

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ТВОРЧЕСТВА «ИЗМАЙЛОВСКИЙ»
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

**КОМПЛЕКТ МЕТОДИЧЕСКИХ
МАТЕРИАЛОВ
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
«ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»**



Санкт-Петербург
2020

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский» Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Полубоярова А.В., Попова О.О., Прасолова С.В.

**КОМПЛЕКТ МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
«ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»**

Санкт-Петербург

2020

Полубоярова А.В., Попова О.О., Прасолова С.В. Комплект методических материалов к дополнительной общеобразовательной программе «Песочная анимация». – СПб: ГБУ ДО ДТ «Измайловский», 2020. – 77 с.

Комплект программно-методических материалов к дополнительной общеобразовательной программе «Песочная анимация» направлен на развитие технических способностей, творческого самовыражения личности учащихся и является актуальным способом реализации целей и задач современной образовательной политики в области дополнительного образования детей.

В комплекте представлены: образовательная программа, оценочные материалы, материалы для проведения учебных занятий, алгоритмы создания образов и игровые упражнения при рисовании песком, описание творческого проекта «Звездный калейдоскоп».

Материалы могут быть использованы как специалистами системы дополнительного образования детей, так и учителями общеобразовательных школ в учебной и внеурочной деятельности, в том числе с учащимися с ОВЗ.

© СПб: ГБУ ДО ДТ «Измайловский», 2020

Тираж 30 экз.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА «ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»	5
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	18
Контрольно-измерительные материалы для проведения текущего контроля	19
Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточного контроля	28
Контрольно-измерительные материалы для подведения итогов реализации программы	29
Анкета для оценки уровня удовлетворенности родителей (законных представителей) процессом обучения	29
МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ	31
Конспект занятия «Волшебный мир песочной анимации»	31
Методические рекомендации «Знакомство учащихся с технологией рисования песком и приемами трансформации через игровые сюжетные истории»	37
Алгоритмы создания образов при рисовании песком	54
Игровые упражнения при рисовании песком	66
Творческий проект «Звездный калейдоскоп»	73

ВВЕДЕНИЕ

Комплект программно-методических материалов к дополнительной общеобразовательной программе «Песочная анимация» технической направленности обладает уникальным содержанием, позволяющим формировать первоначальные технические знания и практические навыки у учащихся в создании мультфильмов с использованием техники «песочной анимации».

Создание образовательной программы обосновано острой потребностью современного российского общества в специалистах, свободно владеющих компьютерными технологиями и средствами изобразительной деятельности одновременно.

Программа способствует формированию и развитию у учащихся Soft Skills компетенций и навыков XXI века: креативности, логического мышления, коммуникативной культуры, самоорганизации и самоконтроля. В процессе обучения по программе учащиеся знакомятся с азами Hard Skills компетенций: получают навыки работы с цифровым техническим оборудованием и специальными материалами; базовые навыки анимационной деятельности. Образовательная программа «Песочная анимация» направлена на поддержку и развитие детского технического творчества, привлечение детей и молодежи в техническую сферу профессиональной деятельности.

Представленные в комплекте методические разработки созданы на основе принципов доступности, наглядности, познавательной мотивации. Они выполняют информационную, презентационную, систематизирующую функции, оказывают поддержку начинающим педагогам, раскрывают особенности подачи и изложения изучаемого материала. В методических разработках описаны методы и приемы обучения, применяемые педагогические технологии, используемые при организации образовательного процесса.

Разработанные педагогом дополнительного образования Полубояровой А.В. дидактические материалы служат средством управления процессом обучения; направляют самостоятельную работу учащихся, учитывая их индивидуальный стиль работы; являются самостоятельным источником учебной информации; обеспечивают наглядность обучения; возбуждают эмоции и вызывают интерес детей; делают разнообразным процесс обучения.

Оценочные материалы содержат средства измерения и оценивания результатов освоения учащимися образовательной программы, определяют виды, формы, сроки контроля, контрольно-измерительные материалы и критериальный аппарат.

Комплект программно-методических материалов к дополнительной общеобразовательной программе «Песочная анимация» содержит авторские методики и приемы обучения технике анимации, позволяет формировать у учащихся основы технических знаний и практические навыки работы с цифровой техникой.

Комплект может быть использован в работе образовательных организаций как уникальный образовательный ресурс, позволяющий формировать и развивать технические навыки при работе с фото и видео оборудованием, компьютерными программами и параллельно развивать творческие способности.

Содержание, формы и сложность заданий можно адаптировать для конкретной целевой аудитории участников, учитывая возрастные, интеллектуальные, физические особенности детей, а также технические возможности образовательных учреждений.

Возможно частичное использование комплекта (без обучения навыкам пользования техническими ресурсами) педагогами, реализующими программы художественной направленности, делающими акцент на рисовании песком или естественнонаучной направленности при изучении физических свойств сыпучих материалов.

Также комплект может быть использован педагогами и специалистами, использующими терапевтические свойства песка в работе с детьми с ОВЗ.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА «ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Песочная анимация» (далее – образовательная программа, программа) имеет *техническую направленность*.

Актуальность программы. Создание образовательной программы обосновано острой потребностью современного российского общества в специалистах, свободно владеющих компьютерными технологиями и средствами изобразительной деятельности.

Образовательная программа «Песочная анимация» направлена на поддержку и развитие детского технического творчества, привлечение детей и молодежи в техническую сферу профессиональной деятельности, реализацию творческих, познавательных и коммуникативных потребностей личности.

В процессе освоения образовательной программы, учащиеся приобретают навыки работы с таким цифровым оборудованием как видеокамера, фотоаппарат, микрофон, мультимедийный проектор, аудио оборудование, осваивают видео и графические редакторы. Это позволяет познакомиться с азами профессий, которые таит в себе процесс создания мультимедиа продукта.

Образовательная программа формирует у учащихся ИКТ-компетентность, универсальные учебные действия, позволяет осуществить интеграцию с такими школьными предметами как информатика, изобразительное искусство, музыка, основы безопасности жизнедеятельности, окружающий мир.

Программа дает возможность адаптации детей к адекватному восприятию современного уровня развития науки и техники, цифровой экономики и цифровых технологий.

Анимация - это отличный способ открыть у юных дарований творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества.

Песочная анимация — это довольно молодое направление, привлекающее внимание своей необычностью. Рисунки песком на светящейся поверхности соединяют в себе художественное и техническое начало одновременно. Работа руками благотворно влияет на развитие мелкой моторики, которая в свою очередь помогает развивать интеллект и речь.

Песочная анимация, довольно гибкое направление, которое дает возможность делать не просто картинки или покадровую анимацию, но позволяет создавать безмонтажное видео и выступать перед зрителями «в живую». Последнее приравнивает художника к артисту, а значит - воспитывает уверенность в себе, учит преодолевать волнение и скованность.

Отличительные особенности образовательной программы

Образовательная программа «Песочная анимация» отличается от уже существующих программ обучения технике рисования песком тем, что имеет техническую направленность. Анализ спектра программ показал, что, как правило, аналогичные программы имеют художественную направленность и ориентированы на развитие у учащихся либо изобразительных и творческих способностей, либо на стабилизацию и гармонизацию психоэмоционального состояния ребенка.

Программа «Песочная анимация» направлена на развитие у учащихся мотивации и интереса к технической и творческой деятельности. Специфика предполагаемой деятельности обусловлена интеграцией курса обучения работе на цифровом оборудовании и курса обучения рисованию на песке для перехода от репродуктивной формы обучения к творческой. Образовательная программа позволяет получить практические навыки и теоретические знания в области фото и видео съемки, видеомонтажа, создания видеоролика, обработки аудиоинформации с помощью прикладных компьютерных программ через освоение навыков рисования песком. Перед учащимися раскрывается перспектива использования полученных знаний, умений и навыков в различных областях деятельности: в сфере рекламы и презентации, в области создания художественных произведений и др.

Адресат образовательной программы

Образовательная программа адресована учащимся преимущественно в возрасте 8-14 лет, интересующимся процессом создания мультфильмов, компьютерными технологиями и

любящим рисовать. Наличие базовых знаний и специальной подготовки не требуется.

Занятия по образовательной программе не рекомендуются детям, имеющим медицинские противопоказания (аллергия на пыль и мелкие частицы, легочные и кожные заболевания, порезы на руках и др.).

Срок реализации образовательной программы – 2 года.

Объём образовательной программы – 432 часа.

Количество академических часов		
1 год обучения	2 год обучения	объём курса обучения
216	216	432

Уровень освоения образовательной программы - *базовый*.

Результативность освоения программы заключается в:

- освоении прогнозируемых результатов программы;
- презентации результатов на уровне района, города;
- участии учащихся в районных и городских мероприятиях;
- наличии призеров и победителей в районных конкурсных мероприятиях.

Цель образовательной программы: развитие технических способностей и творческое самовыражение личности учащихся посредством освоения основ песочной анимации.

Задачи образовательной программы

Обучающие:

- сформировать основные навыки работы с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- обучить основам работы с видео и графическими редакторами;
- сформировать представление об основных понятиях и особенностях песочной анимации;
- сформировать базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- способствовать овладению основными правилами и приемами сбора, обработки, анализа и распространения информации;
- сформировать навыки проектной деятельности;
- сформировать навык безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации.

Развивающие:

- способствовать развитию мелкой моторики рук, речи, воображения, памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию познавательной активности, интеллектуальных и творческих способностей.

Воспитательные:

- формировать устойчивый интерес к занятиям технической направленности;
- формировать умение самоорганизации и самоконтроля своей деятельности;
- повысить коммуникативную культуру, уровень навыков взаимодействия в коллективе.

Условия реализации образовательной программы

Условия набора в коллектив и формирования групп

Группы 1 года обучения формируются из желающих обучаться по образовательной программе. Группы 2 года обучения комплектуются из учащихся, освоивших программу первого года обучения. В группу второго года обучения на основе результатов собеседования могут быть зачислены учащиеся, имеющие необходимые знания и умения либо опыт занятий в объединениях технической направленности.

Наполняемость групп первого года обучения – не менее 15 человек, в группах второго года обучения – не менее 12 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Содержание образовательной программы дает возможность получить навыки работы с цифровым техническим оборудованием, освоить работу с видео и графическим редактором,

использовать знания основ изобразительной деятельности для создания творческих работ.

Образовательный процесс строится с учетом личностных потребностей учащихся в технической, познавательной и творческой деятельности. Задания подбираются исходя из интересов и возможностей детей.

Структура содержания образовательной программы позволяет учащимся, последовательно преодолев все подготовительные этапы, выйти на создание своего авторского проекта.

Содержание программы построено поэтапно:

- знакомство со съемочным оборудованием и особенностями песочной анимации;
- фото и видео съемка, закрепление навыков рисования песком;
- обработка информации, работа в графическом и видео- редакторах на компьютере;
- самостоятельные творческие проекты.

Содержание занятий построено на взаимодействии практики обучения работе с техническими средствами и различных видов искусства (графика, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного песочного фильма.

Постигая азы песочной анимации и мультипликации, учащиеся знакомятся с ведущими профессиями в данной сфере (оператора, режиссера, сценариста, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и само выражаясь на каждом учебном занятии.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности. Прохождение каждой новой теоретической темы предполагает постоянное повторение пройденных тем, обращение к которым диктует практика. Такие методические приемы, как «забегание вперед», «возвращение к пройденному», придают объемность «линейному», последовательному освоению материала.

Учебные занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

При реализации отдельных разделов и/или тем программы в соответствие с календарно-тематическим планированием используется электронное обучение, дистанционные образовательные технологии, предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные (самостоятельные) занятия, которые проводятся по группам и/или индивидуально.

Формы проведения занятий

По образовательной программе, в зависимости от ведущих решаемых задач, проводится следующие виды учебных занятий:

- занятия по приобретению новых знаний (формирование понятий, разъяснение теоретических сведений);
- практические занятия по формированию умения и навыков (самостоятельная деятельность учащихся под руководством педагога);
- занятия по применению знаний, умений и навыков на практике (самостоятельная работа учащихся, педагог выступает в роли консультанта);
- контрольные занятия (контроль усвоения материала по теме или разделу программы);
- комбинированные занятия.

Основными формами проведения занятий являются:

- *игровое занятие* (форма учебной деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры);
- *творческая мастерская* (форма организации процесса обучения, где создаются условия для вхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного или коллективного открытия);
- *спектакль* (форма обучения, направленная на положительную мотивацию учащихся к изучаемому предмету, развитие коммуникативной компетенции детей. Данная форма

проведения занятий используется при подведении итогов темы «Театр теней», а также при изучении темы «Театр теней. Силуэтная анимация.»);

– *защита проекта* (форма обучения, нацеленная на формирование навыков поиска, анализа и систематизации информации по заданной теме; развитие самостоятельности учащихся, развитие неординарного мышления);

– *чат-занятия* (учебные занятия с использованием чат-технологий, которые проводятся синхронно – все участники имеют одновременный доступ к чату);

– *веб-занятия* (дистанционные конференции, практические работы, проводимых с помощью средств телекоммуникаций).

Применяемые формы занятий носят развивающий характер и направлены на формирование практического опыта учащихся, развитие их творческого потенциала. Сочетание данных форм занятий обуславливает низкий порог вхождения в образовательную программу, делает образовательный процесс доступным и понятным, создает положительный эмоциональный фон восприятия учебного материала, что поддерживает мотивацию учащихся.

Формы организация деятельности учащихся на занятии

В связи со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности учащихся:

– *фронтальная* – взаимодействие педагога и всех учащихся осуществляется одновременно; применяется преимущественно при изучении практического материала, где педагог демонстрирует свои действия, а учащиеся повторяют;

– *групповая* – организация взаимодействия педагога с учащимися, объединенными в малые группы, в т.ч. в пары; при этом группы могут выполнять как одинаковые, так и различные задания;

– *индивидуальная* – выполнение учащимися индивидуальных заданий и проектов; применяется преимущественно при выполнении творческих работ, а также при подготовке к конкурсам.

Материально-техническое оснащение

Оборудование учебного кабинета: столы под световые планшеты - 8 шт.; столы для творческой деятельности, стулья по количеству учащихся; система затемнения на окнах; планшеты с внутренней подсветкой - 8 шт.; цифровая видеочамера; цифровой фотоаппарат; мультимедийный проектор, кабели для подключения к компьютеру и камере; проекционный экран; аудио колонки; микрофон; стойка или штатив журавль для съемочного оборудования; крепёж для фотоаппарата или камеры - 2 шт.; 3 компьютера с выходом в Интернет; струйный цветной принтер с системой непрерывной подачи чернил (СНПЧ).

Программное обеспечение: операционная система Windows 10; текстовый редактор Microsoft Word; графические редакторы Paint, Gimp; анимационная программа Adobe Animate; монтажная программа Adobe Premiere Pro; конверторы Any Video Converter; антивирус.

Расходные материалы: кварцевый песок фракции 0,1-0,3, разных цветов (минимум 4 цвета, по 500 г.); бумага А4 - 100 листов; фото бумага -50 листов; цветной картон и бумага - 2 пачки по 20 листов; карандаши простые; карандаши цветные восковые; фломастеры; ножницы; двухсторонний скотч или клеящий ластик; витражные краски; клей ПВА; клеящий карандаш; кисточки разной ширины (синтетика круглая 03 и 01, синтетика плоская 05, щетина -03 для клея); витражные контуры; прозрачный пластик или акрил - 2 листа формата А4; магнитное полотно – формат А4.

Планируемые результаты освоения образовательной программы

По окончании полного курса обучения учащиеся получают следующие результаты:

Личностные:

- разовьют познавательные и творческие способности;
- сформируют устойчивый интерес и желание к продолжению обучения по программам технической направленности;

- повысят уровень развития мелкой моторики рук, речи, воображения, памяти, внимания, логического мышления.

Метапредметные:

- обучатся безопасному применению технического оборудования и материалов, используемых в песочной анимации и мультипликации;
- научатся самостоятельно организовывать и контролировать свою деятельность;
- овладеют навыками сбора, обработки, анализа и распространения информации;
- приобретут навыки осуществления проектной деятельности;
- научатся продуктивно взаимодействовать в коллективе.

Предметные:

- приобретут базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- приобретут навыки работы с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- овладеют основами работы с видео и графическими редакторами;
- освоют базовые приемы рисования песком на светящейся поверхности и приобретут знания о сыпучих материалах, оборудовании и правилах их эксплуатации.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов						Формы контроля/ промежуточной аттестации
		1 год обучения			2 год обучения			
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	1	1	0	
2.	Особенности песочной анимации	12	3	9	0	0	0	педагогическое наблюдение
3.	Оборудование для съемки, печати и обработки информации	6	2	4	6	2	4	
4.	История мультипликации и песочной анимации	12	6	6	6	2	4	тестовое задание
5.	Статичная картинка	14	3	11	0	0	0	выставка работ
6.	Динамичная картинка	12	3	9	0	0	0	
7.	Драматургия	12	4	8	12	4	8	Практическая работа
8.	Графический редактор Paint	18	3	15	0	0	0	контрольное задание
9.	Графический редактор Gimp	0	0	0	18	6	12	
10.	Видео редактор Adobe Animate	24	5	19	0	0	0	
11.	Видео редактор Adobe Premiere Pro	0	0	0	27	9	18	самостоятельная работа
12.	Звук	12	3	9	18	4	14	практическая работа
13.	Перемещение и трансформация	24	5	19	12	3	9	контрольное задание
14.	Приём перфоманс в песочной анимации	30	7	23	36	9	27	практическая работа
15.	Театр теней	28	6	22	0	0	0	спектакль
16.	Театр теней. Силуэтная анимация	0	0	0	21	7	14	
17.	Техника видеопоза	6	3	3	6	3	3	
18.	Создание образа	0	0	0	11	4	7	педагогическое наблюдение
19.	Проблемы композиции	0	0	0	18	6	12	выставка работ
20.	Принципы анимации	0	0	0	18	5	13	
21.	Контрольное занятие	2	0	2	3	0	3	презентация творческих работ, защита проектов
22.	Итоговое занятие	2	0	2	3	0	3	
	Итого	216	54	162	216	65	151	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов (в неделю/год)	Режим занятий
1 год	1-10 сентября (по мере комплектования группы)	31 мая	36	6/216	3 раза в неделю по 2 часа
2 год	1 сентября	31 мая	36	6/216	2 раза в неделю по 3 часа

Содержание образовательной программы

1 год обучения

1. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по охране труда. Задачи 1-го года обучения. Понятия «песочная анимация».

Практика. Организация рабочего места. Игры на знакомство.

2. Особенности песочной анимации

Теория. Понятие «песочная анимация». Песочный световой стол, его устройство. Сыпучие материалы, их особенности. Приемы засыпки стола: линия, пятно, щепотка, след, струя, силуэт (метод вырезания и метод очищения). Инструменты для рисования: гребень, палочка, сито. Рисование струйкой из кулака на разном расстоянии. Правила безопасной работы с сыпучими материалами и инструментами для рисования.

Практика. Упражнения на равномерное засыпание стола разными методами. Упражнения на рисование кулачком, пальцем, ладонью, щепоткой; изображение линии, круга, пятна, волны, точки, спирали. Упражнения на рисование ребром ладони, тыльной стороной ладони, дополнительными инструментами (гребень, палочка, сито). Разминка пальцев. Игра «Дорисуй-ка». Игра «Пальчиковые походы». Упражнения на рисование силуэта различных животных методом вырезания. Упражнения на рисование силуэта различных животных методом вырезания. Создание орнаментальной композиции и превращения ее методом очищения в объект.

3. Оборудование для съемки, печати и обработки информации

Теория. Правила техники безопасности при работе с фотоаппаратом, видеокамерой, принтером, компьютером. Принципы работы с фотоаппаратом и видеокамерой. Знакомство с компьютером. Из каких элементов состоит. Что можно сделать и как на нем работать. Знакомство с принтером. Принцип работы.

Практика. Практические задания на освоение съемки на фотоаппарат и видеокамеру. Создание песочной композиции и фиксации ее на фото и видео оборудование. Практическая игра «Догони Фиксика». Изготовление магнетика. Обработка на компьютере ранее нарисованного изображения, печать и приклеивание магнитного полотна.

4. История мультипликации и песочной анимации

Теория. История развития мультипликации. Различные виды мультфильмов. Рисунки песком в глубине веков. История песочной анимации. Знакомство с творчеством Арнест Ансоржа, Кэролайн Лиф, Иланы Яхав, Ференца Чако, Артура Кириллова.

Практика. Создание тауматропа. Создание рисунка путем манипуляций с клеем и цветным песком. Создание композиции по мотивам творчества А. Ансоржа, Кэролайн Лиф, Иланы Яхав, Ференца Чако, Артура Кириллова. Тестовое задание по теме.

5. Статичная картинка

Теория. Понятие «статичная картинка». Основные законы композиции. Компонировка рисунка на планшете. Приемы изображения различных элементов: космос (планеты, звезды, ракеты, спутники); подводный мир (водоросли, медуза, рыбки, краб, дельфин и др.); пейзаж (горы, река, озеро, город, лес), растения (цветы, грибы, деревья); животный мир (домашние животные, дикие животные, птицы.); человек (портрет, профиль, мальчик, девочка).

Практика. Изображение на планшете различных элементов: космос (планеты, звезды, ракеты, спутники); подводный мир (водоросли, медуза, рыбки, краб, дельфин и др.); пейзаж

(горы, река, озеро, город, лес), растения (цветы, грибы, деревья); животный мир (домашние животные, дикие животные, птицы.); человек (портрет, профиль, мальчик, девочка). Самостоятельная творческая работа на заданную тему. Выставка работ по теме.

6. Динамичная картинка.

Теория. Понятие «динамичная картинка». Простейшее движение изображения - начало анимации. Двухфазовка. Метод перекладки. Схема динамичной картинке полета бабочки; сияния солнца, роста и распускания цветка. Понятия «мимика», «говорящая мимика». Изображение движения улыбки, моргания глаз. Схема динамичной картинке «живой океан»: изображение движения водорослей, осьминога, рыбки. Схема динамичной картинке «ловкий бег» изображение движения различных животных при ходьбе, движения человека при беге, прыжке и ходьбе. Схема динамичной картинке «линейное движение» изображение иллюзии движения машины по горизонтальной плоскости, приближение машины из глубины кадра. Схема динамичной картинке «вертикальное движение» изображение иллюзии движения полета ракеты.

Практика. Покадровая съемка движения методом перекладки на заданную тему: «Цветочный луг», «Веселый клоун», «В гостях у русалки», «На арене цирка», «Транспорт в городе», «К новым галактикам».

7. Драматургия

Теория. Сценарист, значение и содержание его деятельности. Главный персонаж. Второстепенный персонаж. Действие, событие, конфликт. Экспозиция: понятие, назначение. Композиция литературного произведения (завязка, развитие действия, кульминация, развязка). Жанры кинематографа (комедия, драма, детектив, приключение, музыкальный фильм, фантастика, документальный фильм).

Практика. Рассказ знакомой сказки по правилам сценария. Поиск события и конфликта в знакомом литературном произведении. Анализ мультфильмов. Творческие задания: придумать историю, начавшуюся так – «Однажды у меня выросли уши и хвост...»; историю, учитывая композиционные точки; историю в одном из жанров кинематографа.

8. Графический редактор Paint

Теория Основные возможности Paint, Запуск и элементы окна. Панель инструментов. Палитра цветов. Рисование с помощью кисти. Рисование с помощью распылителя. Заливка области или объекта. Изменение палитры. Редактирование рисунка Режимы вставки текста в Paint. Изменение шрифта текста на рисунке. Изменение масштаба в редакторе Paint. Вывод на экран полного изображения рисунка. Выделение нужного фрагмента рисунка. Операции над выделенным фрагментом. Отмена выполненной операции в Paint. Вставка в рисунок готовых фрагментов из буфера или из файла. Преобразование рисунка. Предварительный просмотр. Механизм «захвата» изображения с экрана. Сохранение рисунка.

