена для:
 - 1) Отображения доступа к материалам, которые используются для видеомонтажа;
 - 2) Создания видео на основе сцен, изображений и других элементов области Альбом.
 - 3) Для просмотра создаваемого видео;

4. Какие разделы доступны в редакторе?
 - 1) Видеосцены, переходы, титры, меню диска, музыка;
 - 2) Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, музыка;
 - 3) Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка;

5. Область Фильм предназначена для:
 - 1) Отображения доступа к материалам, которые используются для видеомонтажа;
 - 2) Для просмотра создаваемого видео;
 - 3) Создания видео на основе сцен, изображений и других элементов области Альбом

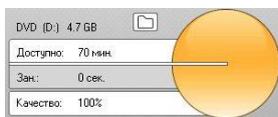
6. Редактор Pinnacle studio содержит:
 - 1) Три вида отображения области Фильм;
 - 2) Два вида отображения области Фильм;
 - 3) Один вид отображения области Фильм.

7. Как называются кнопки переключения видов:
 - 1) сценарий;
 - 2) линия времени;
 - 3) текст;
 - 4) все ответы верны;

8. Какие дорожки содержит область Фильм при включении вида - линия времени?
 - 1) Видеодорожка, Наложённая дорожка, Звуковая дорожка;
 - 2) Звуковая дорожка, Дорожка звуковых эффектов;
 - 3) Наложённая дорожка

- 4) Дорожка звуковых эффектов, Видеодорожка, Наложённая дорожка, Звуковая дорожка, Музыкальная дорожка;
9. Меняется ли рабочая область Альбом при включении вкладки - Вывод фильма?
- 1) Да;
 - 2) Нет;
10. Сколько рабочих дорожек содержит рабочая область Фильм?
- 1) 3;
 - 2) 5;
 - 3) 7;
11. Какие цвета (ключ цветности) считаются прозрачным, при использовании в видеомонтаже функции - картинка в картинке?
- 1) красный, синий;
 - 2) желтый, зеленый;
 - 3) зеленый, синий;
12. При захвате с видеокамеры материала, какой тип файла занимает больше места на жестком диске?
- 1) MPEG;
 - 2) JPEG;
 - 3) AVI;
13. На какой вкладке открывается интерфейс Pinnacle studio при запуске программы?
- 1) Вкладка - Захват;
 - 2) Вкладка - Монтаж;
 - 3) Вкладка - Вывод фильма.
14. Какие настройки необходимо выполнить при выводе фильма?
- 1) При записи диска, выбрать тип диска, настройка записи;
 - 2) При создании файла, выбрать тип и настройки;
 - 3) Все ответы верны.

15. Что обозначено на картинке?



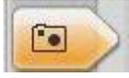
- Сколько места займет видео при выводе на съемном носителе;
- Сколько места займет видео при выводе на жестком диске;

16. К какому разделу относится данный знак?



- Меню диска;
- Титры;
- Звук;
- Фотографии и кадры.

17. К какому разделу относится данный знак?



- Меню диска;
- Титры;
- Звук;
- Фотографии и кадры

1.6 Формы фиксации результатов контроля.

Входной контроль

Дневник наблюдений

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультпроект»

ФИО педагога: Хузина Г.Р.

Форма контроля: тест, опрос, анализ выполненных работ.

Дата заполнения

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Показатели			Общий уровень подготовки (макс. 30 баллов)
		1. Уровень теоретических знаний по основам анимации, по мультфильмам.	2. Уровень практических умений в создании персонажей и фонов, самостоятельности и креативности.	3. Уровень практических навыков при работе в программе монтажа и с фотоаппаратом.	

Показатель 1 оценивается по результатам теста <https://onlinetestpad.com/6c7sxzet4rjlq>.

Максимум 5 баллов (80-100% правильных ответов), 4 балла (60-79% правильных ответов), 3 балла (40-59% правильных ответов), 2 балла (20-39% правильных ответов), 1 балл (0-19% правильных ответов);

Показатель 2 оценивается после творческого задания на создание персонажа и фона. Максимум 5 баллов;

Показатель 3 оценивается после съёмки видеосюжета и его монтажа. Максимум 5 баллов.

Уровень подготовки учащихся для занятий по программе определяется трехуровневой системой: высокий – 15-10 баллов; средний – 9-5 баллов; низкий – до 5 баллов.

1.2.2. Текущий контроль

Дневник наблюдений

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультпроект»

ФИО педагога: Хузина Г.Р.

Форма контроля: тест, творческое задание

Дата заполнения

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Показатели											Всего баллов		
		1. Уровень теоретических знаний	2. Создание персонажей, предметов, фонов	3. Передача пропорций в кадре	4. Композиция	5. Цвет	6. Передача движения	7. Съёмка кадра	8. Озвучивание и монтаж	9. Характер выполнения заданий	10. Оценка деятельности	11. Уровень самостоятельности		12. Творчество	

Показатель 1 оценивается по результатам тестов: <https://onlinetestpad.com/hegcf2j4tp6xk>; <https://onlinetestpad.com/uptax3lfusxi6>;
<https://onlinetestpad.com/uzppxvsn4a2ls>; <https://onlinetestpad.com/tuuuhaatrxqww>.