Практика. Практические работы в программе Paint: рисование радуги, рисование орнаментальной композиции; создание шрифтовой композиции; рисование животного, создание открытки с включением фотографии; сборка пазла; рисование паровоза из геометрических фигур; рисование пейзажа; рисование иллюстрации к сказке. Выполнение контрольного задания.

9. Видео редактор Adobe Animate

Теория. Интерфейс программы Adobe Animate. Рабочее пространство и основные панели (инструменты, шкала времени, свойства, сцена, цвет). Алгоритм создания векторной графики. Основы рисования в программе Adobe Animate. Импорт картинок и звука. Монтаж видео. Редактирование векторной графики. Управление движением объектов. Прорисовка заднего фона. Добавление эффектов.

Практика. Создание нового документа в программе Adobe Animate. Создание рабочего пространства и его удаление. Создание алгоритма. Рисование пейзажа. Поиск звука и импорт дополнительных картинок. Рисование предмета. Соединение пейзажа с предметом. Придавание движения пейзажу, предмету. Наложение эффектов на предмет. Видеосъемка фрагмента. Загрузка снятого видеоклипа в Интернет. Выполнение самостоятельной работы.

10. Звук

Теория. Профессия звукооператор. Необходимое оборудование для озвучивания мультфильма. Виды и жанры музыки, шумы. Музыкальная грамота: метр, ритм, темп, размеры,

лады. Приёмы озвучивания. Технологии монтажа. Музыкальная фраза. Расшифровка фонограммы. Звуковые эффекты.

Практика. Ролевая игра «Дирижер», «Звукооператор». Поиск звуков, составление и запись звуковых этюдов. Расшифровка фонограммы ранее подготовленного материала. Отбор звуков. Разработка звукового ряда. Озвучивание мультфильма.

11. Перемещение и трансформация

Теория. Перемещение и трансформация: понятие, назначение. Трансформация образов. Способы трансформации пространства: волна, прядки, отражение, превращение, очищение, добавление, рамка. Создание образа из абстрактного пятна. Визуализация стихотворения «Где обедал воробей» с использованием различных способов трансформации. Визуализация сказки «Муха Цокотуха».

Практика. Поиск синонимов слов. Игра «Сказочные превращения». Игра «Угадай зверя». Создание цепочки трансформаций пяти и более животных. Практические работы: трансформация пространства способом волна на заданную тему «Ветер шалун»; трансформация пространства способом прядки на заданную тему «Теремок»; трансформация пространства способом отражение на заданную тему «Праздник»; трансформация пространства способом превращение на заданную тему «Волшебная шляпа»; трансформация пространства способом добавление на заданную тему «Дом призраков»; трансформация пространства способом очищение на заданную тему «Прогулка»; трансформация пространства способом рамка на заданную тему «Путешествие на луну». Поиск образов, используя принцип абстрактного пятна. Выполнение контрольного задания.

12. Прием перфоманс в песочной анимации.

Теория. Перфоманс: понятие, значение. Истоки зарождения живого выступления. Театральный перфоманс. Перфоманс танцевальный. Перфоманс изобразительный. Техника Sandplay. Музыкальное сопровождение. Роль музыки, как главного определяющего темпа всего действия. Оптимизация. Пластика движений. Передача движения в смене образов. Сказка, как основа сюжета. Басня, как основа сюжета. Праздник, как основа сюжета. Стихотворение, как основа сюжета.

Практика. Ролевая игра «Времена года». Поиск сюжета на тему «Маски». Поиск сюжета на тему «В ритме танца». Поиск сюжета на тему «Карусель». Игра «Новый мир». Экспресс рисование этюдов на разные темы. Экспресс рисование этюдов под разные музыкальные композиции. «Живая» открытка под музыкальную композицию. Поиск идеи и раскадровки по сюжету известной сказки, басни, стихотворения. Поиск идеи и раскадровки по сюжету, придуманному на основе праздника. Поиск идеи. Работа с источниками информации. Сведение изображения с музыкой. Оптимизация. Запись песочных выступлений на видео. Обсуждение.

13. Театр теней

Теория. История развития и характеристика основных видов, специфики и эстетики театра теней. Специфика оборудования театра теней: экран и источники света. Правила техники безопасности. Кукольный теневой спектакль. Силуэты рук. Силуэты тела человека в полный рост. Фон в «театре теней». Силуэтная анимация Лотты Рейнингер. Соединение образов, сделанных в песке с кукольными марионетками. Сюжет и образ. Трансформация песочная и кукольная Музыкальное сопровождение спектакля. Оптимизация в театре теней. Соединение различных технических приемов в единую композицию. Оформление сцены.

Практика. Создание экрана для театра теней. Изготовление плоских кукол. Создание теней животных с помощью манипуляций пальцев. Игры с тенью с помощью различных комбинаций. Создание плоской бумажной марионетки. Поиск фона для сцен спектакля с помощью песочной анимации. Коллективный поиск образов и сюжета на основе заготовок. Работа над спектаклем. Генеральная репетиция. Премьера спектакля.

14. Техника для видеопоза.

Теория. Техника безопасной работы с оборудованием для видеопоза. Особенности видео показа (описание технического оборудования, видео форматов, стандартов цветности). Способы подключения, разновидность проводов и кабелей, их назначение. Проекционное оборудование.

Практика. Практическая работа с оборудованием: соединение, подключение, настройка. Игра «Найди пару». Демонстрация мультфильмов.

15. Контрольное занятие

Практика. Презентация творческих работ.

16. Итоговое занятие.

Практика. Подведение итогов обучения. Игра «Дорисуй-ка».

2 год обучения

1. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по охране труда. Задачи 2-го года обучения.

2. Создание образа

Теория. Образ. Художественный образ. Духовный образ. Художественная форма. Приемы создания художественного образа через портрет, психологический анализ, авторскую позицию. Приемы создания художественного образа через метафору, олицетворение.

Практика. Создание изображения в технике «песочная анимация». Рисование художественного образа (личное впечатление) в виде плоскостного изображения на заданную тему.

3. Оборудование для съемки, печати и обработки информации

Теория. Правила безопасной работы с оборудованием. Принципы работы с фотоаппаратом и видео камерой. Способы обработки информации, печатная продукция как вариант конечного результата. Виды и характеристики принтеров: струйный, лазерный, цветной, черно-белый.

Практика. Практические задания на освоение съемки на фотоаппарат и видео камеру. Создание песочной композиции и фиксации ее на фото-видео оборудование. Изготовление иллюстрации. Рисование открытки, обработка на компьютере, печать.

4. История мультипликации и песочной анимации

Теория. Современная мультипликация и ее особенности, использование спецэффектов в кино и мультфильмах. Компьютерное моделирование: определение, назначение. Комбинированная съемка.

Практика. Практическая работа: схожесть и отличие современных мультфильмов. Соединение живого рисования и компьютерной анимации. Создание видео открытки на свободную тему. Тестовое задание.

5. Проблемы композиции

Теория. Основы перспективы. Симметрия и асимметрия. «Сжатие и растяжение» для придания объектам ощущения веса и гибкости. Доминанта – композиционный центр. Построение композиции кадра на примере контрастных форм: большое – маленькое, близкое – далекое, горизонталь – вертикаль. Оптические иллюзии. Одушевление, как сущностная черта анимации.

Практика. Рисование пейзажа с объектом в перспективе. Создание композиции на заданную тему. Выполнение упражнений на заданную тему. Выполнение практического задания на организацию доминанты – композиционного центра. Выполнение уравновешенной композиции из контрастных по форме пятен. Выполнение упражнений по принципу картинок перевертышей. Выставка работ.

6. Принципы анимации

Теория. Одушевление как сущностная черта анимации. Формы движения: перемещения в пространстве, смена эмоциональных состояний (подготовительное действие; сжатие и растяжение; движения по дугам; второстепенные действия; сквозное движение и захлест; ключевые кадры). Двенадцать принципов анимации. Законы Диснея. Расчет времени. Преувеличение. Оживление, тайминг, приемы анимации. Заполненность кадра и композиция. Расстановка действующих лиц и взаимодействие героев. Экспликация необходимого для съемок.

Практика. Выполнение упражнений на заданную тему. Упражнения, на исполнение роли героев мультфильма, на выразительность жестов, мимики и пластики героев, на наполненность кадра и композицию, на расстановку действующих лиц и взаимодействие героев. Анализ Диснеевских мультфильмов. Изображение Мики Мауса. Выполнение упражнений на

создание близкого и понятного образа. Игры, упражнения на «одушевление стихий». Составление экспликации к отрывку мультфильма. Ролевая игра «Моя студия».

7. Драматургия

Теория. Драматургия. Главное и второстепенное в сюжете. Построение драматического произведения. Экспозиция - развитие действия – кульминация – завершение - развязка (финал). Семь признаков успешного сюжета. Видение режиссера. План и кадр. Рамка кадра, отсекающая все лишнее и выявляющая главный смысл происходящего. Особенности работы с оператором и другими членами съемочной группы. Эпизод. Последовательность эпизодов. Взаимодействие эпизодов.

Практика. Анализ знакомых произведений. Создание сюжета, отталкиваясь от игры «чепуха». Просмотр и анализ ранее отснятого материала. Отработка действий и движений. Коллективная работа на основе басни Крылова. Выполнение практических заданий – режиссёрская работа со сценариями. Ролевые игры – исполнение ролей членов съемочной группы: режиссёр, сценарист, оператор, мультипликатор. Выполнение практической работы.

8. Графический редактор Gimp

Теория. Интерфейс программы Gimp. Установки. Инструменты. «Горячие клавиши». Принцип рисования по слоям. Ввод текста и изображений с других носителей. Инструменты позволяющие редактировать картинку. Сохранение, удаление и восстановление документа.

Практика. Создание нового документа. Создание коллажа. Рисование изображений различными инструментами. Ретушь старой фотографии

9. Видео редактор Adobe Premiere Pro

Теория. Интерфейс видео редактора Adobe Premiere Pro. Установки видео Рабочие инструменты. Классификация мониторов. Скорость и частота кадров. Масштабирование. Эффекты видео. Редактор титров. Аудиомикшер.

Практика. Выполнение монтажа ранее отснятого материала

10. Звук

Теория. Техническая и творческая сторона звукового сопровождения, роль музыки в сюжете мультфильма. Музыкальная фраза. Музыка в кино (иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета). Шумомызыка. Функции шумов (иллюстративные, контрастные, подтексты, лейтмотив). Звуковой образ. Звукозрительный ряд. Взаимодействие звука и изображения. Выразительные возможности звука. Звук – элемент сюжета.

Практика. Запись звуковых этюдов, звуковое оформление ранее отснятого материала, прослушивание. Разработка звукового ряда. Расшифровка звуковых сюжетов. Монтаж. Выполнение практической работы.

11. Перемещение и трансформация

Теория. Трансформация образа из похожих элементов. Перемещение пространства различными способами. Превращение фона в объект.

Практика. Создание цепочки превращений. Выполнение контрольного задания.

12. Прием перфоманс в песочной анимации.

Теория. Мультипликация и перфоманс. Способы наложения и перекладки. Перфоманс в технике песочная анимация и соединение различных приемов в одном мультфильме. Методы поиска сюжета (музыкальное произведение, сказка, поэзия.). Поиск сюжета по заданной теме. Методы поиска сюжета на основе тематического праздника.

Практика. Просмотр и анализ готового материала. Поиск собственного решения творческих задач. Работа над творческим проектом. Упражнения, связанные с поиском информации в различных источниках. Создание раскадровки. Разработка сюжета по литературному произведению (сказка, стихотворение). Выполнение практической работы.

13. Театр теней. Силуэтная анимация.

Теория. Силуэт - вид анимации. Особенности и характерные признаки силуэтной анимации. Китайские тени. Силуэт во Франции XVIII века, XIX века. Силуэты-книжные фотографии. Силуэт и декоративно-прикладное искусство (вышивка) Мультипликаторы, работавшие в технике силуэтной анимации - Энтони Лукас. Силуэт человека, силуэт лица, профиль. Силуэт животного мира (птицы, рыбы, насекомые, животные)

Практика. Создание силуэтных образов на поэтическую тему. Иллюстрация стихотворения А.С. Пушкина «У лукоморья дуб зеленый...». Создание силуэтных образов в стиле вышивки. Просмотр работ известных мультипликаторов, работающих в силуэтной технике. Создание куклы «дергунчик». Создание необычного профиля. Сочинение собственных мотивов.

14. Техника для видеопказа

Теория. Современное видеоборудование. Технические особенности демонстрации мультфильма и перформанса, видео форматы и видеоборудование.

Практика. Работа в формате DV, со сжатие MP4. Демонстрация подготовленных проектов.

15. Контрольное занятие

Практика. Защита творческих проектов.

16. Итоговое занятие

Практика. Подведение итогов обучения. Выставка лучших работ. Создание общей картины на заданную тему.

Методические материалы

Методы и приемы обучения, используемые при реализации образовательной программы

<i>группа методов</i>	<i>методы</i>	<i>приемы</i>
Методы, в основе которых лежит способ организации занятия	-словесный	устное изложение, беседа
	-наглядный	работа по образцу, освоение возможностей песочной анимации через повтор за педагогом, через игру «дорисуй-ка»
	-практический	практические работы
Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей	объяснительно-иллюстративный	демонстрация мультфильмов и иллюстраций, выявление и анализ ключевых моментов, которые необходимы при создании мультфильма
	репродуктивный	учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности
	частично-поисковый	поиск и подбор художественного материала и оптимального варианта монтажа
Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся	фронтальный	одновременная работа со всеми учащимися
	групповой	организация работы по малым группам (от 2 до 7 человек)
	индивидуальный	индивидуальное выполнение заданий, решение проблем

Применяемые педагогические технологии

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. На занятиях по образовательной программе они применяются преимущественно на этапах закрепления знаний, умений и навыков.

Диалоговые технологии.

Весь образовательный процесс построен на основе коммуникативной среды, в рамках которой реализуется взаимодействие педагог – учащийся, учащийся – учащийся. В процессе диалогического общения на занятии учащиеся ищут различные способы для выражения своих мыслей, для принятия личностью нового опыта. Примером реализации такой технологии являются задания «объясни соседу», которые достигают высшего развития в мультидиалоговых вариантах при презентации ребенком собственных творческих работ.

Технология проблемного обучения.

Организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров. Образовательная программа предполагает не предъявление учащемуся готовых шаблонов моделей и некоторой системы знаний, а освоение ребенком способов деятельности и новых знаний в процессе создания собственных мультфильмов.

Дистанционные образовательные технологии.

-сетевые технологии (использование учащимися электронных учебных материалов, которые находятся в открытом доступе в сети Интернет; обеспечение с помощью телекоммуникационной сети интернет взаимодействия между педагогом и учащимися);

-телевизионно-спутниковые технологии (использовании космических спутниковых средств передачи данных и телевещания, для обеспечения доступа учащихся к информационным образовательным ресурсам и организации интерактивного взаимодействия с педагогом через группу ВКонтакте, проведение онлайн-занятий с использованием интернет-платформы Zoom).

Дидактические средства

№	Разделы образовательной программы	Дидактические средства и электронные образовательные ресурсы
1	Особенности песочной анимации. Создание образа	-иллюстрации -наглядные пособия с пошаговой демонстрацией песочных изображений
2	Оборудованием для съемки, печати и обработка информации	-наглядные пособия с пошаговой демонстрацией работы в компьютерных программах Adobe Premiere Pro, Adobe Animate, Gimp, Paint, Adobe Animate -раздаточный материал для самостоятельной работы учащихся
3	История мультипликации и песочной анимации	-мультимедийные презентации «История мультипликации первые шаги», «Вращающееся чудо» -мультфильмы Диснея -мультипликационный фильм Петра, и Петкевич «Сказочка про козявочку» 1985 г. -онлайн – платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я» http://multazbuka.ru/#rec68955475 -тесты
4	Статичная картинка	-пошаговые таблицы создания песочных изображений -иллюстрации
5	Динамичная картинка	-демонстрационные схемы мультипликационных движений -видеофрагменты «Цех сыпучей анимации», «Фабрика мультфильмов» -мультфильм Керолайн Лиф «Свадьба филина и гусыни» -клип песни «NO CORRAS TANTO» 2008 Cesar Diaz Melendez
6	Драматургия	-мультимедийная презентация «Морфология волшебной сказки» -онлайн – платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я» http://multazbuka.ru/#rec68955475
7	Графический редактор Paint, Gimp	-наглядные пособия с пошаговой демонстрацией работы в компьютерной программе Paint, Gimp
8	Видео редактор Adobe Animate, Adobe Premiere Pro	-наглядные пособия с пошаговой демонстрацией работы в компьютерной программе Adobe Animate, Adobe Premiere Pro
9	Звук	-видеофильм «Звуковое решение фильма», 1978 г. -онлайн – платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я» http://multazbuka.ru/#rec68955475
10	Перемещение и трансформация	-демонстрационные схемы изображений различных переходов -видеофильм Ференца Чако «Эволюция»
11	Приём перфоманс в песочной анимации	-видеоролик Иланы Яхав «Песочная фантазия на тему - Home is where the heart» (Дом там, где сердце) -видеофрагмент рекламного ролика «Animal Planet» -анимационный фильм Ференц Чако «Эволюция» 2000 г. -видеофрагмент Артура Кириллова «Касперскому»
12	Театр теней. Силуэтная анимация	-силуэтные фильмы Лотты Райнигер «Дюймовочка», «Калиф Аист», «Приключение принца Ахмеда» -схемы комбинаций пальцев для создания теней животных -мультимедийная презентация «Театр теней от истоков до наших дней»
13	Проблемы композиции	-наглядные пособия -иллюстрации

Информационные источники:

Список литературы для педагога:

1. Аль Д.Н. Основы драматургии. Учебное пособие для студентов института культуры. - Ленинград, 1988.

2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
3. Большебратская Э.Э. Песочная терапия. - Петропавловск, 2010.
4. Бугара В. Мандала Артбук для медитаций www.bugara.kiev.ua, 2013.
5. Войнова Алена: Песочное рисование: Феникс, 2014.
6. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. – М.: Искусство, 1978.
7. Голдберг Р. Искусство перформанса: от футуризма до наших дней / Пер. с англ. Анны Асланян. – Ad Marginem, 2013.
8. Довгялло Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
9. Зейц Мариелла - Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница: [адаптированный перевод с англ.] — М.: ИНТ, 2010.
10. Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации. -М.: Алгоритм, 2006.
11. Кузуб Н.В., Осипук Э.И. В гостях у песочной феи. — СПб.: Речь, 2011.
12. Макарова Е.Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
13. Павловская В. Акустика и электроакустическая аппаратура. – М.: Искусство, 1986.
14. Ратковски Н. Профессия иллюстратор. Учимся мыслить творчески. – 4-е изд.- М.: Манн, Иванов Фербер, 2016. – 328с.
15. Сакович Н.А. Технология игры в песок. Игры на мосту.- СПб.: Речь, 2008.
16. Скрипник И. Театр теней. Искусство светотени. - М.: АСТ, 2005.
17. Солин А. Пшеничная И. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: ВГИК, 2014.
18. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - Минск: Попурри, 2011.
19. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. - М.: Гаятри, 2008.
20. Ширман Н.Т.- Силуэт на экране. - Киев, Мистецтво, 1989
21. Эль Г.Н. Человек, играющий в песок. Динамичная песочная терапия. — СПб.: Речь, 2010.

Список литературы для учащихся:

1. Берри Б. Рисуйте свободно! Найди себя с помощью художественного дневника. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
2. Зейц Мариелла. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница. – М.: Инт, 2010.
3. Иванова Ю. Мультфильмы секреты анимации. – М.: Настя и Никита, 2017.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007.
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004.
6. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. М. НТ Пресс, 2006.
7. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - Минск: Попурри, 2011.

Интернет-источники:

1. <http://art-teacher.ru/archives/3759> Фёдорова К. Л. Шарж: Методика создания художественного образа;
2. <http://soyuzmultfilm.ru/> - Союз мультфильм;
3. <http://vikedalka.ru/2-146422.html> Федосеева Марина. Занятия с детьми 3-7 лет по развитию эмоционально-коммуникативной и познавательной сфер средствами песочной терапии. 2015.
4. <https://iledebeaute.ru/culture/2012/9/1/26920/> Удивительный театр, или Искусство управления тенью
5. <https://www.labirint.ru/books/507086/> Тупичкина Е.: Мир песочных фантазий: Программа обучения детей рисованию песочных картин в технике "Sand-Art". ФГОС;
6. slovari.yandex.ru/dict/bse/article/00050/30400.htm БСЭ. Статья «Мультипликационное кино»
7. Графический редактор Paint: назначение и инструменты
<https://www.nastroy.net/post/graficheskiy-redaktor-paint-naznachenie-i-instrumentyi>.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися образовательной программы «Песочная анимация»:

<i>Вид контроля</i>	<i>Формы</i>	<i>Срок контроля</i>
Текущий	педагогическое наблюдение, тестовое задание, выставка работ, контрольное задание, самостоятельная работа, спектакль	в течение учебного года
Промежуточный	презентация творческих работ	май (1 год обучения)
Подведение итогов реализации программы	защита проектов	май (2 год обучения)

Формами предъявления (или демонстрации) результативности освоения образовательной программы являются: презентация результатов на уровне района, города, наличие призеров и победителей в мероприятиях различных уровней.

Текущий контроль проводится с целью определения уровня освоения обучающимися учебного материала в течение учебного года по темам «Особенности песочной анимации», «История мультипликации и песочной анимации», «Статичная картинка», «Графический редактор Paint», «Видео редактор Adobe Animate», «Перемещение и трансформация», «Театр теней», «Создание образа», «Проблемы композиции», «Драматургия», «Звук», «Приём перфоманс в песочной анимации».

Текущий контроль проводится в форме:

- *педагогического наблюдения* (оценивается умение слушать и слышать педагога, умение организовать свое рабочее (учебное) место, умение аккуратно выполнять работу; навыки рисования песком, знание способов засыпки, умение создания графического рисунка);
- *тестового задания* (позволяет определить соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям, уровень владения специальной терминологией);
- *выставки работ* (оценивается грамотность (композиционная организация изображения на определенном формате, построение формы, передача пропорций) и выразительность (умение передавать собственное отношение к изображаемому, через замысел, оригинальность композиции);
- *контрольного задания* (оцениваются практические навыки, механическая понятливость, внимательность, креативность);
- *самостоятельной работы* (оценивается уровень владения специальным оборудованием и оснащением, умение пользоваться компьютерными источниками информации);
- *спектакля* (оценивается активность, инициативность, качество выполнения поставленной задачи, чувство ритма, темпа, пространства и времени).

Промежуточный контроль осуществляется в конце первого года обучения с целью выявления уровня освоения образовательной программы учащимися и корректировки процесса обучения. Форма проведения – презентация творческих работ, на которой учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом.

Подведение итогов реализации программы проводится с целью соотношения планируемых и достигнутых учащимися результатов освоения образовательной программы. Итоговый контроль проводится в форме защиты индивидуальных проектов.

Предметные результаты текущего, промежуточного и итогового контроля и результаты участия в конкурсных мероприятиях фиксируются в диагностических картах освоения образовательной программы по годам обучения.

Участие в конкурсных мероприятиях, призовые места, победы отмечаются в диагностических картах баллами (от 1 до 10) в зависимости от уровня мероприятия и результата участия:

- на уровне группы, учреждения – 1 балл;
- на уровне района – 2-3 балла;
- на уровне города – 4-5 баллов;
- на всероссийском уровне – 6-8 баллов;
- на международном уровне – 9-10 баллов.

При подведении итогов в целом подсчитывается сумма всех баллов и определяется рейтинг творческой активности каждого учащегося.

Оценка степени достижения метапредметных и личностных результатов осуществляется на основании педагогического наблюдения при выполнении учащимися практических заданий.

Контрольно-измерительные материалы для проведения текущего контроля

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Педагогическое наблюдение по теме «Особенности песочной анимации»

Задание: нарисовать 3 картинки различными способами на заданную тему, сфотографировать, на распечатанные работы приклеить магнитное полотно.

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
правила техники безопасности	соответствие реальных навыков соблюдения правил техники безопасности программным требованиям	овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил техники безопасности	1
		объем усвоенных навыков техники безопасности составляет более ½	2
		в полном объеме владеет навыками техники безопасности	3
планирование, самоконтроль	умение планировать и контролировать выполнение учебной задачи	действует по предложенному плану, под воздействием контроля педагога	1
		вносит предложения по планированию работы, самостоятельно контролирует отдельные этапы работы	2
		самостоятельно планирует и контролирует свою работу	3
мотивированность	умение слушать и слышать педагога, адекватность восприятия информации, идущей от педагога	не внимательно слушает педагога, испытывает затруднения в восприятии информации	1
		воспринимает большую часть информации педагога, но не всегда может применить её на практике	2
		внимательно слушает педагога, полностью и адекватно воспринимает информацию, применяет её на практике	3
рисование песком	уровень владения изученными способами засыпки и другими графическими элементами для создания рисунка	минимальный уровень умений (испытывает затруднения при создании любой засыпки и графического элемента)	1
		средний уровень (умеет выполнять 1 вид засыпки и основные графические элементы)	2
		максимальный уровень (умеет выполнять 2 вида засыпки, самостоятельно выполняет основные графические элементы)	3

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 10-12 баллов,

средний уровень – 5-9 баллов,

допустимый уровень – 3-4 балла.

Тестовое задание по теме «История мультипликации и песочной анимации»

1) Кого можно отнести к основателям кинематографа?

а) Луи Люмьер. г) Братья Лизюковы.

б) Огюст Люмьер. д) Вильгельм Гримм.

в) Якоб Гримм.

2) Что такое «кадры»?

а) Кадры – это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.

б) Кадры – это люди с хорошим чувством юмора.

в) Кадры – это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.

г) Кадры – это сфотографированные изображения объекта, находящегося на одном месте и в одном положении.

3) Как называется прибор, изображённый на рисунке?

- а) Первый фотоаппарат.
- б) Фенакистископ.
- в) Фонендоскоп.
- г) Проектор.

4) Кто впервые использовал песочную анимацию в качестве «живого» перформанса перед публикой?

- а) Ференц Чако,
- б) Артур Кириллов,
- в) Керолайн Лив
- г) Ксения Симонова
- д) Илана Яхав

5) Как иначе можно назвать технику песочная анимация?

- а) рисованная анимация
- б) стоп – моушен
- в) сыпучая анимация
- г) песочная графика
- д) театр теней



6) Какое оборудование не используется для песочной анимации?

- а) стол с подсветкой
- б) планшет
- в) штатив
- г) стул с крутящимся механизмом
- д) проектор

7) Найди неверное название основных приемов рисования в технике песочная анимация.

- а) линия
- б) точка
- в) пятно
- г) шарох
- д) засыпка
- е) волна
- ж) след

КЛЮЧ						
1	2	3	4	5	6	7
а, б	в	в	а	г	г	г

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 6-7 баллов,

средний уровень – 4-5 баллов,

допустимый уровень – 2-3 балла.

Выставка работ по теме «Статичная картинка»

Задание: выполнить иллюстрацию к сказке, сфотографировать, распечатать, оформить паспорту.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
грамотность	композиционная организация изображения на определенном формате, построение формы, передача пропорций	учащийся строит изображение, нарушая паспарту, частично учитывает нормы композиции и передачи пропорций	1
		учащийся владеет знаниями о паспарту и использует их в работе, допускает незначительные ошибки в передаче формы и пропорций	2
		учащийся владеет основными законами композиции, умеет передавать форму и пропорции	3
креативность	творческий подход к выполнению практического задания, умение передавать собственное отношение к	элементарный уровень - выполняет простейшие практические задания педагога, имея подробные инструкции по выполнению	1
		репродуктивный уровень - выполняет задания на основе образца, не передает собственное отношение к изображению	2

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
	изображаемому, через замысел и оригинальность композиции	<i>творческий уровень</i> - выполняет практические задания применяя фантазию, передает в работе собственное отношение к изображаемому	3
самостоятельность	умение самостоятельно осуществлять работу	при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	1
		работает с помощью педагога или других учащихся	2
		работает самостоятельно, не нуждается в помощи педагога	3

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 7-9 баллов,
 средний уровень – 5-6 баллов,
 допустимый уровень – 2-4 балла.

Контрольное задание по теме «Графический редактор Paint»

I. Ответь на вопросы:

1. Для чего создана графическая программа Paint?

- а) построения диаграмм
- б) создания графического образа текста
- в) редактирования вида и начертания шрифта
- г) работы с графическим изображением

2. Каким способом можно отменить ошибочное действие?

- а) нажатие Ctrl+Z;
- б) нажатие Ctrl;
- в) нажатие F1;
- г) Правка → Отменить.

3. Как переводится слово Paint с английского языка?

- а) графическая программа
- б) детская раскраска
- в) рисование, краски
- г) вышивание, нитки
- д) нет правильного ответа

4. Какая клавиша служит для удаления выделенного фрагмента рисунка?

- а) Ctrl
- б) Delete
- в) Backspace

5. Палитрами в графическом редакторе Paint являются:

- а) линия, круг, прямоугольник;
- б) выделение, копирование, вставка;
- в) карандаш, кисть, ластик;
- г) набор цветов.

6. Какое «расширение» указывает на то, что файл создан в графическом редакторе

Paint?

- а) .psx
- б) .pdf
- в) .arj
- г) .bmp

7. Минимальным объектом в графическом редакторе Paint является:

- а) точка экрана;
- б) объект (прямоугольник, круг и др.);
- в) палитра цветов;
- г) знакоместо (символ).

8. Графический редактор Paint является:

- а) растровым;
- б) векторным;
- в) фрактальной графикой;
- г) 3D графикой.

9. Укажите стандартный путь открытия графического редактора Paint:

- а) Пуск – Программы – Стандартные – Paint
- б) Пуск – Программы – Служебные – Paint
- в) Пуск – Настройка – Панель управления – Paint
- г) Пуск – Документы – Мои документы – Paint

Правильные ответы:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
г	а	в	б	г	г	а	б	а

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

II. Сделай рисунок в графическом редакторе Paint на заданную тему.

Параметры оценки	Показатели	Количество баллов
самостоятельность, оригинальность решения	работает с помощью педагога, низкий уровень креативности	1
	работает самостоятельно, использует стандартные подходы творческого решения	2
	работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей, проявляет творческий подход	3

По результатам определяется уровень освоения темы:
 высокий уровень – 10-12 баллов,
 средний уровень – 5-9 баллов,
 допустимый уровень – 3-4 балла.

Самостоятельная работа по теме «Видео редактор Adobe Animate»

Задание:

- Используя видео редактор Adobe Animate, нарисуйте девять фигур как на рисунке 1, соблюдайте следующие условия:
 - используйте три способа редактирования форм с помощью инструмента «выделение»;
 - применяйте только горячие клавиши для выбора инструментов рисования и редактирования;
 - пользуйтесь вспомогательными клавишами Alt, Shift и Ctrl при создании форм, если это необходимо.
- Используя графические заготовки создайте простое анимированное действие.

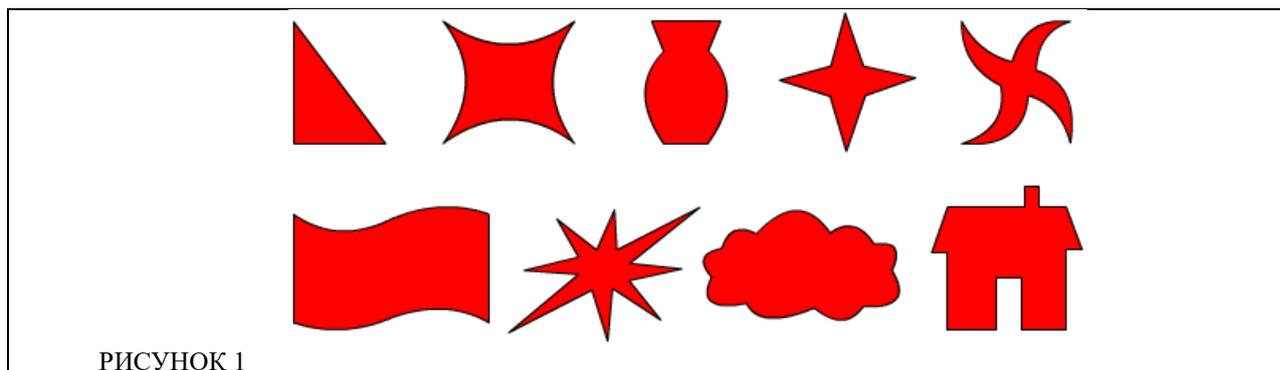


РИСУНОК 1

По результатам определяется уровень освоения темы:

Параметры оценки	Количество баллов	Уровень
испытывает затруднения при работе в программе, нуждается в постоянной помощи педагога	1	допустимый
работает в программе самостоятельно, но нуждается в подсказке педагога	2	средний
работает в программе самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	3	высокий

Контрольное задание по теме «Перемещение и трансформация»

- Каково значение слова трансформация?
- Что такое трансформация пространства «волна»?
- Вспомнить или придумать способы трансформации пространства через «отражение».
- Используя пример (рис. 1), придумать образ «спрятать» его и изобразить в технике песочная анимация.
- Придумать сюжет на заданную тему и изобразить в технике песочная анимация.



Рис.1

Параметры оценки

Количество баллов	Номер вопроса, задания				
	1	2	3	4	5
0	учащийся не может дать определение	учащийся не может ответить на вопрос	учащийся не может ответить на вопрос	учащийся не может выполнить задание	учащийся не может выполнить задание
1	учащийся называет типичное определение, сравнивая, например, с «перемещением» или «превращением»	учащийся объясняет, используя 1-2 примера	учащийся приводит 3 примера	учащийся использует типичную идею и ограничивается одним вариантом	учащийся придумывает 2-3 перехода, используя типичные идеи
2	учащийся называет определение, используя 3 и более сравнений	учащийся объясняет, используя 3 и более примера	учащийся приводит 4 и более примеров	учащийся проявляет креативность, придумывает неожиданные образы и способы трансформации	учащийся проявляет креативность, придумывает неожиданные образы и более пяти способов трансформации

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 9-10 баллов,

средний уровень – 6-8 баллов,

допустимый уровень – 4-5 баллов.

Спектакль по теме «Театр теней»

Задание: разработать этюд светового театра в рамках сюжета для представления, изготовить реквизит, принять участие в спектакле.

Параметры	Показатели	Количество баллов
работа над созданием реквизита и образов для спектакля	учащийся работает с помощью педагога, низкий уровень креативности	1
	учащийся работает самостоятельно, использует стандартные подходы в работе	2
	учащийся работает самостоятельно, не испытывает трудностей, проявляет творческий подход в работе	3
осознанное участие учащегося в освоении раздела программы	интерес к занятиям продиктован учащемуся извне	1
	интерес периодически поддерживается самим учащимся	2
	интерес постоянно поддерживается учащимся самостоятельно	3
чувство ритма, темпа, пространства и времени	учащийся вялый, теряет внимание, отстает от общего ритма	1
	учащийся старается следовать ритму спектакля, сосредоточен, следит за временем	2

Параметры	Показатели	Количество баллов
	учащийся получает удовольствие, он находится внутри действия, легко ориентируется в пространстве спектакля	3
ответственность перед выполнением поставленной задачи	учащийся не заинтересован в общем результате действия	1
	учащийся выполняет поставленную задачу не уверенно	2
	учащийся серьезно настроен, старается выполнить свою задачу с большей отдачей	3

По результатам определяется уровень освоения темы:
 высокий уровень – 10-12 баллов,
 средний уровень – 6-9 баллов,
 допустимый уровень – 4-5 баллов.

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Педагогическое наблюдение по теме «Создание образа»

Задание: нарисовать композицию на заданную тему.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
грамотность	композиционная организация изображения на определенном формате, построение формы, передача пропорций	учащийся строит изображение, владея лишь знаниями о паспарту.	1
		учащийся владеет основными стандартными законами композиции и следует им, частично передает пропорции и формы	2
		учащийся владеет законами композиции, ищет собственное наиболее выразительное решение, умеет передавать пропорции и формы	3
творческий подход, выразительность	уровень креативности при выполнении практических заданий, умение передавать собственное отношение к изображаемому через замысел, оригинальность композиции	<i>элементарный уровень</i> - выполняет задания на основе образца	1
		<i>репродуктивный уровень</i> - выполняет задания на основе образца, применяет элементы творческого подхода	2
		<i>творческий уровень</i> - выполняет практические задания, воплощая собственный замысел	3
самостоятельность	умение самостоятельно выполнять работу	работает с помощью педагога	1
		работает самостоятельно, но нуждается в совете педагога	2
		работает самостоятельно, не испытывает трудностей	3

По результатам определяется уровень освоения темы:
 высокий уровень – 8-9 баллов,
 средний уровень – 5-7 баллов,
 допустимый уровень – 1-4 баллов.

Тестовое задание по теме «История мультипликации и песочной анимации»

- 1) Как называется первый мультфильм, где был использован звук, и кто его создатель?
- 2) Каков порядок действий при создании мультфильмов методом перекладки в песочной анимации?
- 3) Какие бывают виды анимации по методу создания? Написать не менее пяти видов.
- 4) Как называются приборы, изображённые на рисунке?



- 5) Определите порядок действий при создании мультфильмов:

- а) создание персонажей
- б) «оживление» персонажей
- в) озвучивание мультфильма
- г) создание окружающего мира
- д) поккадровое создание мультфильма
- 6) Что такое «снежная анимация»?
- 7) Что означает понятие «оптимизация» в песочной анимации?

Правильные ответы:

№ во-проса	Правильный ответ
1	«Пароходик Вилли», Дисней
2	1) Выбираем известную сказку, рассказ или стихотворение, ищем идею – переделываем в сценарий. 2) Готовим раскадровку основных сцен всего мультфильма. 3) Съёмка мультфильма (Рисуем изображение и изменяем его, совершая поккадровую съёмку) 4) Монтаж мультфильма 5) Озвучивание мультфильма титры. 6) Просмотр и обсуждение. Размещение фильма в сети Интернет.
3	рисованная, метод пикселяции, метод перекладки, стоп моушен, песочная или сыпучая, игольчатый экран, кукольная, силуэтная, компьютерная и др.
4	волшебный фонарь, диафильм, проектор, фотоаппарат
5	г,а,б,д,в
6	сыпучая анимация, нарисованная белым песком на черном фоне с подсветкой сверху
7	сведение в единую композицию музыку, пластику движений и скорость создания рисунка

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень освоения темы:

- высокий уровень – 6-7 баллов,
- средний уровень – 4-5 баллов,
- допустимый уровень – 2-3 балла.

Выставка работ по теме «Проблемы композиции»

Задание: нарисовать картинку на заданную тему используя дополнительные композиционные принципы (например, «равновесие», «падение», «тяжесть», и др.)

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
грамотность	композиционная организация изображения, построение формы, передача заданного явления	учащийся строит изображение, используя самые простые композиционные решения.	1
		учащийся владеет основными приемами композиции и проявляет попытки поиска неожиданных решений	2
		учащийся владеет законами композиции, ищет собственное наиболее выразительное решение, умеет передавать пропорции и формы	3
творческий подход, выразительность	уровень креативности при выполнении практических заданий, умение передавать собственное отношение к изображаемому через замысел, оригинальность композиции	элементарный уровень - выполняет задания на основе образца	1
		репродуктивный уровень - выполняет задания на основе образца, применяет элементы творческого подхода	2
		творческий уровень - выполняет практические задания, воплощая собственный замысел	3
самостоятельность	умение самостоятельно выполнять работу	работает с помощью педагога	1
		работает самостоятельно, но нуждается в совете педагога	2
		работает самостоятельно, не испытывает трудностей	3

По результатам определяется уровень освоения темы:

- высокий уровень – 8-9 баллов,
- средний уровень – 5-7 баллов,
- допустимый уровень – 1-4 баллов.

Практическая работа по теме «Драматургия»

Задание: вспомнить сказку «Красная шапочка» и определить в ее сюжете такие понятия как: событие, завязка, кульминация, экспозиция, развязка; придумать необычного героя и выстроить с ним историю как минимум из двух событий, где должны быть завязка и кульминация; записать ее в форме сценария.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
креативность	творческое воплощение заданной темы, поиск идеи	испытывает затруднение, нуждается в помощи педагога	1
		работает самостоятельно, использует стандартные подходы решения	2
		работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей, проявляет творческий подход, воплощает свою идею	3
грамотность	композиция литературного произведения	нуждается в помощи, в определении композиционных моментов, в анализе готового произведения и в создании собственной истории	1
		видит композиционные моменты в готовом произведении, но испытывает затруднение в создании собственной истории	2
		легко ориентируется в поиске композиционных точек в готовом произведении, правильно использует их в сочинении собственной истории	3
мастерство сценариста	умение рассказать историю через действие	с трудом понимает особенности написания сценария, испытывает трудности при создании собственного сценария, нуждается в помощи педагога	1
		понимает особенности написания сценария, но нуждается в помощи при создании собственного сценария	2
		понимает особенности написания сценария и может самостоятельно создать свой сценарий	3

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 7-9 баллов,
 средний уровень – 4-6 баллов,
 допустимый уровень – 2-3 балла.

Практическая работа по теме «Звук»

Задание: с помощью разных подручных средств создать звуковые этюды и озвучить ранее отснятый материал.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
техническая самостоятельность	владение специальным оборудованием и оснащением	учащийся испытывает затруднения при работе с оборудованием и оснащением	1
		учащийся работает с оборудованием и оснащением с помощью педагога	2
		работает с оборудованием и оснащением самостоятельно, не испытывает трудностей	3
креативность	творческий подход при поиске шумовых средств	учащийся работает с помощью педагога	1
		учащийся работает самостоятельно, использует стандартные подходы	2
		учащийся работает самостоятельно, не испытывает трудностей, проявляет творческий подход	3
мотивированность	ответственность за выполнение поставленной задачи	выполняет задачу, но не заинтересован в результате	1
		выполняет поставленную задачу на необходимом уровне	2
		заинтересован в выполнении поставленной задачи и результате, проявляет старание	3

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 7-9 баллов,
 средний уровень – 4-6 баллов,
 допустимый уровень – 2-3 балла.

Контрольное задание по теме «Перемещение и трансформация»

Теория:

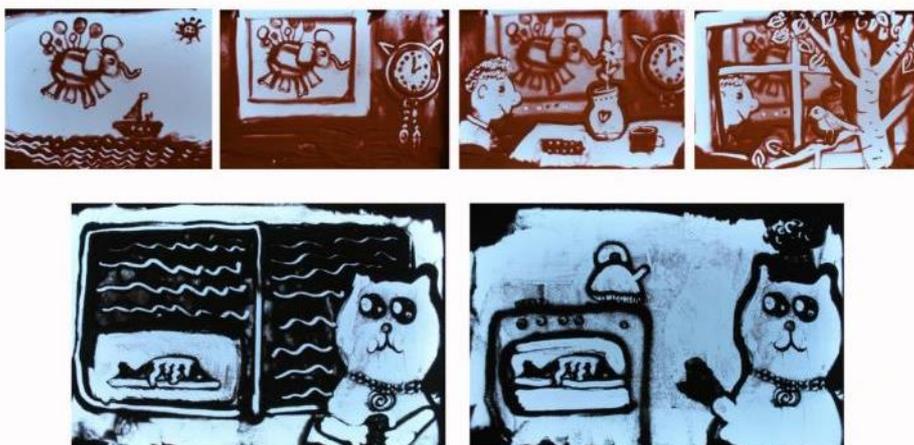
- 1) Назвать синонимы слова трансформация.
- 2) Как понять способ трансформации пространства «очищение»?
- 3) Какие бывают способы перемещения, какова их классификация?

Практика:

- 4) Опираясь на пример (рис. 2) придумать собственный сюжет, используя трансформацию пространства «рамка» и изобразить в технике песочная анимация.
- 5) Придумать сюжет на заданную тему и изобразить в технике песочная анимация.

Рис. 2

Трансформация пространства «рамка»



Параметры оценки:

Количество баллов	Номер вопроса, задания				
	1	2	3	4	5
1	учащийся приводит 1 пример	учащийся объясняет, используя 1 пример	учащийся приводит 1 – 2 примера	учащийся использует типичную идею и ограничивается одним вариантом	учащийся придумывает 1-2 перехода, используя типичные идеи
2	учащийся называет 2-4 примера	учащийся объясняет, используя 2-3 примера	учащийся приводит 3 – 5 примеров	учащийся использует не типичную идею, но ограничивается 3-мя вариантами	учащийся придумывает 3-4 перехода, используя не типичные идеи
3	учащийся называет 5 и более примеров	учащийся объясняет, используя 4 примера и более	учащийся приводит 6 и более примеров	учащийся проявляет креативность, придумывает неожиданные образы и способы трансформации (более 5-ти)	учащийся проявляет креативность, придумывает неожиданные образы и способы трансформации (более 5-ти)

По результатам определяется уровень освоения темы:

- высокий уровень – 13-15 баллов,
- средний уровень – 7-12 баллов,
- допустимый уровень – 4-6 баллов.

Практическая работа по теме «Приём перформанс в песочной анимации»

Задание: выполнить поиск информации по заданной теме, придумать раскадровку (минимум пять превращений), сделать запись видео, разместить запись на YouTube.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
креативность	творческое воплощение заданной темы, поиск идеи	работает с помощью педагога	1
		работает самостоятельно, использует стандартные подходы	2

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
		работает самостоятельно, не испытывает трудностей, проявляет фантазию, креативность	3
навыки рисования песком	владение разными способами засыпки и другими графическими элементами для создания рисунка	использует простые графические приемы и способы засыпки	1
		использует разнообразные, но уже известные графические приемы и способы засыпки	2
		использует разнообразные графические приемы и способы засыпки, придумывает новые фактуры	3
техническая самостоятельность	владение специальным оборудованием и оснащением	испытывает затруднения при работе с оборудованием	1
		работает с оборудованием с помощью педагога	2
		работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает трудностей	3
оптимизация	гармония движений рук и музыкального сопровождения, скорость создания рисунка	испытывает затруднения при работе, движения рук и музыка не совпадают, скорость рисования низкая	1
		рисует с хорошей скоростью, но не всегда попадает в музыкальный ритм	2
		работает в гармонии с музыкальной композицией, высокая скорость создания рисунка	3

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 10-12 баллов,

средний уровень – 6-9 баллов,

допустимый уровень – 4-5 баллов.

Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточного контроля

Презентация творческих работ

Задание: сделать видео открытку на выбранную тему с трансформацией.