Максимум 3 балла (70-100% правильных ответов), 2 балла (40-69% правильных ответов), 1 балл (0-39% правильных ответов);

Показатель 2-8 оценивается при анализе продуктов творческой деятельности;

Показатель 9-12 оценивается при анализе творческой деятельности.

Уровень подготовки учащихся по программе определяется трехуровневой системой: высокий (45-30 б); средний (14-29 б); низкий (до 14 б).

Зачетная ведомость промежуточной аттестации

ДОП «Мультипроект»

ФИО педагога: Хузина Г.Р.

Форма контроля: викторина, тест, презентация творческих работ

Дата заполнения

№ п/п	ФИ ребенка	1. Теоретические знания	2. Практические знания	3. Личностные качества	Сумма баллов
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
	Итого: сумма / кол-во человек = балл результативности				

Показатель 1 оценивается по результатам тестов или викторин <https://onlinetestpad.com/n2lkxpjstmvg4>, <https://onlinetestpad.com/gvrzlr72jvyq>.

Максимум 3 балла (80-100% правильных ответов), 2 балла (50-79% правильных ответов), 1 балл (0-49% правильных ответов);

Показатель 2 оценивается по анализу творческих работ;

Уровень подготовки учащихся для занятий по программе определяется трехуровневой системой: высокий – 9-7 баллов; средний – 6-5 баллов; низкий – до 5 баллов.

Зачетная ведомость итогового контроля

ДОП «Мультпроект»

ФИО педагога: Хузина Г.Р.

Форма контроля: тест, презентация творческой работы (мультипликационного фильма)

Дата заполнения

№ п/п	ФИ ребенка	1. Теоретические знания	2. Практические знания	3. Личностные качества	Сумма баллов
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
	Итого: сумма / кол-во человек = балл результативности				

Показатель 1 оценивается по результатам тестов или викторин <https://onlinetestpad.com/n2lkxpjstmvg4>, <https://onlinetestpad.com/gvrzlr72jvyq>.

Максимум 3 балла (80-100% правильных ответов), 2 балла (50-79% правильных ответов), 1 балл (0-49% правильных ответов);

Показатель 2 оценивается по анализу творческих работ;

Уровень подготовки учащихся для занятий по программе определяется трехуровневой системой: высокий – 9-7 баллов; средний – 6-5 баллов; низкий – до 5 баллов.

Дневник достижений

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультпроект»

ФИО педагога: Хузина Г.Р.

Форма контроля: представление-презентация мультфильмов, дипломы и грамоты за участие в конкурсах и фестивалях.

Дата заполнения

Уровень участия	Название мероприятия	Дата, место проведения, организатор	Ф.И. участника или название коллектива	Дата рождения участника	Результат участия * (номинация, место)
Районный					
	Общее количество детей, задействованных в мероприятиях районного уровня (расчет подушевой)** –				
Региональный (областной, СПб)					
	Общее количество детей, задействованных в мероприятиях регионального уровня (расчет подушевой)** –				
Межрегиональный					
	Общее количество детей, задействованных в мероприятиях межрегионального уровня (расчет подушевой)** –				
Международный					

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебно-методический комплекс:

- дополнительная общеразвивающая программа «Основы мультипликации»,
дополнительная общеразвивающая программа «Мультпроект»;
- конспекты занятий «Дистанционный урок. Первый шаг к созданию мультфильма»,
«Изготовление пластилиновых героев. Стоп-кадровая съемка сцен», «Лица и эмоции»,
«Морф-анимация»; «Алгоритм создания раскадровки»
- комплект карточек по анимации;
- пособие по анимации эмоций и речи;
- игры по мультфильмам;
- викторины по мультфильмам;
- опросы по мультфильмам;
- комплект пособий с алгоритмами рисования людей, предметов и животных;
- комплект пособий с алгоритмами лепки людей, предметов и животных;
- комплект пособий с алгоритмами вырезания;
- компьютерные презентации к занятиям:
 - лица и эмоции;
 - волшебная азбука;
 - профессии в анимации;
 - как сочинить историю;
- фильмы:
 - 12 законов анимации;
 - структура истории;
 - объемная анимация;
 - сыпучая анимация;
 - рисованная анимация;
 - пластилиновая анимация;
 - профессии в анимации;
 - видеоуроки по анимации;
 - собственные разработанные уроки по анимации ветра, дыма, огня, воды и т.д.
 - видеотека мультфильмов;
 - библиография по рисованию и анимации.

Структура учебного занятия

№ п/п	Этапы урока	Содержание урока	Деятельность учащегося	Учебный материал	Время
1	Организационный	Приветствие. Организация рабочего места обучающимися	Организация рабочего места.	Инструкция по технике безопасности	5 мин
2	Планирование деятельности	Определение структуры занятия.	Понятие этапов занятия, чёткое разграничение деятельности	Знакомство с планом работы на занятии	5 мин

3	Подготовительный	Введение нового образовательного материала.	Изучить глоссарий приложенный в документах	Документ с основными терминами	5 мин
4	Изучение новых знаний	Объяснение темы урока. Обобщение, систематизация материала.	Изучить тему занятия	Пособия, наглядные карточки, презентации, видеофайлы	10 мин
5	Закрепление полученных знаний	Отработка изученного материала.	Ответы на вопросы, закрепление материала	Тесты, опросы	10 мин
6	Рефлексия	Осуществление рефлексии	Проведение рефлексии своей деятельности		10