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
творческий подход	творческое воплощение идеи; умение сделать грамотную раскадровку по сценарию	работу выполнил по образцу педагога	1
		работу выполнил с помощью педагога или родителей, испытывал трудности при раскадровке по сценарию	2
		работу выполнил самостоятельно, творчески, сделал раскадровку по сценарию	3
самостоятельность учебные исследования	умение самостоятельно определить необходимые для работы материалы и инструменты	необходимые для работы материалы и инструменты определяет с трудом, с помощью педагога	1
		определил необходимые для работы материалы и инструменты с помощью педагога	2
		самостоятельно определил необходимые для работы материалы и инструменты	3
техническая самостоятельность	владение специальным техническим оборудованием и оснащением	учащийся испытывает затруднения при работе с техническим оборудованием и оснащением	1
		учащийся работает с техническим оборудованием и оснащением с помощью педагога	2
		учащийся работает с техническим оборудованием и оснащением самостоятельно, не испытывает трудностей.	3
качество презентации	умение выступать перед аудиторией, уровень владения и подачи подготовленной информации	не достаточно владеет подготовленной информацией, испытывает затруднения при изложении информации, нуждается в постоянной помощи педагога	1
		не уверенно выступает перед аудиторией, владеет подготовленной информацией, иногда нуждается в помощи педагога	2
		свободно и уверенно выступает перед аудиторией, владеет подготовленной информацией	3

По результатам определяется уровень освоения образовательной программы за 1 год обучения: высокий уровень – 10-12 баллов, средний уровень – 6-9 баллов, допустимый уровень – 4-5 баллов.

Контрольно-измерительные материалы для подведения итогов реализации программы

Защита творческих проектов

Задание: подготовить проект любым приемом перформанс или мультфильм, на собственную тему и сделать его презентацию.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
креативность	творческое воплощение идеи; умение сделать грамотную раскадровку по сценарию	работает с помощью педагога или родителей	1
		работает самостоятельно, но нуждается в совете	2
		работает самостоятельно, не испытывает трудностей	3
самостоятельность	умение самостоятельно определить необходимые материалы, инструменты для реализации проекта	работает с помощью педагога или родителей	1
		работает самостоятельно, но нуждается в совете	2
		работает самостоятельно, не испытывает трудностей	3
техническая подготовка	владение специальным техническим оборудованием и оснащением	работает с оборудованием и оснащением с помощью педагога	1
		работает с оборудованием и оснащением самостоятельно, но нуждается в совете педагога	2
		работает с оборудованием и оснащением самостоятельно, не испытывает трудностей.	3
качество презентации проекта	умение выступать перед аудиторией, уровень владения и подачи подготовленной информации	владеет информацией, но испытывает затруднения при изложении информации (выступлении)	1
		владеет информацией, справляется с выступлением, иногда нуждается в помощи педагога	2
		свободно владеет информацией, навыки публичного выступления развиты на высоком уровне	3
умение вести полемику, участвовать в дискуссии	самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	испытывает затруднения при участии в дискуссии, высказывается только с помощью педагога	1
		участвует в дискуссии, но не всегда приводит аргументы, подтверждающие выступление	2
		свободно вступает в дискуссию, выражает и доказывает свое мнение	3

По результатам определяется уровень освоения образовательной программы:
 высокий уровень – 13-15 баллов,
 средний уровень – 7-12 баллов,
 допустимый уровень – 5-6 баллов.

Анкета для оценки уровня удовлетворенности родителей (законных представителей) процессом обучения

Вопрос	Варианты ответа
1. Какая причина побудила Вас выбрать для дополнительного образования Вашего ребенка программу «Песочная анимация»?	Программа соответствует интересам и потребностям моего ребенка
	Ребенок сам сделал выбор
	Занять свободное время ребенка
	Содержание программы современно, создает условия для личностного развития ребенка
	По программе обучаются дети знакомых
	Программа реализуется в учреждении, расположенном близко к дому
2. Как Вы думаете, что, прежде всего, дает детям обучение по программе «Песочная анимация»?	Дополнение основного образования ребенка
	Знания и практические навыки работы с цифровым техническим оборудованием
	Развитие способностей
	Раскрытие творческого потенциала
	Расширение общекультурного кругозора
	Опыт общения
3. Какими сторонами организации	Количество учащихся в группе
	Содержание и качество реализации образовательной программы

Вопрос	Варианты ответа
<p>обучения по программе «Песочная анимация» Вы удовлетворены в большей степени?</p>	Расписание занятий и нагрузка ребенка
	Уровень компетентности педагога
	Взаимодействие ребенка с педагогом
	Отношения ребенка с учащимися в объединении
	Организация игровых и досуговых программ, выставок, конкурсов
	Разнообразие форм организации образовательного процесса
	Организация в объединении сотрудничества с родителями
	Обеспеченность образовательного процесса дидактическими, методическими и мультимедийными ресурсами
	Существующие в объединении нормы и правила поведения учащихся и родителей
<p>4. Оцените по пятибалльной шкале, насколько программа «Песочная анимация» соответствует Вашим запросам к дополнительному образованию детей</p>	1 балл
	2 балла
	3 балла
	4 балла
	5 баллов
<p>5. Каково отношение Вашего ребенка к обучению в объединении «Песочная анимация»?</p>	Рассказывает о занятиях часто, в основном хорошее, ему нравится ходить на занятия.
	Имеет друзей, с которыми познакомился в объединении
	С удовольствием участвует в различных выставках, конкурсах, фестивалях, рассказывает о своих победах
	Часто пропускает занятия, жалуется на перегрузки и усталость
<p>6. Какие темы, на Ваш взгляд, необходимо добавить в содержание программы или заменить</p>	

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Конспект занятия «Волшебный мир песочной анимации»

Возраст учащихся: 1 год обучения

Данное занятие является входным занятием в программу «Песочная анимация», содержание занятия включено в раздел «Особенности песочной анимации».

Тип занятия – занятие усвоения новых знаний.

Вид занятия – вводное занятие.

Продолжительность занятия – 2 академических часа.

Цель занятия: сформировать мотивацию и развить интерес к технике «песочная анимация».

Задачи:

обучающие:

- раскрыть понятие «песочная анимация»;
- познакомить с элементарными способами рисования песком на светящейся поверхности;
- познакомить с оборудованием и материалами, с составом и свойствами песка, необходимыми для рисования в технике «песочная анимация»;
- познакомить с техникой безопасности при работе с оборудованием и во время рисования песком;

развивающие:

- способствовать расширению кругозора, развитию воображения, фантазии;

воспитательные:

- сформировать положительную мотивацию к занятиям «песочной анимацией»;
- способствовать формированию навыков работы в парах.

Формы организации деятельности детей на занятии – фронтальная, индивидуально-фронтальная, групповая (парами).

Форма подведения итога занятия – проверка усвоения новых терминов в форме разгадывания кроссворда; прием «незаконченных предложений», мотивация на продолжение обучения.

Используемые технологии, методы:

Методы, в основе которых лежит источник получения знаний – словесный, наглядный, практический.

Методы, в основе которых лежит уровень познавательной деятельности детей – объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Дидактические пособия: мультимедийная презентация «Песочная анимация»; видео «Песчинка-от доктора Гэри Гринберга» [Электронный ресурс]/Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=M2_eKX9iVME; мультфильм «Чудо-дерево», созданный учащимися студии песочной анимации; кроссворд (Приложение).

Оборудование для педагога: компьютер, экран, мультимедийный проектор.

Оборудование для учащихся: столы (специальные планшеты с подсветкой) для рисования песком, цветной песок для рисования.

Основные содержательные этапы занятия:

1. Организационная часть (5 минут):

Приветствие. Знакомство с целью занятия. Понятие «песочная анимация».

2. Объяснение нового материала (30 минут):

2.1. Состав и свойства песка.

2.2. Оборудование и правила техники безопасности.

2.3. Демонстрация педагогом приемов рисования в технике «песочная анимация»

3. Практическая работа (40 минут).

3.1. Разминка.

3.2. Рисование в технике «песочная анимация» под руководством педагога. Знакомство со способами засыпки и приемами рисования песком.

4. Подведение итогов. Рефлексия. (15 минут)

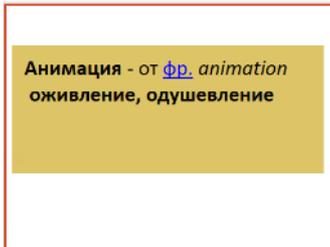
Кроссворд. Просмотр мультфильма. Мотивация на продолжение обучения. Прием «незаконченных предложений».

Ожидаемые результаты:

По итогам занятия учащиеся:

- будут знать, какие материалы и оборудование необходимы для рисования в технике «песочная анимация», технику безопасности при их использовании;
- получат знания о составе и свойствах песка, необходимых для рисования в технике «песочная анимация»;
- получат первоначальные навыки рисования песком на светящейся поверхности;
- расширят свой кругозор, увидят красоту песка и «песочной анимации»;
- смогут своими руками создавать картинку из песка, используя воображение, фантазию;
- получат опыт работы в парах;
- повысят интерес и мотивацию к занятию новым видом творчества.

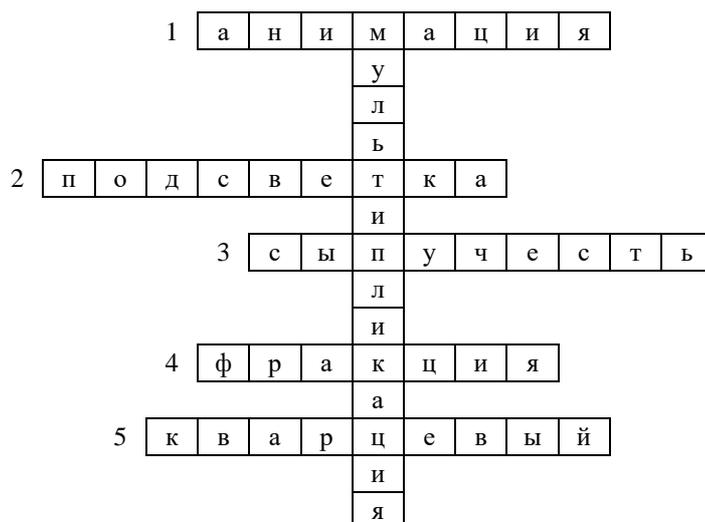
Ход занятия

Этап занятия	Действия педагога	Действия детей	Наглядное оформление
1. Организационная часть			
1.1 Приветствие. Цель занятия.	Здравствуйте, ребята. Сегодня с вами мы познакомимся с «Волшебным миром песочной анимации».	Слушают педагога.	слайд 1 
1.2 Понятие «песочная анимация».	Кто из вас рисовал в этой технике? Тогда вы будете мне сегодня помогать. Как вы думаете, а что означает слово «анимация»? Вы почти правы в переводе с французского слово «анимация» - это оживление или одушевление. И это не случайно, потому что, рисуя, мы изменяем картинку и как будто оживляем ее. Рисовать в технике «песочная анимация» можно любым сыпучим материалом: солью, сахаром, крупой, кофе, опилками. А мы с вами будем использовать песок.	Слушают педагога, отвечают на вопросы.	слайд 2 
2. Объяснение нового материала			
2.1. Состав и свойства песка.	Песок - это самый удобный материал для рисования, он сыпучий, пластичный, легко принимает любую форму. Как вы думаете, из чего же состоит песок? Песок состоит из зёрен горных пород: кварца, граната, полевого шпата, топаза и других. Зерна, из которых состоит песок, бывают разными большими и маленькими, их размер называется – фракция. На качество картинки влияет размер песчинок, они по-разному разлетаются по стеклу.	Слушают педагога, отвечают на вопросы.	слайд 3.  слайд 4

Этап занятия	Действия педагога	Действия детей	Наглядное оформление
	<p>Мы сегодня будем использовать песок с песчинками фракции 0,1 мм. С виду он кажется однородным и даже скучным, но давайте посмотрим, как выглядит песок под микроскопом. Может быть, он откроется для нас с удивительной стороны?</p> <p>А поможет нам в этом <i>Гари Гринберг</i> - профессор из Лондона, который сфотографировал песчинки, увеличив их в 250 раз. (Педагог комментирует видео, т.к. ролик озвучен на английском языке) Правда, удивительно!</p>	<p>Смотрят видеоролик.</p>	 <p>Демонстрация видеоролика «Зерна песка» https://www.youtube.com/watch?v=M2_eKX9jVME</p>
<p>2.2. Оборудование и правила техники безопасности.</p>	<p>Кроме песка, для работы нам с вами понадобятся специальные планшеты с подсветкой, работающие от электричества. (Педагог показывает, как включается и работает стол).</p> <p>Энергия электричества очень полезная, но при нарушении правил безопасности, может быть опасна.</p> <p>ВНИМАНИЕ! Помните, с электроприборами мы обращаемся аккуратно! Нельзя включать и выключать электроприборы мокрыми руками. При возгорании нельзя тушить электрооборудование водой. Правильнее тушить электричество песком или порошковым огнетушителем. Но сначала нужно отключить его от сети.</p> <p>Детям самим тушить возгорание не рекомендуется. Если вы почувствовали запах гари во время использования электрооборудования, нужно сразу сказать об этом взрослым.</p> <p>ВНИМАНИЕ! Еще необходимо помнить, что песок - это пыль, он легко разлетается и если у вас астма или аллергия на пыль, то либо не стоит начинать работать в этой технике, либо, если очень хочется, нужно надеть медицинскую маску.</p> <p>ВНИМАНИЕ! Наш основной инструмент – это руки. Они должны быть сухими, без ран и царапин. Попадая в открытые раны, песок загрязняет их. Посмотрите на свои руки, если у кого-то есть раны, то лучше одеть перчатки, чтобы не занести инфекцию.</p>	<p>Слушают педагога и смотрят на его действия.</p>	<p>Демонстрация столов для рисования песком</p>
<p>2.3. Демонстрация педагогом приемов рисования в технике «песочная анимация».</p>	<p>Сейчас я буду рисовать на планшете, камера будет снимать картинку и отправлять изображение на экран.</p> <p>Немного погодя мы с вами отправимся в путешествие, а куда, вы попробуете отгадать сами.</p> <p>(Педагог демонстрирует небольшой сюжет с превращениями под музыку.)</p> <p>И так ребята, куда мы с вами сейчас отправимся?</p> <p>Правильно, на Восток. А отправимся мы туда на ковре-самолете, который нарисуем сами.</p>	<p>Наблюдают за педагогом.</p>	<p>Демонстрация приемов работы</p>

Этап занятия	Действия педагога	Действия детей	Наглядное оформление
	<p>Как вы думаете, что это? А теперь и вы, превратите свой ковер в кувшин.</p> <p>Чего не хватает нашему кувшину? Правильно – ручек. Крышки. Нарисуйте ручки. Большими пальцами можно удалить ненужный песок.</p> <p>Как вы думаете, кто может находиться в этом кувшине? Давайте выпустим Джина и попросим его показать какое-нибудь чудо. Посмотрите, что это за свиток? Давайте его «развернем».</p>	<p>Повторяя за педагогом, дети «превращают» ковер - самолет в кувшин. Рисуют ручки и крышку.</p> <p>Дети предполагают, что это джин. Повторяя за педагогом, дети превращают кувшин в Джина.</p>	<p>Слайд 5</p> 
4. Подведение итогов. Рефлексия.			
4.1 Кроссворд.	<p>Да это же кроссворд (Приложение). Джин придумал для нас испытание. Мы отгадали кроссворд! Какое же слово у нас получилось в середине? Как вы думаете, при чем здесь мультипликация? Оказывается, если посмотреть в словарь, то мы увидим, что слова «анимация» и «мультипликация» - синонимы, т.е. очень близки по смыслу. А вы поняли смысл этих слов?</p>	<p>Отгадывают кроссворд Ответ детей - МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ Ответы детей</p>	<p>Слайд 6</p> 
4.2 Мотивация на продолжение обучения, прием «незаконченных предложений»	<p>Давайте посмотрим мультфильм, который сделали ребята нашей студии. Понравилось вам рисовать песком? Занимаясь в студии, и вы научитесь делать такие мультфильмы. Закончите, пожалуйста, начатые мною предложения: Мне понравилось на занятии ... Мне не понравилось на занятии ... Ребята, я благодарю вас за занятие, спасибо, за вашу активность. Молодцы! Вы хорошо сегодня поработали. Жду вас на следующем занятии!</p>	<p>Смотрят мультфильм Отвечают на вопросы Дети по желанию высказывают свое мнение</p>	<p>Демонстрация мультфильма «Чудо-дерево», созданного учащимися студии песочной анимации</p>

Кроссворд



1. Слово в переводе с французского языка «оживление», «одушевление». (анимация)
2. Что необходимо, чтобы мы ярче могли увидеть изображение из песка на планшете? (подсветка)
3. Какое основное свойство песка мы используем в работе? (сыпучесть)
4. Как называется размер зерен песка? (фракция)
5. Какой песок мы применяли сегодня для рисования, из какого минерала он состоит? (кварцевый)

Методические рекомендации **«Знакомство учащихся с технологией рисования песком** **и приемами трансформации через игровые сюжетные истории»**

Овладение новой технологией, в том числе и технологией рисования песком, предполагает многократное повторение одних и тех же приемов, способов, элементов, что в свою очередь является скучным занятием и не способствует поддержанию интереса и мотивации в обучении. Чтобы избежать рутины обучения, заинтересовать и увлечь детей целесообразно использовать «погружение» в новый для детей учебный материал через игровые сюжетные истории. Ребята становятся участниками сказочно-игровой ситуации. Параллельно идет обучение рисованию песком. Учащиеся знакомятся с основными способами рисования в технике песочная анимация (засыпка, способы создания линий; точка из кулачка, из щепотки, пальцем; след ребром ладони, различные зигзаги и волны и др.); с приемами трансформации (превращение, очищение, добавление, изменение пространства, «прятки», «отражение», «рамка»). Учатся выстраивать логические смысловые цепочки для повествования единого сюжета. Данный прием способствует развитию положительного восприятия мира и интереса к творчеству, обогащению кругозора учащихся, развитию фантазии и воображения через наполнение сюжета детьми самостоятельными образами, линиями, деталями. У ребят формируются положительные качества личности, такие как аккуратность, самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца.

Алгоритм применения игровых сюжетных историй на занятиях песочной анимацией:

- погружаем учащихся в игровую ситуацию;
- знакомим с приемами рисования и трансформации;
- предлагаем самостоятельно наполнить и развить общий сюжет;
- анализируем и фиксируем получившийся результат (фотографируем, снимаем на видео);
- подводим итоги (оформляем выставку или монтируем мультфильм).

Данный прием целесообразно применять при обучении детей младшего и среднего школьного возраста.

Как показывает практика, создать образ на песке, нарисовать персонажа – не самая трудная задача, но вот придумать переход от одной сцены в другую, сделать это интересно, необычно, а главное быстро - вызывает затруднение даже у взрослых. Но если постепенно, в игровой форме, показывая примеры и приемы подводить к этому учащихся, то очень скоро они начинают самостоятельно выстраивать сюжетные линии и придумывать неординарные переходы. Наиболее удачные варианты, благодаря раскадровке, легко повторить, а значит, после дополнительных тренировок, можно подготовить живое выступление перед зрителями, что помогает развивать у учащихся не только изобразительные навыки, но и способствует развитию в них собранности, раскрепощенности и ответственности.

Примеры игровых сюжетных историй при обучении рисованию песком

КОВЕР-САМОЛЕТ

Ребята, вы любите путешествовать? На каком транспорте? А какие виды транспорта вы знаете?

Сегодня мы с вами тоже отправимся в путешествие, но на очень необычном транспорте. Мы полетим в волшебную страну на ковре-самолете! Правда, сначала нам надо будет его нарисовать.

Давайте сделаем засыпку. (здесь можно использовать любой способ удобный для педагога и детей). Давайте представим, что ваши руки – это тучки, возьмите песок в кулачки, высоко поднимите их и, совершая круговые движения, «пролейте дождик на землю». Посмотрите, как я это делаю. А теперь повторите это на своих планшетах.

Итак, мы соткали ковер, а теперь давайте «вышьем» на нем орнамент.

Педагог демонстрирует правила и приемы рисования на песке (способы создания линий; точка из кулачка, из щепотки, пальцем; след ребром ладони, различные зигзаги и волны). В итоге должна получиться орнаментированная поверхность.



Посмотрите, какие чудесные ковры получились у вас и у ваших друзей. Садимся на них и отправляемся в путешествие!

Мы приземлились на берегу моря и вдруг увидели в песке загадочный предмет. Что это?

Педагог ребром ладони создает силуэт кувшина, дети сначала наблюдают, затем отгадывают.

А теперь и вы, вот так сложив руки, превратите свой ковер в кувшин.

(Повторяя за педагогом, дети превращают ковер-самолет в кувшин).

Чего не хватает нашему кувшину? Правильно – ручек, крышки. Нарисуйте ручки.



Как вы думаете, кто может находиться в этом кувшине?

(Дети предполагают, что это джин).

Давайте выпустим Джина и попросим его показать какое-нибудь чудо.

(Повторяя за педагогом, дети превращают кувшин в Джина).



Учащиеся рассматривают рисунки, фотографирую их.

Как известно Джины исполняют желания, давайте все вместе попросим наших волшебников показать нам мультфильм.

Просмотр мультфильма 5-7 минут.

После просмотра мультфильма учащимся предлагается нарисовать свое собственное орнаментированное полотно, а затем превратить его в свой волшебный объект.

Рефлексия: учащиеся знакомятся с работами друг друга, обмениваются мнениями. Вспоминаем названия графических элементов, которые изучали; какие приемы получились, что было легко делать, что сложно; почему ребенок выбрал то или иное превращение; интересуемся эмоциональным состоянием учащихся.

Используя данный принцип трансформации, можно сделать множество аналогичных приемов превращения: орнаментированное полотно может превратиться в платье, книгу, кружку, самовар; пейзаж так же может стать картинкой на рукавичке, тарелке, в телевизоре и др.

КАКАЯ БЫВАЕТ ЗИМА?

(по мотивам сказки Пляцковского М.С.)

История, в которой разные звери рассуждают о зиме. Ведь она такая разная для слона, для оленя или медведя!

Общий сюжет

Ребята, сегодня мы познакомимся с одним исследователем и попробуем помочь ему совершить открытие. А вы знаете кто такие исследователи? Чем они занимаются?

Наш исследователь довольно необычный – это Южный ветер.

В далекой Африке, однажды родился маленький южный ветерок, он был теплый, молодой и совсем ничего не знал. Потому что еще нигде не бывал и даже не ходил в школу. Но ветерок был очень любознательный, ему хотелось все познать и все увидеть. С самого утра и до вечера он изучал мир вокруг себя и спрашивал у зверей и птиц - что это такое? И получая ответ с каждым днем становился все грамотнее и сильнее. Но вот однажды, ему на глаза попало слово «Зима». Оно было написано на этикетке мороженого, которое уплетал маленький мальчик.

-Интересное слово: -подумал ветерок - и все-таки какая она? Он подлетел к слону, который щипал травку невдалеке и спросил:

-Какая бывает зима?

-А что это такое? - удивился Слон.

И никто из зверей в этот день не смог помочь ветерку, ни одна букашка ничего не слышала об этом.

Ветерок погрустил и решил отправиться в путешествие, чтобы узнать какая бывает зима. Он полетел на север и через три дня в лесу встретил Северного оленя.

-Может быть, ты ответишь, какая бывает зима? - спросил ветерок.

-Зима бывает очень долгая, — сказал Олень.

-Она у меня на родине длится целый год. А когда год кончается, то зима начинается снова.

-А, по-твоему, какая бывает зима? - спросил ветерок у красногрудой птички, которая сидела на рогах оленя.

-Зима бывает трудная, — пропищал в ответ Снегирь.

-Хорошо если не позабудут насыпать хлебных крошек в кормушки. А если забудут, то, где их найдёшь?

Вдруг на полянку выскочила рыжая Дворняжка, громко лая она спугнула оленя.

-Наверное, ты знаешь, какая бывает зима? - спросил ее ветерок.

-Брр-р-р! Холодная! — не задумываясь пролаяла Собака.

-Хорошо ещё, если конура есть! В ней погреться можно.

В это время из-за дерева показался бурый мишка.

-А ты что думаешь, Топтыгин? «Какая бывает зима?» —спросила дворняжка.

-А чего про неё говорить-то? - пробурчал медведь.

-Ведь зима бывает короткая- тянется всего одну ночь! Заснёшь в берлоге зимой, а проснёшься, глядишь, уже- весна.

Вот на поляну выбежал мальчик.

-Ну-ка, скажи ты: какая бывает зима? - спросил мишка.

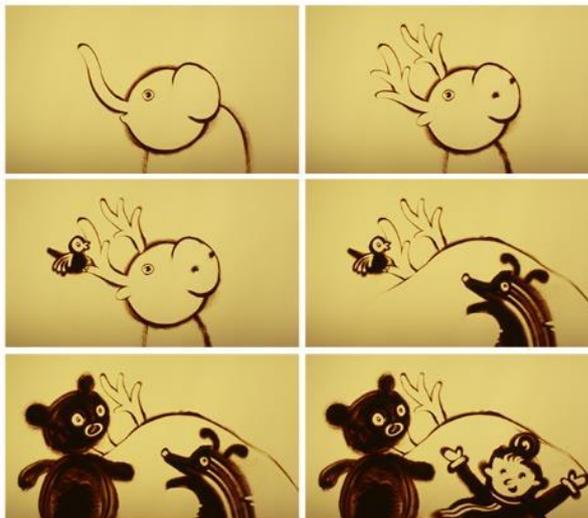
-Зима бывает весёлая! — крикнул мальчишка.

-Зимой все катаются на санках, на лыжах и на коньках! А ещё- играют в снежки!

Вот это да! Удивился ветерок, такая у всех Зима разная! И недолго думая отправился в гости к своему брату северному ветру, чтобы своими глазами увидеть зиму.

Ребята, а вы как думаете, какая бывает зима?

Общая раскадровка сказки



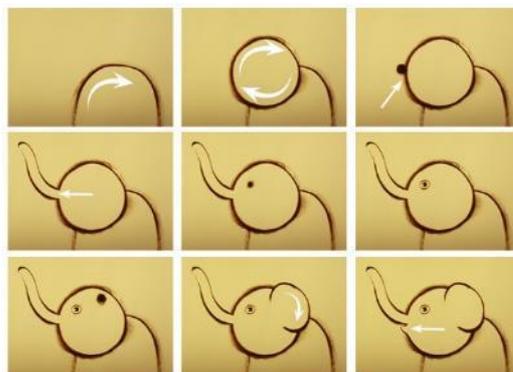
Пошаговая трансформация

1) Создание образа слона

-Интересное слово: -подумал ветерок - и все-таки какая она? Он подлетел к слону, который щипал травку невдалеке и спросил:

-Какая бывает зима?

-А что это такое? - удивился Слон.



Струйкой из кулачка создаем основные элементы дуга -туловище и круг - голова. Чтобы легче было изобразить хобот, сначала можно насыпать немного песка, теперь подушечкой пальца ведем изогнутую линию от круга. Ставим щепотку, обводим ее и делаем блик – получаем глазик. Из насыпанной точки ребром ладони рисуем ухо. Пальцем слегка двигаем песок под хоботом, чтобы изобразить рот.

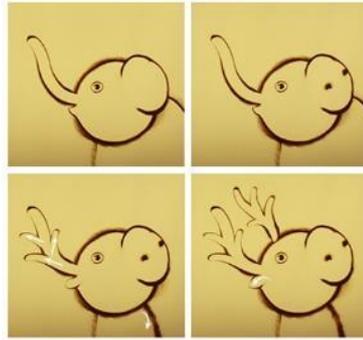
2) Трансформация- превращение, изменение образа слона в оленя

Он полетел на север и через три дня в лесу встретил Северного оленя.

-Может быть, ты ответишь, какая бывает зима? - спросил ветерок.

-Зима бывает очень долгая, — сказал Олень.

- Она у меня на родине длится целый год. А когда год кончается, то зима начинается снова.



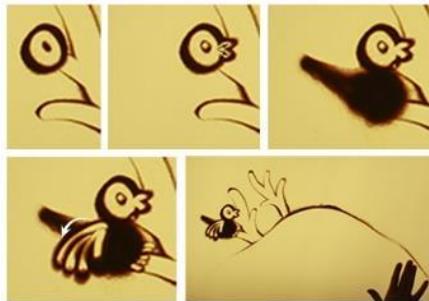
Слоника превращаем в олененка используя трансформацию образа. На ухо слона ставим две точки превращая его в нос оленя. Хобот трансформируем в рожки двигая подушечкой пальца. Ребром ладони убираем старую линию туловища и рисуем новую струйкой из кулачка.

3) Создание образа птицы и формирование перехода с помощью трансформации добавление и трансформация очищение.

-А, по-твоему, какая бывает зима? - спросил ветерок у красногрудой птички, которая сидела на рогах оленя.

-Зима бывает трудная, — пропищал в ответ Снегирь.

-Хорошо если не позабудут насыпать хлебных крошек в кормушки. А если забудут, то, где их найдёшь?



На рожах оленя рисуем птичку. Насыпаем струйкой из кулачка небольшую точку и надавив на нее подушечкой пальца получаем круг с точкой внутри (голова с глазиком), кончиком пальца рисуем клюв. Струйкой из кулачка рисуем силуэт тела птички. Кончиком пальца создаем крылышко, рисуя линии веерным способом. Ребром ладони очищаем рисунок оленя, превращая его в некую полянку, готовим пространство для следующего рисунка.

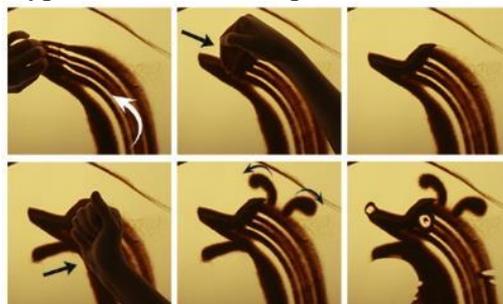
4) Создание образа собаки с помощью трансформации добавление

Вдруг на полянку выскочила рыжая Дворняжка, громко лая она спугнула оленя.

-Наверное, ты знаешь, какая бывает зима? - спросил ее ветерок.

-Брр-р-р! Холодная! — не задумываясь пролаяла Собака.

-Хорошо ещё, если конура есть! В ней погреться можно.



Собака возникает из пятна - волна, которое мы вытягиваем рукой из массы песка нижней части стола. Ребром чуть согнутой руки захватив половину массы этого песка и двигаем ее недолго в обратном направлении. Струйкой из кулачка создаем нижнюю челюсть собаки и уши. Подушечкой пальца рисуем нос и глазик.

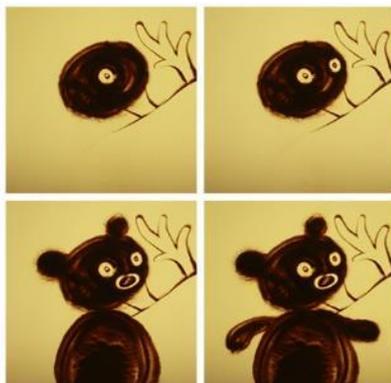
5) Создание образа медведя с помощью трансформация добавление

В это время из-за дерева показался бурый мишка.

-А ты что думаешь, Топтыгин? «Какая бывает зима?» —спросила дворняжка.

-А чего про неё говорить-то? - пробурчал медведь.

-Ведь зима бывает короткая- тянется всего одну ночь! Заснёшь в берлоге зимой, а проснёшься, глядишь, уже- весна.



Струйкой из кулачка рисуем круг вокруг глаза снегиря и заполняем его круговыми движениями. Рисуем второй глазик и нос. Струйкой из кулачка рисуем дугу и тоже заполняем песком (туловище) и лапы.

б) Создание образа мальчика с помощью трансформации превращения

Вот на поляну выбежал мальчик.

-Ну-ка, скажи ты: какая бывает зима? - спросил мишка.

-Зима бывает весёлая! — крикнул Мальчишка.

-Зимой все катаются на санках, на лыжах и на коньках! А ещё- играют в снежки!



Мальчика трансформируем из собачки. Подушечкой пальца очищаем будущее лицо. Ребром ладони собираем лишний песок, сдвигая его вниз. Ушки собачки так же собираем вместе и поверх получившегося пятна изображаем спиральку. Насыпаем 4 щепотки, которые надавив пальцем с разных сторон, превращаем в глаза, нос и рот. Струйкой из кулачка рисуем руки и подушечкой пальца рисуем ладошки. Дополнительные элементы одежды создаем тоже подушечкой пальца.



Далее можно предложить учащимся сделать свою собственную трансформации и придумать свое развитие сюжета. Дать возможность поразмышлять какая бывает зима лично для

каждого. Данная раскладка может служить основой для мультфильма, который учащиеся могут снять после нескольких репетиций.

ПРИТЧА ОБ ИНДИЙСКОМ СЛОНЕ

Ребята, а вы были в Индии? Хотели бы там побывать? А каких животных, которые там обитают вы знаете?

Сегодня я расскажу вам историю об одном удивительном животном, которого вы все конечно знаете, а кто-то даже видел. Но сначала я покажу вам его небольшую часть. Как вы думаете, что это?



Давайте мы с вами побываем в одной сказке и попробуем угадать, что это.

Давно это было. Привели как-то в один город слона. Многие люди захотели его увидеть. Среди них были и известные на всю округу слепые мудрецы. Но как увидеть слона, если ты слеп?

-Я знаю, – сказал один мудрец, – мы ощупаем его.

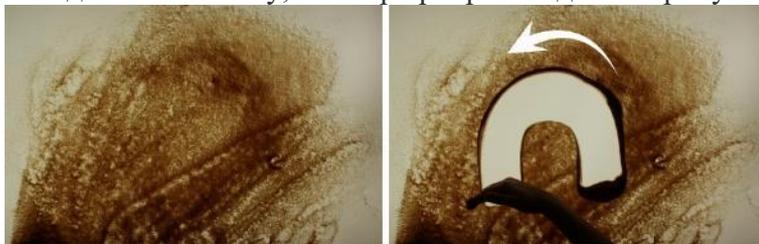
-Хорошая идея, – согласились другие. – Так мы сможем узнать, какой он этот СЛОН.

Итак, шесть мудрецов пошли «смотреть» слона.

Первый мудрец стоял возле ноги слона и трогал ее. Она была круглой и могучей.

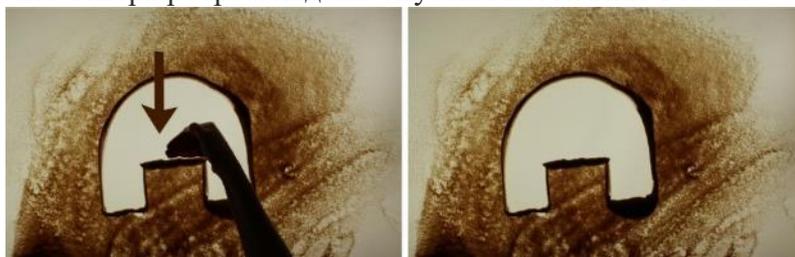
-М-м-м... это что-то круглое и толстое... Слон похож на дерево! – воскликнул он.

Давайте ребята сделаем засыпку, а теперь ребром ладони нарисуем дугу, вот так.



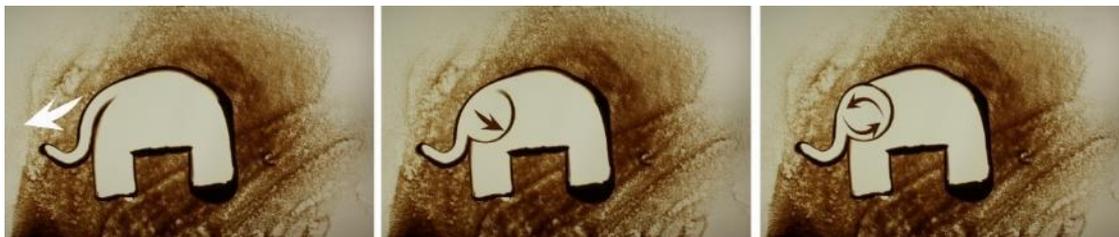
-Нет, нет, – закричал второй, – слон, как высокая стена. Большая, широкая и шершавая. Он ощупывал бок слона.

Ребята давайте теперь ребром ладони опустим песок вниз вот так.



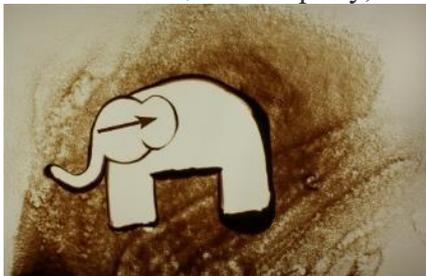
-Вы оба не правы. – сказал третий. – Да, он круглый, но не толстый и к тому же очень гибкий! Слон похож на змею!

Ребята как вы думаете, что изучал мудрец? Правильно – это был хобот. Давайте проведем линию сверху вниз немного ее искривляя. А теперь верхнюю ее часть подвинем пальцем в сторону и закруглим.



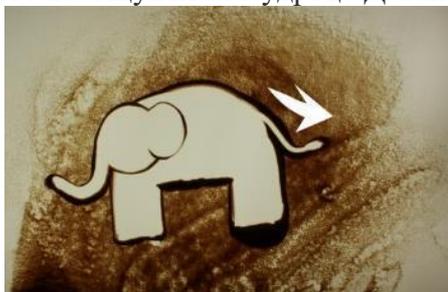
-Ну, нет! Слон похож на веер!

Четвертый нащупал большое плоское ухо. Оно медленно двигалось вперед и назад. Ребята давайте подвинем песок пальцем в сторону, чтобы у нас получилось ухо.



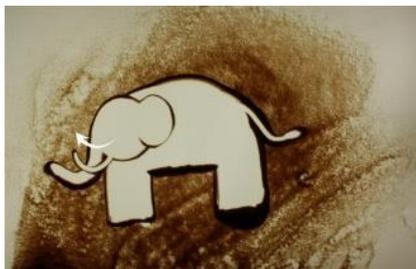
- Нет, нет, – закричал пятый, – слон, как веревка!

Ребята вы догадались, что же ощупывал мудрец? Давайте нарисуем хвостик.



- Ну, нет! Слон похож на копьё! Да - круглый, да - тонкий, но не гибкий! – воскликнул шестой, который ощупывал бивни слона.

Давайте изобразим бивень, проведя линию пальцем от нижней части головы слона наверх.



-Все вы не правы, – сказал один из мудрецов, – слон похож на змею.

-Нет, на веревку!

-Нет, змею!

-Стену!

-Вы ошибаетесь!

-Я прав!

Шестеро слепых мудрецов безудержно кричали друг на друга. Их спор продолжался целый день. Потом еще один, затем неделю, а к единому мнению они так и не пришли. Каждый мудрец представлял себе лишь то, что могли чувствовать его руки и верил он только себе.

В результате, каждый думал, что только он прав и знает, на что похож слон. Никто не хотел слушать то, что говорят ему другие.

Поэтому они никогда так и не узнали, как выглядит слон.

Ребята, давайте подумаем, что же мудрецам надо было сделать? А вы бы как потупили?

Теперь вы точно знаете, как выглядит слон и догадались, что изображено на картинке, которую я вам показывала в самом начале. Правильно это слоновий хвост, интересно, правда.

Давайте украсим нашего слона, так как вам хочется и отправим его гулять в индийский лес.

Чтобы нарисовать пальму, нужно ребром большого пальца провести пунктирные линии, а затем указательным пальчиком сделать две – три линии на «макушке». А теперь давайте на тоненькие линии, которые у нас получились поставим несколько пальчиков и проведем линии в стороны.



Что же у нас получилось? Давайте посмотрим работы друг друга.



Какие все молодцы, какие замечательные картинки у вас получились. Давайте сфотографируем их и затем напечатаем.

БУКАШКИ

Общая раскладка итоговой работы:



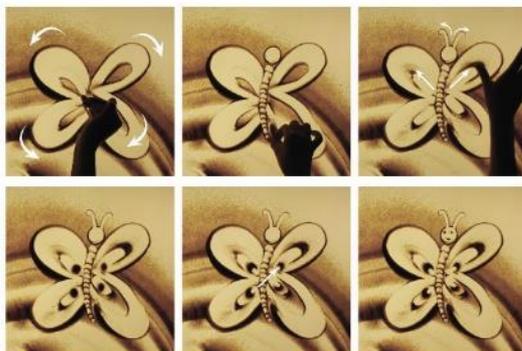
Ребята, сегодня мы с вами отправимся на луг. Как вы думаете, кого мы там можем встретить? Правильно, насекомых. А каких насекомых знаете вы? Давайте посмотрим, где и как обитают букашки, что делают.

Чтобы «войти» в сказку можно заполнить часть пространства пятном - «волна».

Бабочка

Бабочка забот не знает,
Все танцует и порхает.
У нее наряд цветной –
Желтый, красный, голубой.
(Светлана Пянтковская)

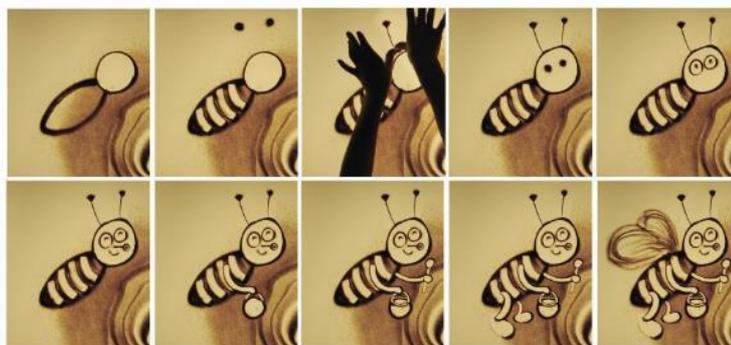
Крылышки бабочки рисуем ребром ладони, голову и туловище – с помощью кружочков, узоры на крылышках – ребром пальца двигаем песок в сторону и так же двигаем точки, которые мы насыпали либо струйкой из кулачка, либо щепоткой пальчиками.



Пчелка

Пчелке маленькой не лень
Собирать пыльцу весь день,
Чтобы после вечерком
Угостить друзей медком.

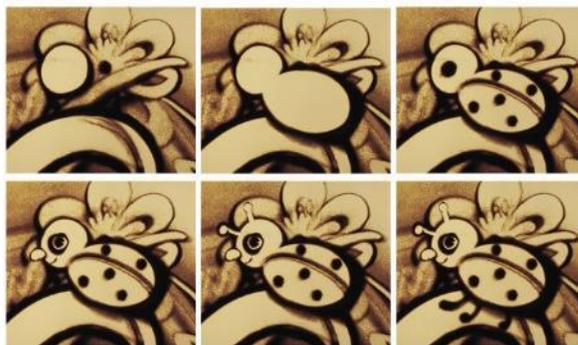
Голова - очищаем указательным пальцем ведем от центра в сторону совершая круговые движения. Туловище – рисуем овал струйкой из кулачка, полоски - штрихи очищаем пальцем. Усики – часть точки, захватив пальцами двух рук ведем песок в сторону головы. Глаза щепоткой насыпаем точки, надавив пальцем сверху и совершив легкие вращательные движения получаем кружочек с маленькой точкой внутри. Носик – щепоткой создаем линию и оставляем точку на конце, надавливаем на точку пальцем, повторяя принцип создания глаза. Рот – точка, надавленная сверху. Пальцем рисуем элементы рук и ног. Крылышки – струйка из кулачка.



Божья коровка

У божьей коровки красавицы
В горошек нарядное платьице.
Присела она на травинку
И греет на солнышке спинку

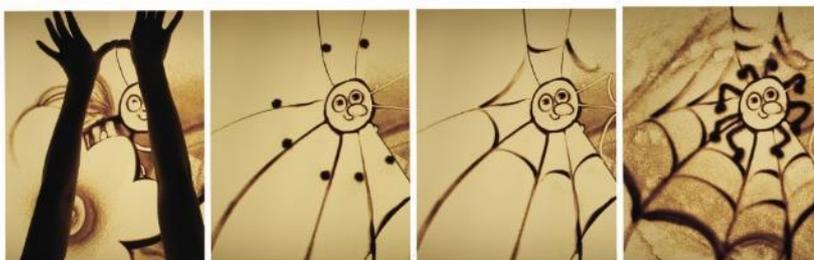
Голова и туловище - очищаем указательным пальцем, ведем песок от центра в сторону совершая круговые движения. Струйкой из кулачка рисуем спинку и ставим точки и изображаем ножки. Глазик обводим по кругу и ставим блик.



Паучок

Паучок сидит на ветке
 Вяжет тоненькую сетку.
 Попадёт к нему с утра
 В паутинку мошкара.

Так же, как мы рисовали усики у пчелки, рисуем будущую паутину, только тянем ее наверх или в сторону, лишний песок убираем ребром ладони. Соединяем паутинку вытягивая песочек из точки одним пальцем. Ножки рисуем струйкой из песка.



Светлячок

Зажигает светлячок
 Ночью яркий огонек,
 Чтоб букашки и цветы
 Не боялись темноты.

Паучка превращаем в фонарик очищая песок пальцем вращательными движениями. Таким же способом делаем все остальные детали.



Завершаем историю, изображая рассвет и новый день.



Ребята какие букашки вам особенно понравились, почему, а каких вы еще знаете? Давайте теперь на нашу полянку пригласим новых насекомых. Помните сказку Корнея Чуковского «Муха Цокотуха», кто приходил к ней в гости? Кого мы еще не рисовали сегодня?

Учащимся предлагается самостоятельно изобразить новых персонажей и изменить пространство вокруг. Из получившихся картинок можно сделать небольшие книжки со стихами, где детские работы будут иллюстрациями.

НОВОСЕЛЬЕ

Сюжет сказки и общая раскадровка.

Жила была мышка. Однажды она отправилась погулять и на полянке нашла хорошенькие грибочки. Выбрав самый большой, она решила в нем поселиться.

-Какое чудо! Воскликнула мышка – прекрасный дом для меня.

Тут на полянке появилась лягушка.

-Привет! – поздоровалась мышка – У меня новый дом, приходи вечером ко мне на новоселье. Лягушка обещала прийти, а мышка тем временем решила сбегать в лес собрать ягод для пирога. По дороге ей повстречался зайчик, она и его пригласила. Потом мышка услышала чудесную музыку и увидела, что это поет маленькая птичка.

-Я нашла себе новый дом, птичка, буду рада, если ты споешь для моих гостей, - сказала мышка. Птичка обрадовалась приглашению.

Тут травинки наклонились и на поляне появилась улитка. Её мышка тоже пригласила на праздник, а сама побежала дальше. В это время все небо затянуло тучами и вскоре пошел дождик. Мышка спряталась под зонтик и поспешила в свой новый дом, готовить угощение. После дождика мышиный грибочек стал еще больше и просторнее.

-Как здорово! Теперь всем моим гостям места хватит, -подумала мышка, а сама принялась украшать дом и стряпать пирог.

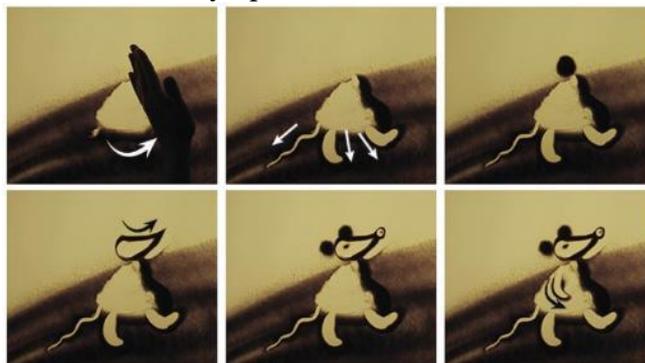
Когда все было готово прискакала лягушка, в подарок она принесла ароматный цветок. Второй приползла улитка, она принесла красивый чайник для чаепитий. Следом появился зайка, он принес с собой сладкую морковку. Последней прилетела птичка, она тут же запела новую песенку для хозяйки дома и ее гостей. Праздник получился отличный, веселились до утра.





Жила была мышка.

Ребром ладони создаем платье мышки. Хвостик рисуем кончиком пальца, а ножки подушечкой. Голову мышки формируем из насыпанной точки, вытягивая песок в форму капли. Щепоткой насыпаем ушки, глаз. Лапку проявляем из насыпанной точки опуская песок вниз.



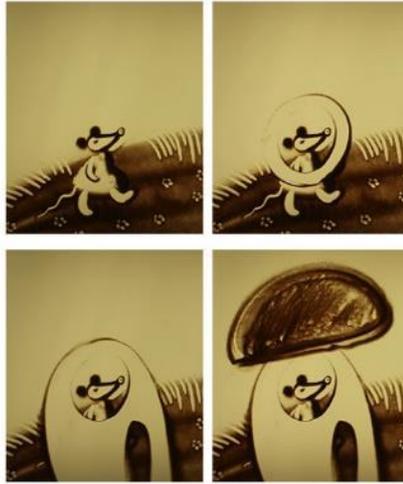
Однажды она отправилась погулять и на полянке нашла хорошенькие грибочки. Выбрав самый большой, она решила в нем поселиться.

Рисуем овал двигая песок по кругу от центра в сторону. Чтобы нарисовать шляпку насыпаем песок струйкой из кулачка.



-Какое чудо! Воскликнула мышка – прекрасный дом для меня.

Обводим пальцем вокруг головы мышки, очищаем пространство необходимого размера ребром ладони, струйкой из кулачка изображаем шляпку гриба.

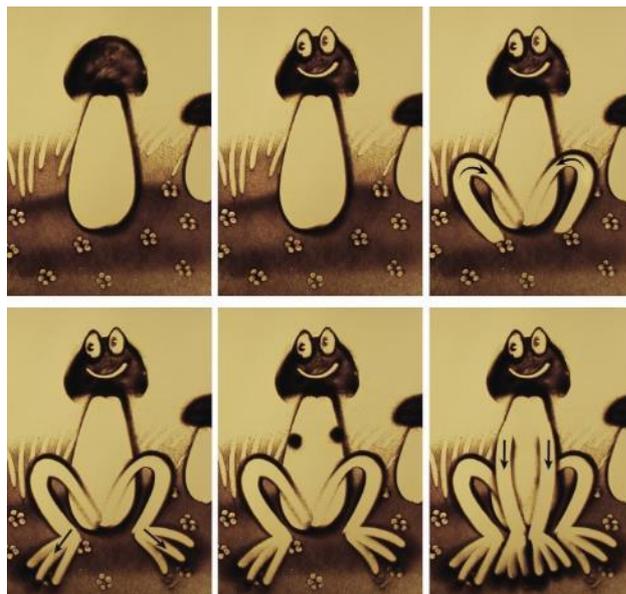


Тут на полянке появилась лягушка.

-Привет! – поздоровалась мышка.

-У меня новый дом, приходи вечером ко мне на новоселье.

Лягушку трансформируем из грибочка. Глазки создаем, приложив подушечку пальца к шляпке гриба, немного повертев ее мы получаем маленькое светлое пятно с темной точкой внутри (на которое, надавив с права на лево пальцем образуем блик). Отступив немного от ножки грибочка подушечкой пальца, рисуем дуги, затем от дуги в сторону изображаем пальцы. Ставим две щепотки и двигая песок вниз подушечкой пальца изображаем передние лапки лягушки.



Лягушка обещала прийти, а мышка тем временем решила сбежать в лес собрать ягод для пирога.

Ребром ладони очищаем часть шляпки гриба, чтобы получить голову мышки. Круговыми движениями пальца от центра в сторону изображаем носик. Уши рисуем струйкой из кулачка. Ребром ладони очищаем ножку гриба в виде трапеции. Струйкой из кулачка изображаем лапу с корзинкой.



По дороге ей повстречался зайчик, она и его пригласила.

Ребром ладони очищаем овал и треугольник, создавая голову и тело зайца. Двигая палец ребром пальца или кулачком от головы зайца в сторону, изображаем уши. Струйкой из кулачка насыпаем большие 3 точки (два глаза и нос). Надавлив на точки глаз справа на лево изображаем блики. На точку носа давим двумя пальцами закругляя концы.



Потом мышка услышала чудесную музыку и увидела, что это поет маленькая птичка.

-Я нашла себе новый дом, птичка, буду рада, если ты споешь для моих гостей, - сказала мышка.

Птичка обрадовалась приглашению.

Подушечкой пальца изображаем все детали птички.



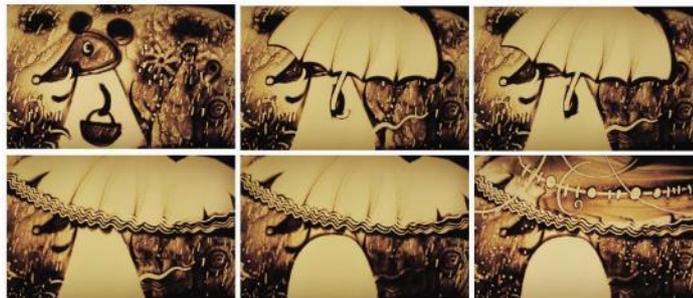
Тут травинки наклонились и на поляне появилась улитка. Её мышка тоже пригласила на праздник, а сама побежала дальше.

Улитку трансформируем из зайца. Очищаем заячью мордочку, на концах ушей рисуем новые глаза. Насыпаем точку и ребром пальца растягиваем ее по дуге формируя рот улитки. Ракушку создаем с помощью подушечки пальца и ребра ладони.



В это время все небо затянуло тучами и вскоре пошел дождик. Мышка спряталась под зонтик и поспешила в свой новый дом, готовить угощение.

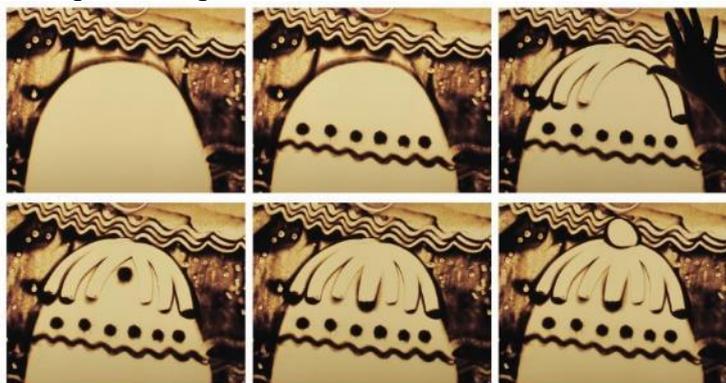
Засыпаем слегка пространство вокруг мышки способом просеивания, рисуем черточки (дождик). Ребром ладони очищаем зонтик. Затем уже зонтик трансформируем во внутреннее убранство домика, украшаем его разными декоративными элементами.



После дождика мышиный грибочек стал еще больше и просторнее.

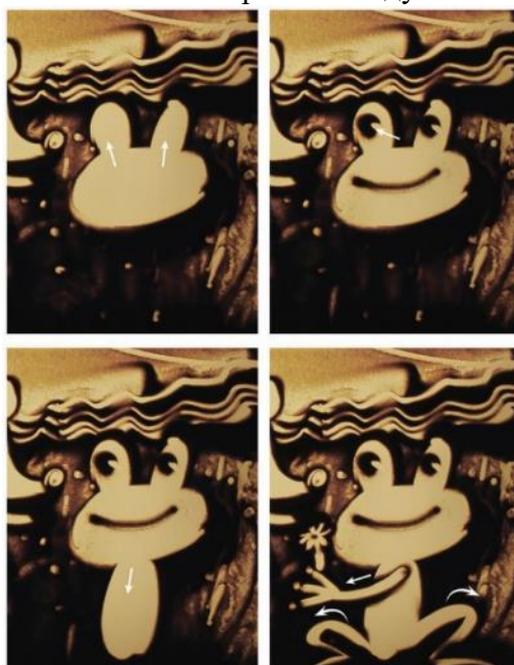
—Как здорово! Теперь всем моим гостям места хватит: -подумала мышка, а сама принялась украшать дом и стряпать пирог.

С помощью струйки из кулачка рисуем декор пирога, насыпаем точки и волнистую линию. Ребром пальца изображаем крем.



Когда все было готово прискакала лягушка, в подарок она принесла ароматный цветок.

Рисуем овал двигая песок по кругу от центра в сторону. Затем ребром пальца двигая песок наверх изображаем глазницы. Струйкой из песка насыпаем зрочки и линию для рта. Надавлив на точки глаз справа на лево изображаем блики. Овал туловища очищаем, двигая песок вниз от верхнего овала. Конечности изображаем подушечкой пальца.



Второй приползла улитка, она принесла красивый чайник для чаепитий.
Подушечкой пальца изображаем все элементы улитки.

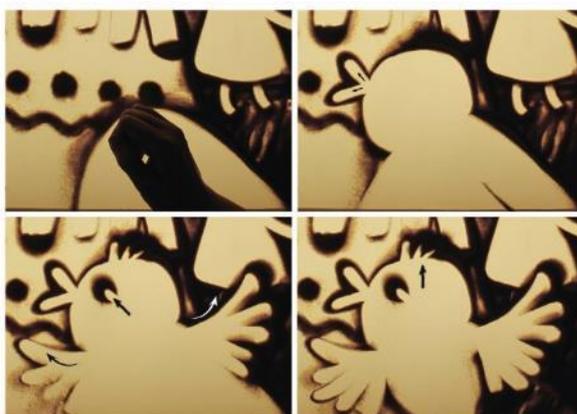


Следом появился зайка, он принес с собой сладкую морковку.
Создаем зайца по тому же принципу как мы делали это ранее



Последней прилетела птичка, она тут же запела новую песенку для хозяйки дома и ее гостей.

Ребром ладони очищаем голову и туловище птички. Подушечкой пальца двигая песок от головы в сторону изображаем клюв. Струйкой из кулачка насыпаем точку и делаем блик. Крылышки рисуем по тому же принципу, что и клюв, двигаем песок ребром пальца в сторону от тела.



Праздник получился отличный, веселились до утра.



После завершения и фиксации картинок на фотоаппарат, можно вспомнить с детьми название трансформаций, которые встретились нам при создании иллюстраций.

Алгоритмы создания образов при рисовании песком

Алгоритм – описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов.

Алгоритм – понятное и точное предписание исполнителю выполнить конечную последовательность команд, приводящих от исходных данных к искомому результату.

Свойства алгоритма:

1. Дискретность (от лат. Discretus – разделенный, прерывистый) – это свойство предполагает, что любой алгоритм должен состоять из последовательности шагов, следующих друг за другом.
2. Детерминированность (от лат. Determinate – определенность, точность) – это свойство указывает, что любое действие в алгоритме должно быть строго и недвусмысленно определено и описано для каждого случая.
3. Результативность (конечность) алгоритма – исполнение алгоритма должно закончиться за конечное число шагов.

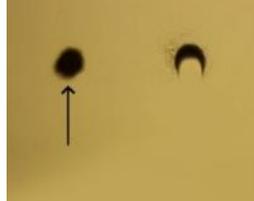
Формы представления алгоритмов: словесная запись, графическая форма (рисунки, пиктограммы, схемы, блок-схемы), программа, таблица.

При реализации дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация» в основном используется графическая форма алгоритмов. Алгоритм изображается в виде последовательности связанных между собой рисунков, каждый из которых соответствует выполнению одного или нескольких действий.

Алгоритмы вооружают учащихся средствами управления своим мышлением и практическими действиями, то есть формируют необходимые качества личности как субъекта собственной учебной деятельности. Этот вид обучения создает необходимые предпосылки для подготовки учащихся к творческой деятельности, так как в процессе алгоритмизации дети овладевают методами деятельности, в том числе мыслительной. Алгоритмизация увеличивает вес самостоятельной работы учащихся и способствует совершенствованию управления учебным процессом.

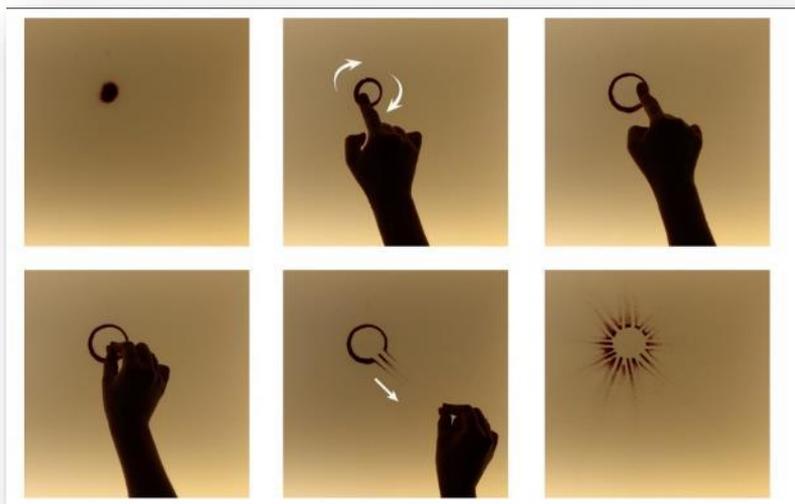
Алгоритмы создания образов применяются, начиная со 2 полугодия первого года обучения, когда учащиеся уже знакомы с приемами рисования в технике песочная анимация. С их помощью организуется самостоятельная работа детей в творческих мастерских, при работе над проектами.

Алгоритм создания образа «Звездочет»

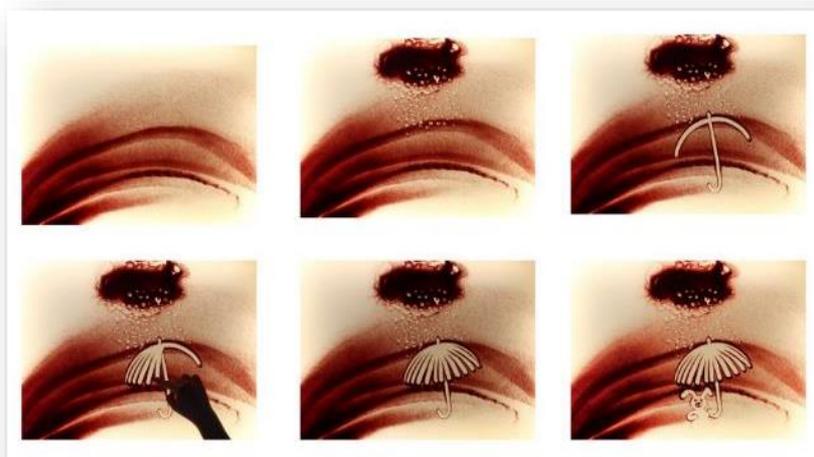
№ п/п	Читай	Делай	У тебя должно получиться
1	Жил был звездочет	берем в кулачок песок и рисуем круг	
2	У него были кудрявые волосы,	по верхней грани круга пальцем, совершая круговые движения, рисуем спираль	
3	добрые глаза,	берем щепотку песка и ставим точку, а затем, снизу надавив на точку, получаем глазик	

№ п/п	Читай	Делай	У тебя должно получиться
4	любопытный нос	делаем точку, но давим на нее сверху, отводя палец чуть в сторону	
5	и приветливая улыбка.	берем щепотку песка, но не ставим точку, а рассыпая ее по чуть - чуть, делаем линию	
6		затем на получившуюся линию слегка надавливаем с краев	
7	И вот, что у нас вышло.	сравни свой рисунок	
8	Звездочет носил колпак, украшенный звездочками и такой же замечательный плащ.	берем песок в кулачок, рисуем колпак и плащ в форме колокольчика, засыпаем их и ставим точки пальчиками	
9	У Звездочета были ловкие и умелые руки.	берем песок в кулачок, рисуем руки и там где должны быть ладошки сыпем чуть больше песка, затем изображаем ладошки, пальцем круговыми движениями делаем кружок и из его центра двигаем пальцы в сторону	 

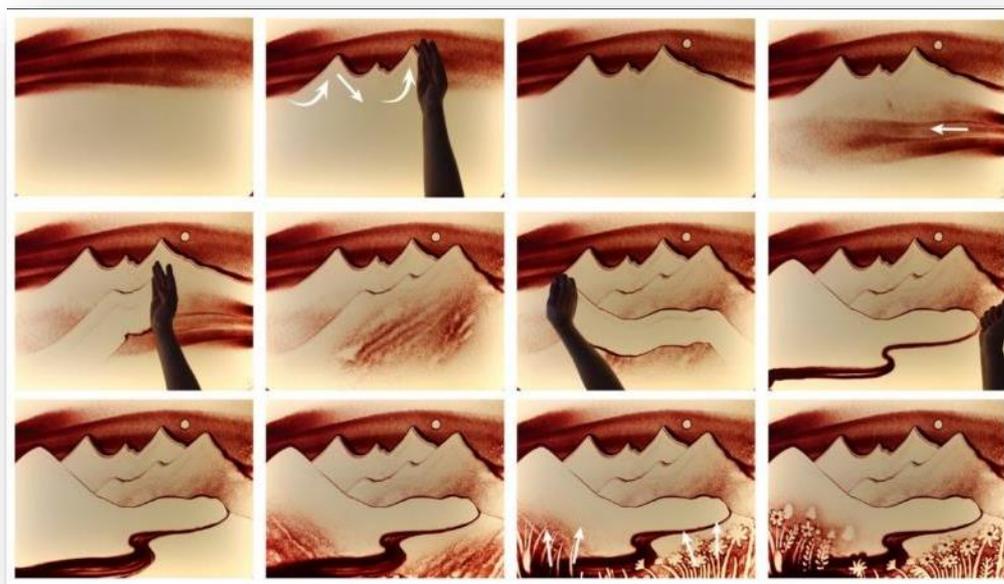
Алгоритм создания образа «Солнце»



Алгоритм создания образа «Дождик»



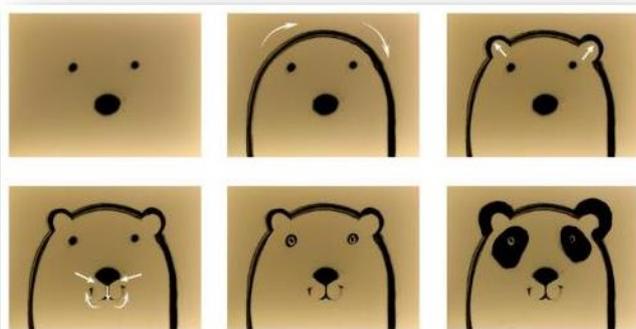
Алгоритм создания образа «Горы»



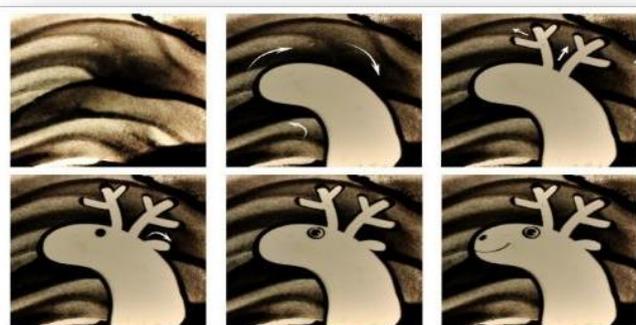
Алгоритм создания образа «Птичка»



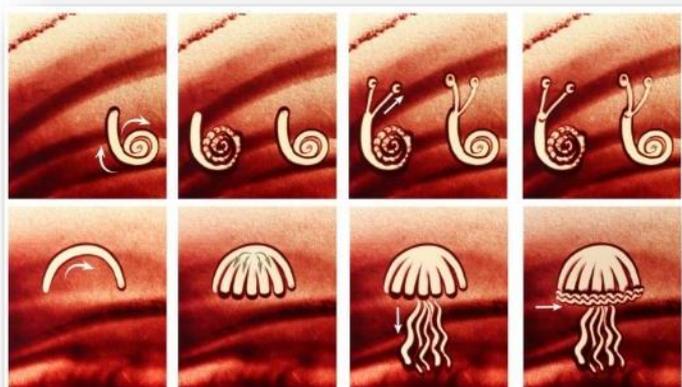
Алгоритм создания образа «Панда»



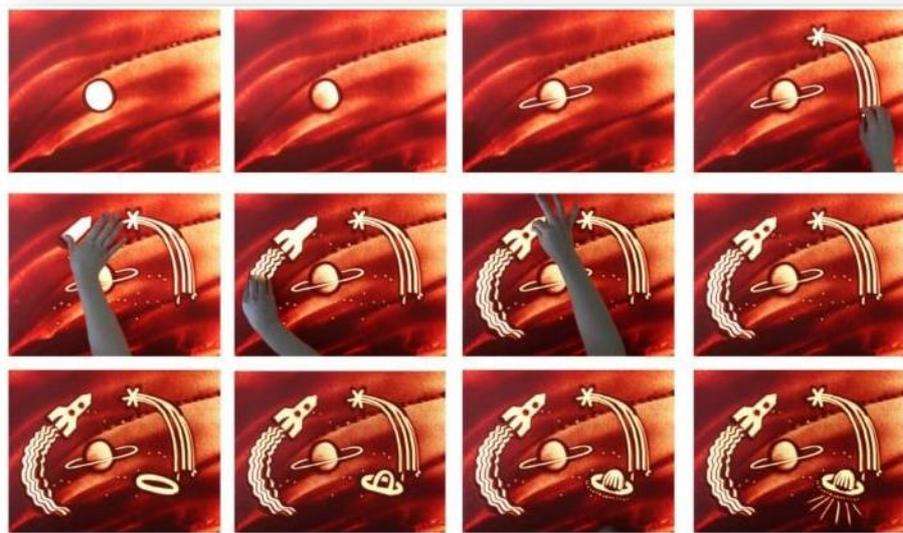
Алгоритм создания образа «Олень»



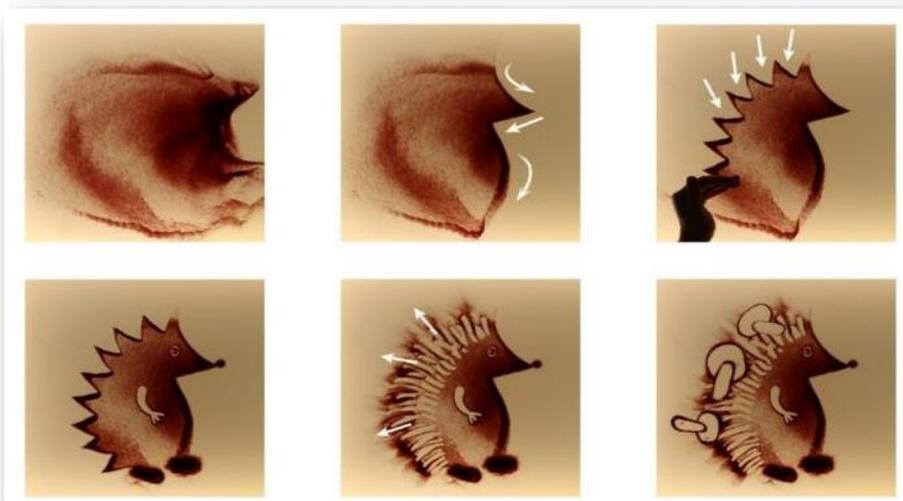
Алгоритм создания образов «Улитка», «Медуза»



Алгоритм создания образа «Космос»



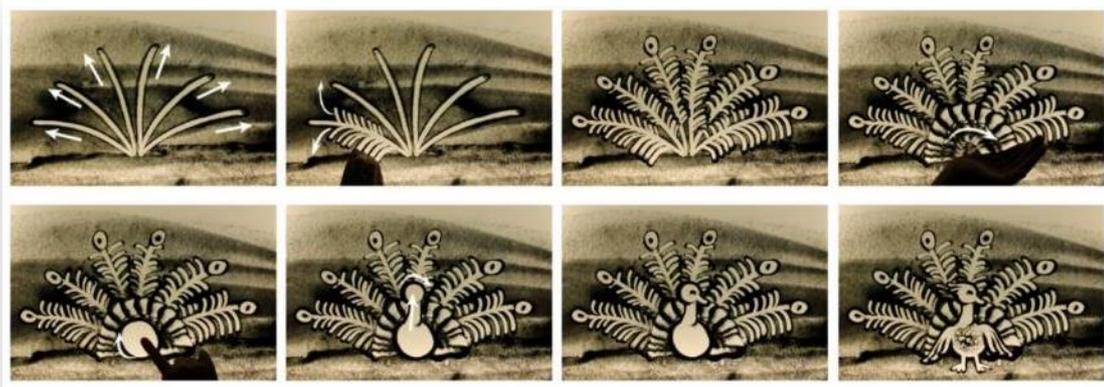
Алгоритм создания образа «Ёжик»



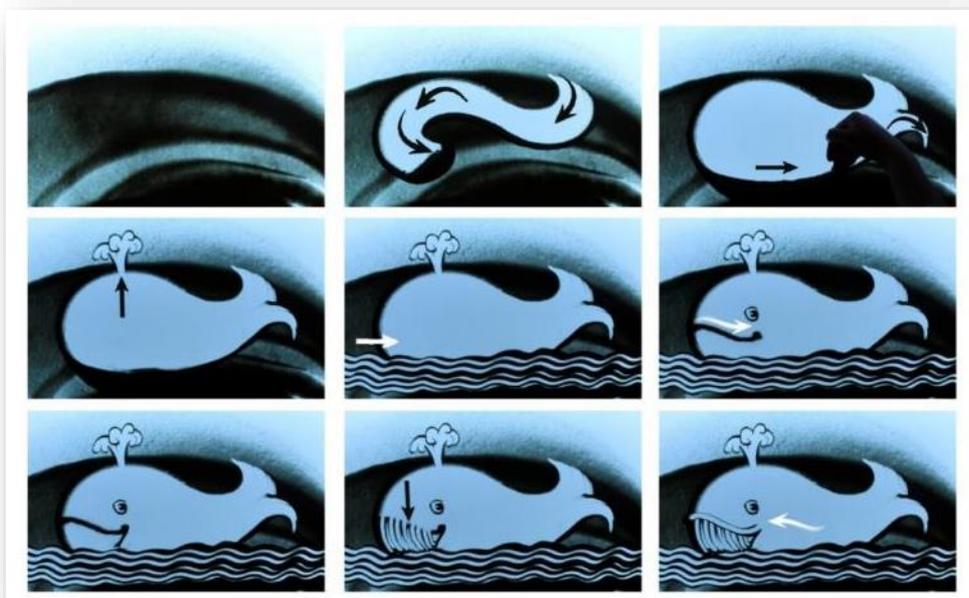
Алгоритм создания образа «Ёлка»



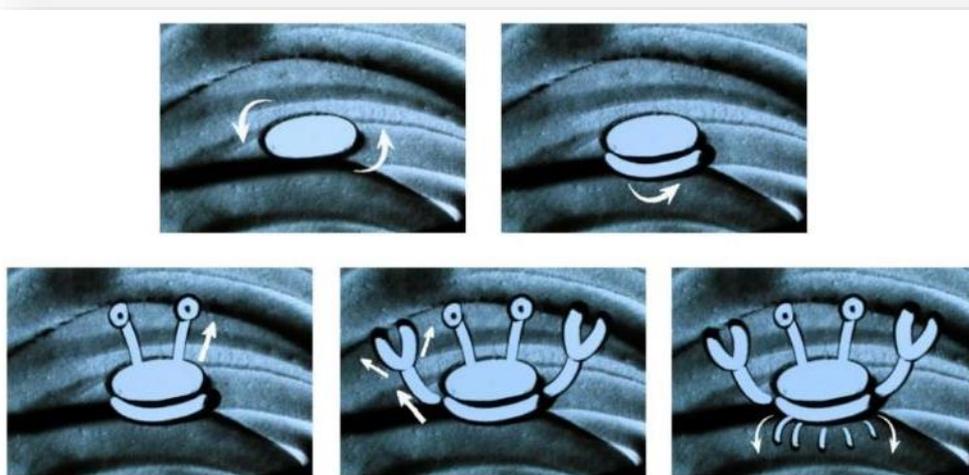
Алгоритм создания образа «Павлин»



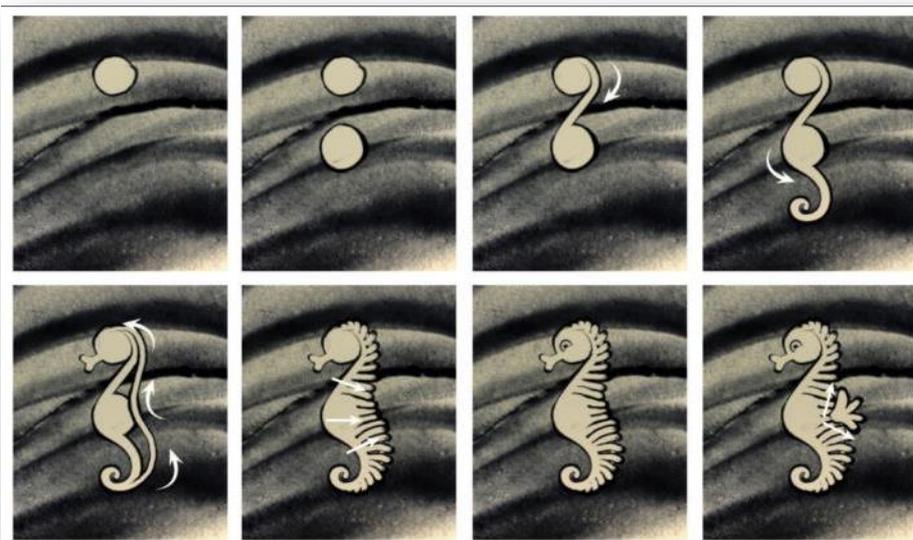
Алгоритм создания образа «Кит»



Алгоритм создания образа «Краб»



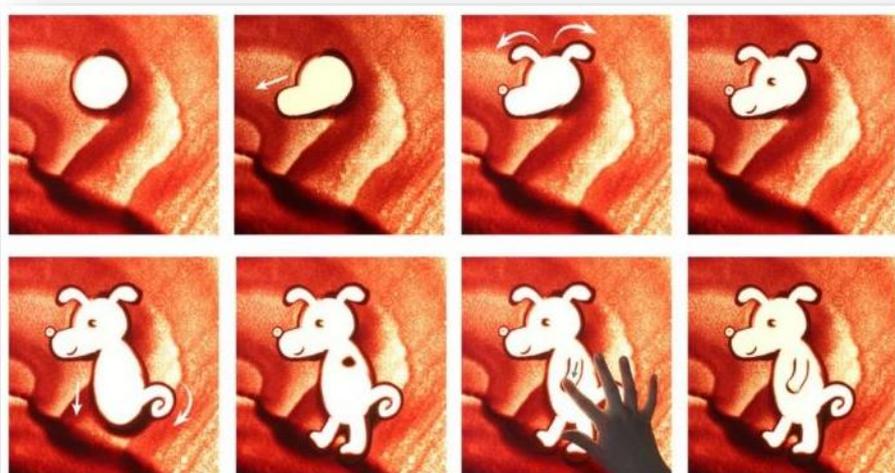
Алгоритм создания образа «Морской конек светлый»



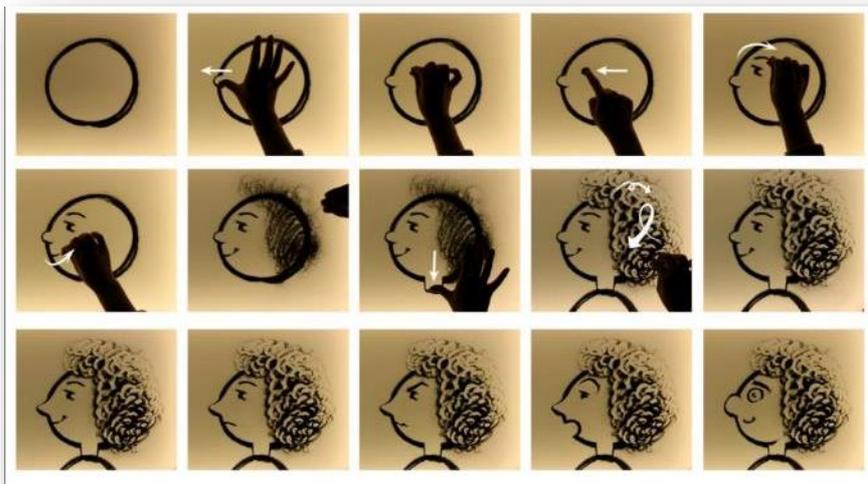
Алгоритм создания образа «Морской конек темный»



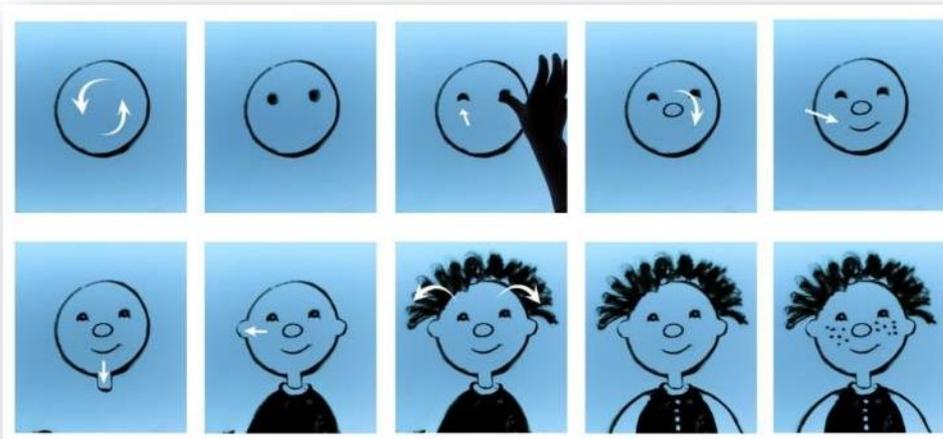
Алгоритм создания образа «Собака»



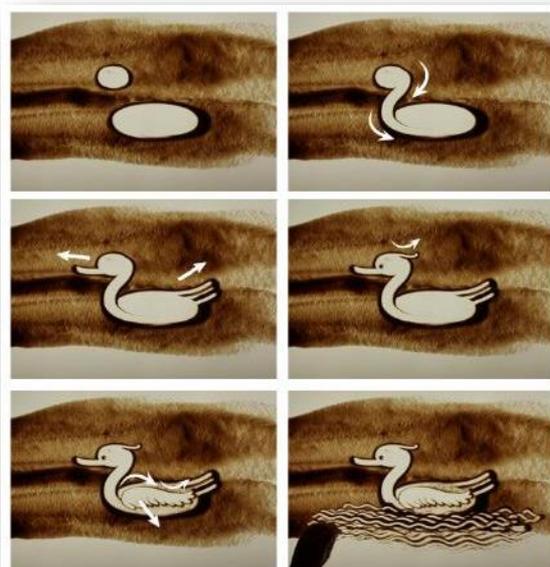
Алгоритм создания образа «Портрет в профиль»



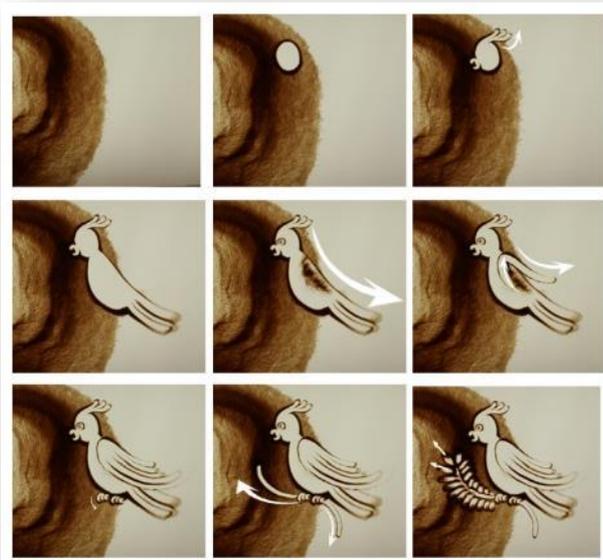
Алгоритм создания образа «Портрет в анфас»



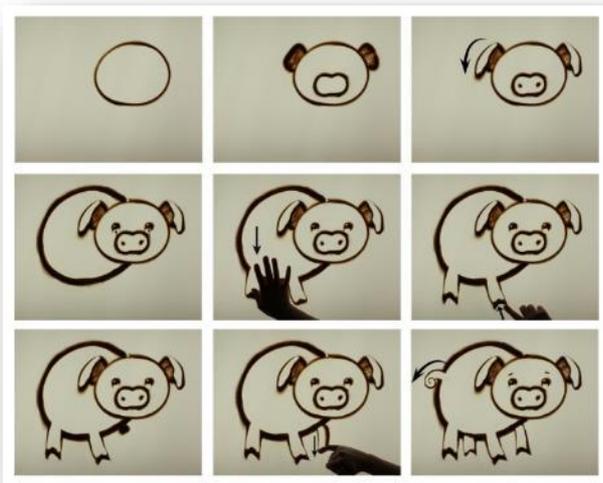
Алгоритм создания образа «Утка»



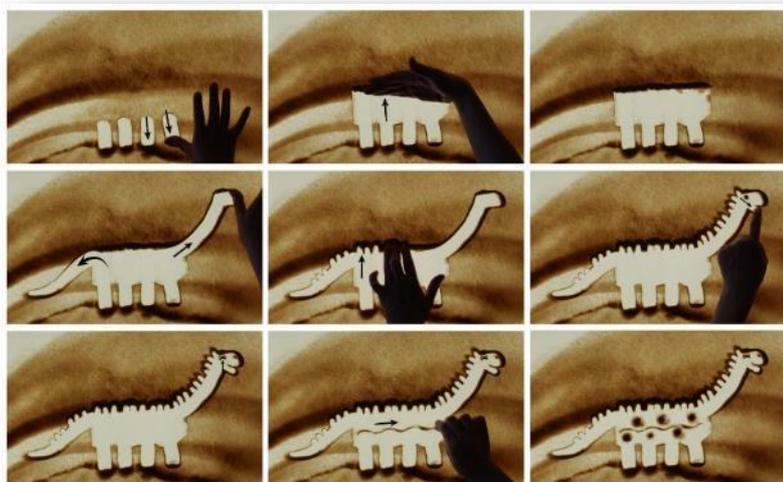
Алгоритм создания образа «Попугай»



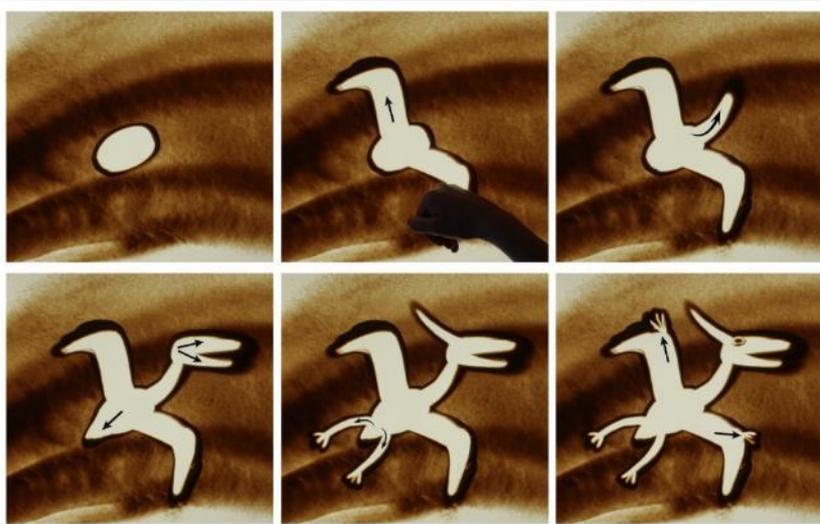
Алгоритм создания образа «Хрюшка»



Алгоритм создания образа «Брахизавр»



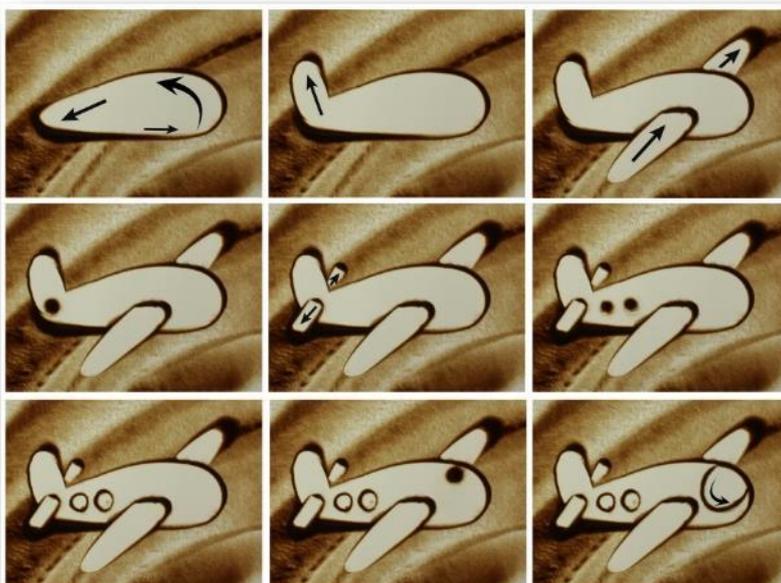
Алгоритм создания образа «Птеродактиль»



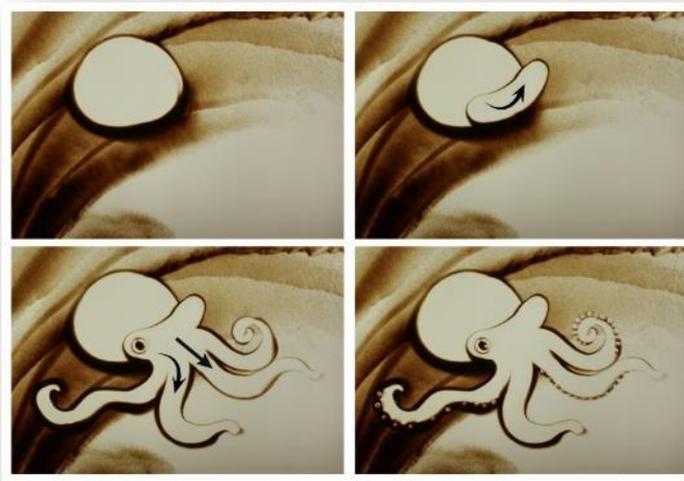
Алгоритм создания образа «Трактор»



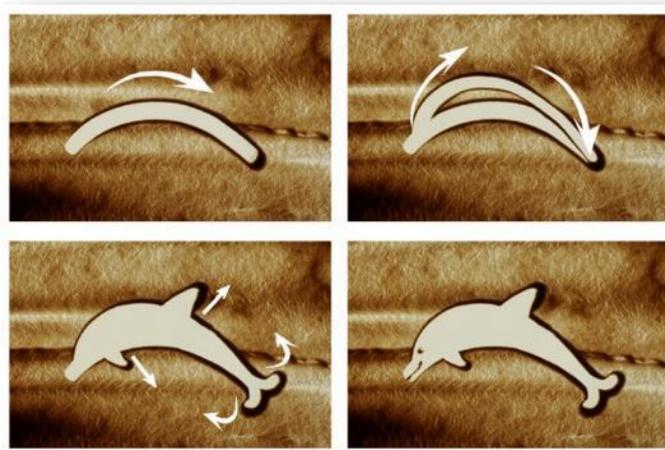
Алгоритм создания образа «Самолет»



Алгоритм создания образа «Осьминог»



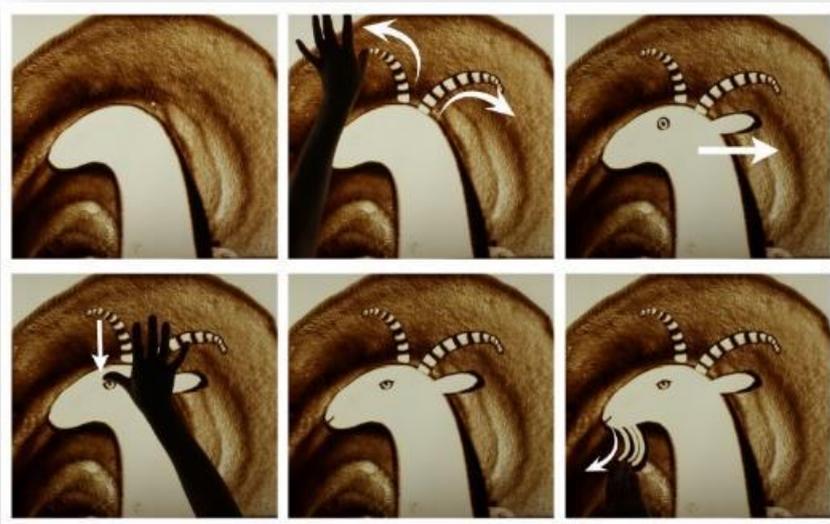
Алгоритм создания образа «Дельфин»



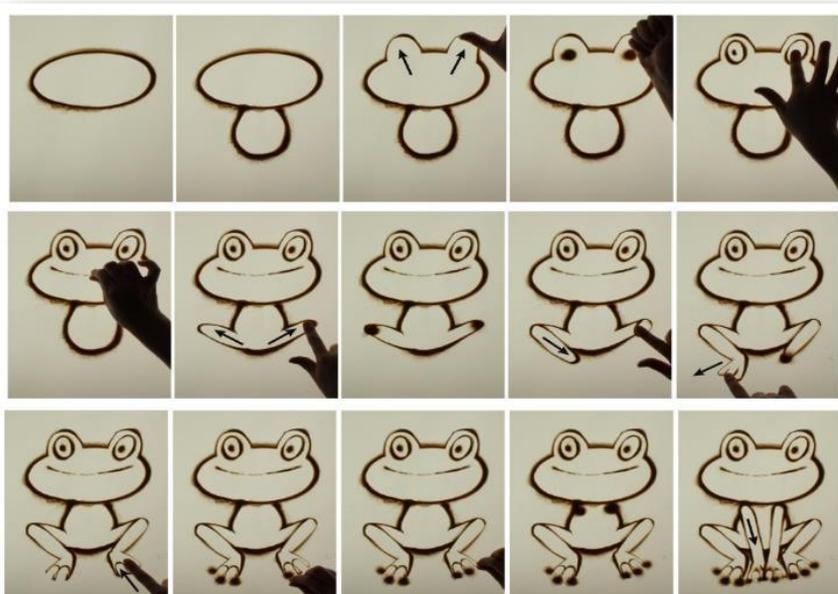
Алгоритм создания образа «Мартышка»



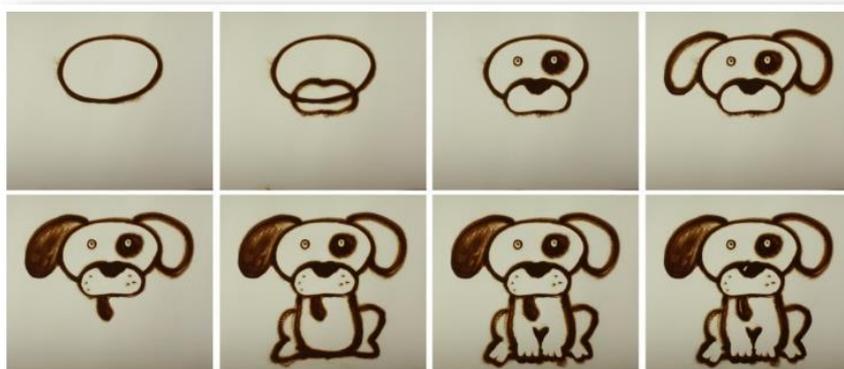
Алгоритм создания образа «Коза»



Алгоритм создания образа «Лягушка»



Алгоритм создания образа «Пес»



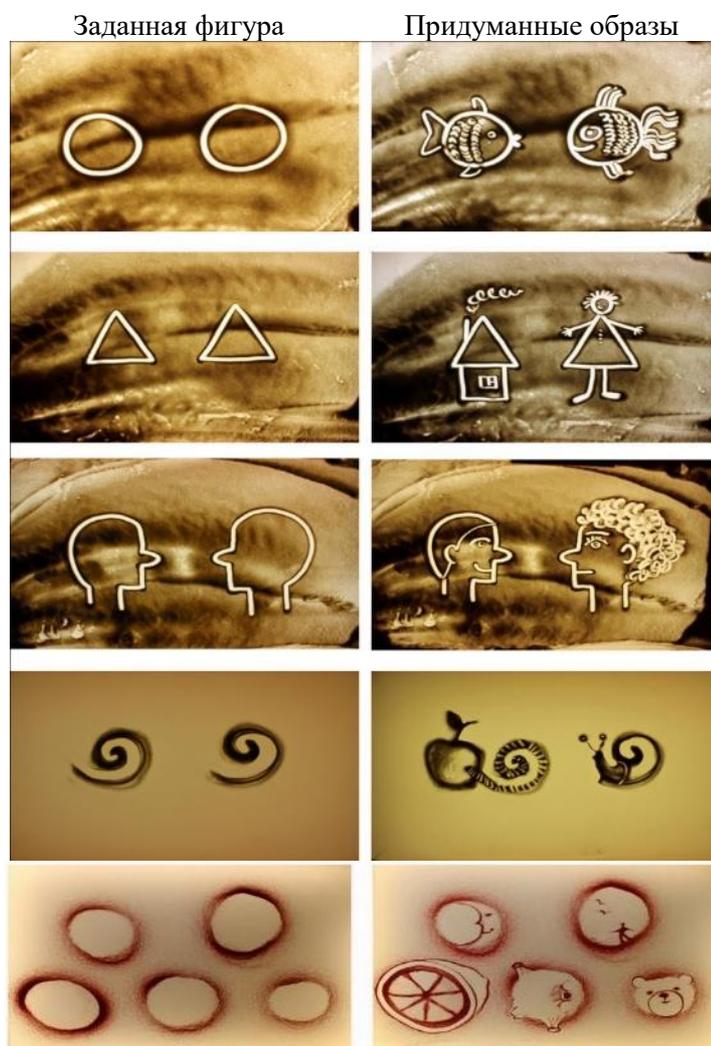
Игровые упражнения при рисовании песком

СОЗДАНИЕ ОБРАЗОВ

Игра - упражнение «Дорисуй-ка»

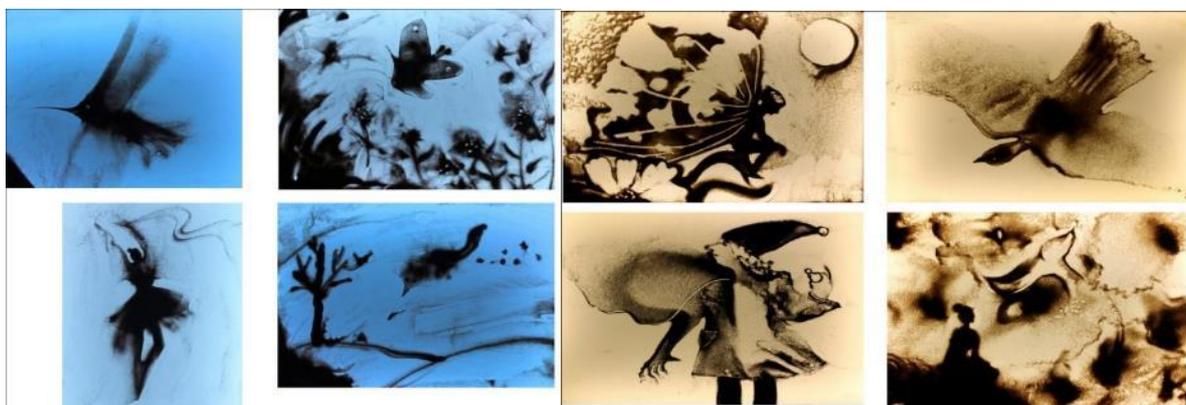
1. Создание разнообразных изображений из единой формы.

Учащимся необходимо придумать и нарисовать образ, в основе которого лежит заданная фигура.



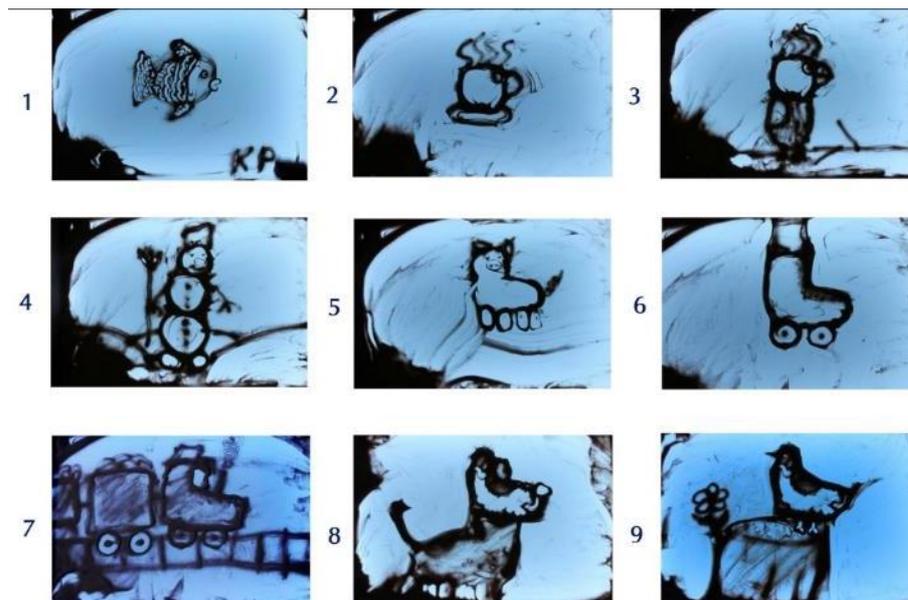
2. Создание изображения из абстрактного пятна.

Задача увидеть что-то в абстрактном пятне и постараться каким-то образом дополнить рисунок до узнаваемого образа, не меняя полностью первоначальное пятно.



Игра - упражнение «Превращение»

Учащимся необходимо создать принципиально новый образ из предыдущего изображения.



Игра - упражнение «Превращение из цифр»

Задание – создать образы из цифр.



ПРИЕМЫ ТРАНСФОРМАЦИИ

При передаче некой истории с помощью песочной анимации зрителю интересно следить не только за тем, как создается образ, но еще и как происходит смена кадров или трансформация изображения. Самый простой способ (для художника) и самый плохой и скучный для зрителя – это стереть предыдущую картинку и нарисовать новую. Быстрая, интересная и не банальная смена картинки придает динамику и захватывает зрителя. Каждый художник

придумывает собственные уникальные пути решения, но есть основные приемы, которые позволяют сильно ускорить процесс сочинения и не изобретать велосипед каждый раз заново – это приемы трансформации.

Трансформация образа

Новые черты добавляются в уже нарисованный образ с помощью деталей, а не создается все заново.



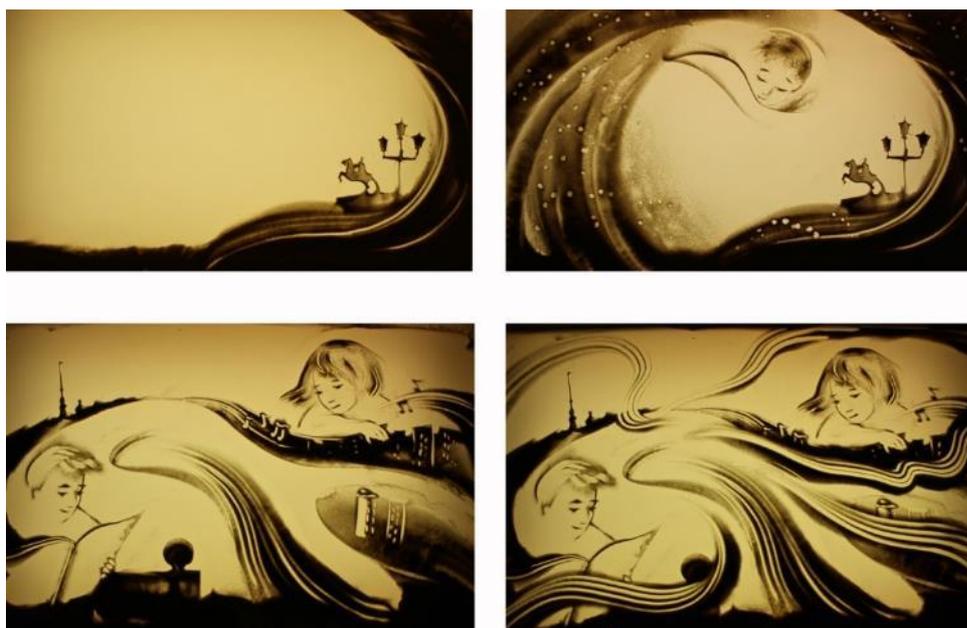
Трансформация пространства «Прятки»

Герой «прячется» так, чтобы часть его выглядывала, а на очищенной или измененной части можно было бы изобразить новый сюжетный поворот.



Трансформация пространства «волна»

Очень часто бывает так, что надо изобразить вещи, которые не могут быть материальными. Например, время, прошедшие года, лирическое настроение и др. На помощь можно призвать красивый жест, напоминающий волну, и так сделать переход, или заполнить музыкальную паузу, или перейти на новую сюжетную линию.



Трансформация «превращение»

Самый любопытный и цепляющий прием для зрителя. Чем неожиданней превращение, тем больше эмоций.



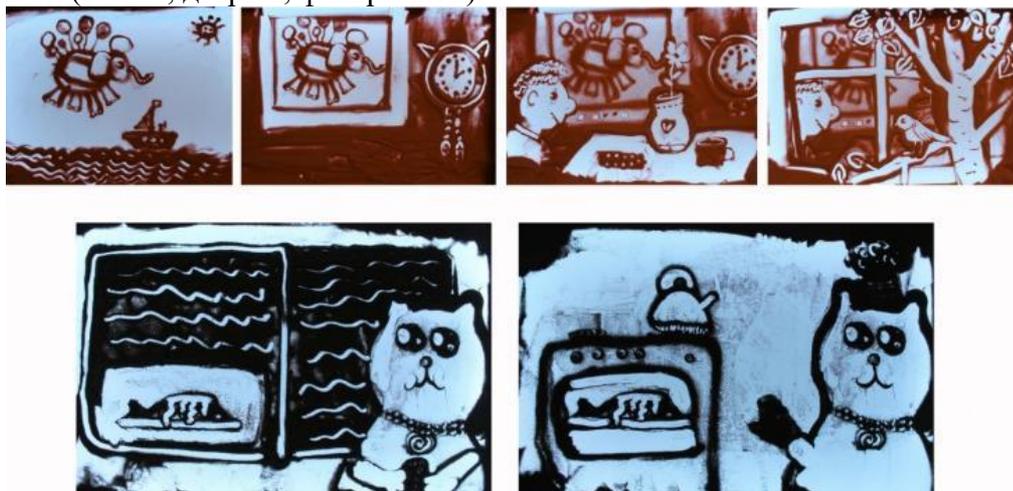
Трансформация «добавление»

Если возникают трудности с превращением одного объекта в другой, то для перехода планов можно использовать некую связующую деталь. Мы изображаем что-то маленькое, а потом убираем остальное, эта деталь держит внимание зрителя.



Трансформация «рамка»

Этот способ похож на прием «прятки» мы как бы помещаем нужный нам объект за некой рамкой (окном, дверью, фоторамкой).



Трансформация «очищение»

В какой-то момент на песочном столе скапливается много песка и становится трудно рисовать дальше, для этого необходимо придумать такую деталь, которая бы своим изображением позволила максимально очистить пространство.



Создавать переходы и интересные трансформации не так трудно, если есть хороший сюжет. С помощью песочной анимации рассказать можно любую историю, но для детей лучше те, где есть более частая смена событий. Например, раскадровку сказки «Колобок» легче сделать, чем сказки «Курочка ряба». Неплохо подойдут разные песни и стихи («Где обедал воробей», «Дом, который построил Джек», «Ключ от королевства» и др.).

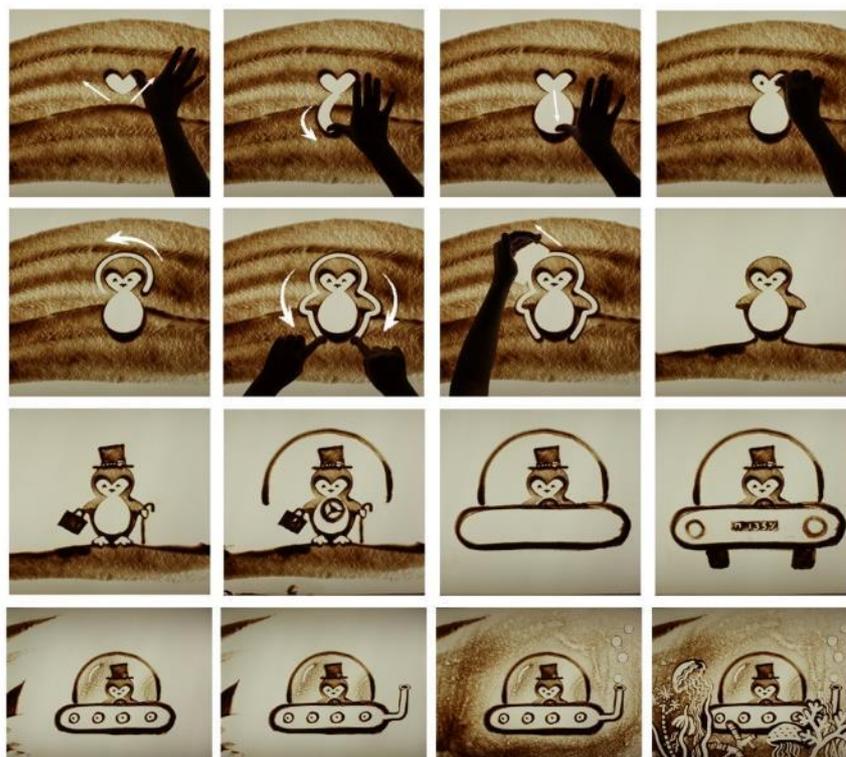
Начинать можно с простых раскадровок-упражнений, включённых в ход занятия: рисуем подводный мир (засыпка) + червяк на крючке (трансф. превращение) + рыбка его съедает (трансф. добавление) + рыбка в аквариуме (транс. очищение) + кот разглядывает рыбку обливается.

Можно взять начало, но придумать неожиданный или необычный конец вместе с детьми. Например, рыбка оказалась на сковородке и кот ее украл, или она каким-либо образом спаслась с крючка.

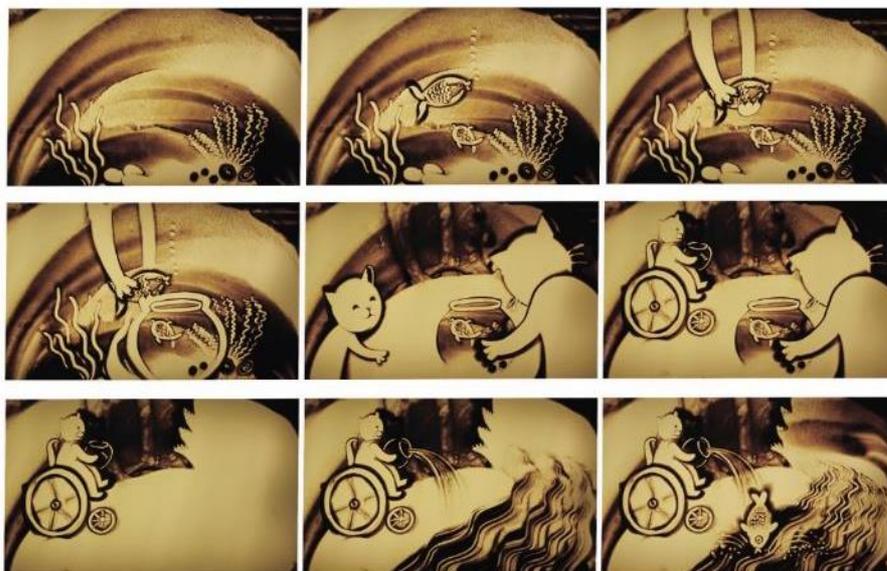
Если дети умеют рисовать образ, то они могут легко его частично перекрыть другим элементом. Можно предложить игру упражнение, кто больше спрячет предметов.

Трансформацию образа можно ввести с помощью загадок. Сначала придумать 3-4 перехода, разных животных или предметов (предметы могут никак не быть связанными друг с другом), а затем разгадывая превращать одну отгадку в другую.

Приключение пингвина



Рыбка



Упражнение трансформация – провокация

Учащемуся предлагается картинка с провокацией, в которой он что-то должен изменить, чтобы выполнить условия.

Например, в зарослях притаился крокодил, как помочь козе?



Варианты решений:

подарить козочке крылья



завязать пасть крокодила



переместить козу на высокий берег



Кот забрался на дерево и боится спуститься, давайте поможем ему



Упражнение трансформация – поиск
Необходимо нарисовать какой - то очень простой образ и, меняя пространство вокруг, придумать разные варианты переходов.



Творческий проект «Звездный калейдоскоп»

Обоснование необходимости проекта

В области дополнительного образования государство ставит перед нами задачу, где главным приоритетом должно стать превращение жизненного пространства в мотивирующее.

Воспитание должно начинаться с формирования мотивации к познанию, творчеству, труду, приобщению к ценностям и традициям многонациональной культуры российского народа, а также формировать личность, готовую осуществлять инновационную деятельность.

Реализация дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация» направлена сегодня на обучение детей рисованию песком, развитие художественных навыков.

Но педагогическое наблюдение за учащимися, выявило, что этого недостаточно. Многие дети рисовать в общем-то не любят, а в студию пришли из любопытства к необычной технике. И освоив основные приемы рисования песком перестают посещать занятия.

Как изменить ситуацию? Что может стать мотивацией для продолжения занятий и освоения полного курса программы? Что актуально сегодня для детей?

Для поддержания интереса у детей к занятиям, необходимо не учить их рисовать с помощью песка, а посредством данной техники, научить творчески мыслить, познавать мир и освоить технические приемы для создания и обработки информации, а именно изучать графические и монтажные редакторы. То, что наверняка может пригодиться им в будущем.

Проект «Звездный калейдоскоп» решает данную проблему через обновление содержания образовательной программы «Песочная анимация».

Тип проекта

- по виду деятельности, доминирующему в проекте: социальный, творческий;
- по профилю знаний: монопроект;
- по уровню контактов: локальный;
- по количеству участников: групповой.

Цель проекта

Создание условий для самоактуализации и самореализации личности ребенка, раскрытия его духовного и творческого потенциала.

Задачи проекта:

- обновление содержания образовательной программы «Песочная анимация»;
- обучение учащихся основам работы с графическими редакторами;
- обучение учащихся приемам создания спектакля методом «Театр теней»;
- организация совместной творческой деятельности учащихся и родителей;
- организация социально значимой деятельности учащихся;
- повышение коммуникативной культуры учащихся, уровня навыков взаимодействия в коллективе.

Ожидаемый результат:

- разработка образовательной программы «Песочная анимация» с обновленным содержанием;
- овладение учащимися основами работы с графическими редакторами;
- постановка спектакля «Звездный калейдоскоп» в технике «театра теней» в сочетании с песочной анимацией;
- повышение уровня творческого потенциала учащихся и умения продуктивно взаимодействовать в коллективе;
- сохранение контингента учащихся по программе «Песочная анимация».

Целевая аудитория:

В реализации проекта принимают участие учащиеся студии «Песочная анимация», родители.

Ход реализации проекта

1 этап – подготовительный

Составление плана основных мероприятий проекта.

Разработка педагогом новых тем содержания образовательной программы «Песочная анимация» - «Графический редактор», «Видео редактор», «Театр теней». Подбор дидактического материала. Составление календарно-тематического плана реализации программы на 2017-2018 учебный год.

2 этап – практический

Включение в образовательный процесс нового вида деятельности – театр теней.

В начале работы над проектом ученикам предложен сюжет – некая связующая нить, звездочет, от которого улетели звезды и он, путешествуя, пытается их вернуть.

Учащиеся на каждом занятии знакомятся с культурой какой-нибудь страны или народа, куда попадает герой, и самостоятельно наполняют сюжет событиями и подробностями, а потом из самых интересных и необычных идей формируется сценарий спектакля.

Источником вдохновения служат народы разных стран. Сказки, притчи, костюмы, музыка, орнамент, мифология, язык, обычаи - это большой, уникальный, неисчерпаемый источник для творчества и познания, а также приобщения детей к ценностям многонациональной культуры мира.

Сегодня это особенно актуально, ведь среди моих учеников представители разных национальностей.

В театре теней каждый актер сам выбирает себе сильную роль. Кому еще сложно создавать «живую картинку» из песка – создает живой образ с помощью своей куклы. Таким образом решается проблема боязни публичного выступления.

Для создания спектакля понадобилось дополнительное оборудование в виде специального экрана, который должен быть прозрачным и в то же время задерживать проекционную картинку.

Сделать такой экран помогли родители. В результате, образовательный процесс превратился в коллективную творческую деятельность, способствующую сплочению учащихся и родителей.

В процессе работы над проектом учащиеся научились рисовать на песке, познакомились с культурой нескольких стран, проявили фантазию в сочинении сценария и сюжета, создали силуэтных кукол для представления, освоили цифровой фотоаппарат и видеокамеру, узнали о работе проекционного оборудования, получили опыт публичного выступления, а также, благодаря графическим редакторам «Paint» и «Gimp», используя нарисованные на занятиях декорации к спектаклю, создали индивидуальные календари к Новому году.

В конце учебного года для родителей и учащихся Дома творчества учащиеся студии «Песочная анимация» показали спектакль «Звездный калейдоскоп» в технике «театра теней» в сочетании с песочной анимацией.

3 этап – обобщающий

Обобщение результатов проектной деятельности учащихся, родителей и педагога.

Продуктом – итогом проектной деятельности учащихся и родителей стал спектакль (Приложения 1, 2).

Продуктом проектной деятельности педагога – обновленная образовательная программа. Педагогу удалось наполнить образовательный процесс новым смыслом и содержанием. Участие в проекте позволило каждому ребенку повысить мотивацию к познанию и самореализоваться с учетом его индивидуальных способностей и возможностей.

4 этап – презентация продукта

Презентация проекта «Звездный калейдоскоп» (Приложение 3) и принятие обновленной дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация» на Педагогическом совете.

Сценарный план спектакля «Лунный калейдоскоп»

Театр теней - форма визуального искусства, зародившаяся Китае свыше 1700 лет назад. Театр теней использует большой полупрозрачный экран и плоские цветные марионетки, управляемые на тонких палочках. Марионетки прислоняются к экрану сзади и становятся видны.

Теневой театр – это искусство цветных теней, которые создают иллюзию живого мультфильма, оставаясь при этом кукольным спектаклем. Песочная анимация – искусство рисования специальным песком. Процесс создания живой картины тут же, в режиме online, транслируется на экран. Картины создаются перед зрителями во время спектакля, причудливо трансформируясь одна в другую, создавая опять же впечатление мультфильма. Синтез театра теней и Песочной анимации создает неповторимый видеоряд.

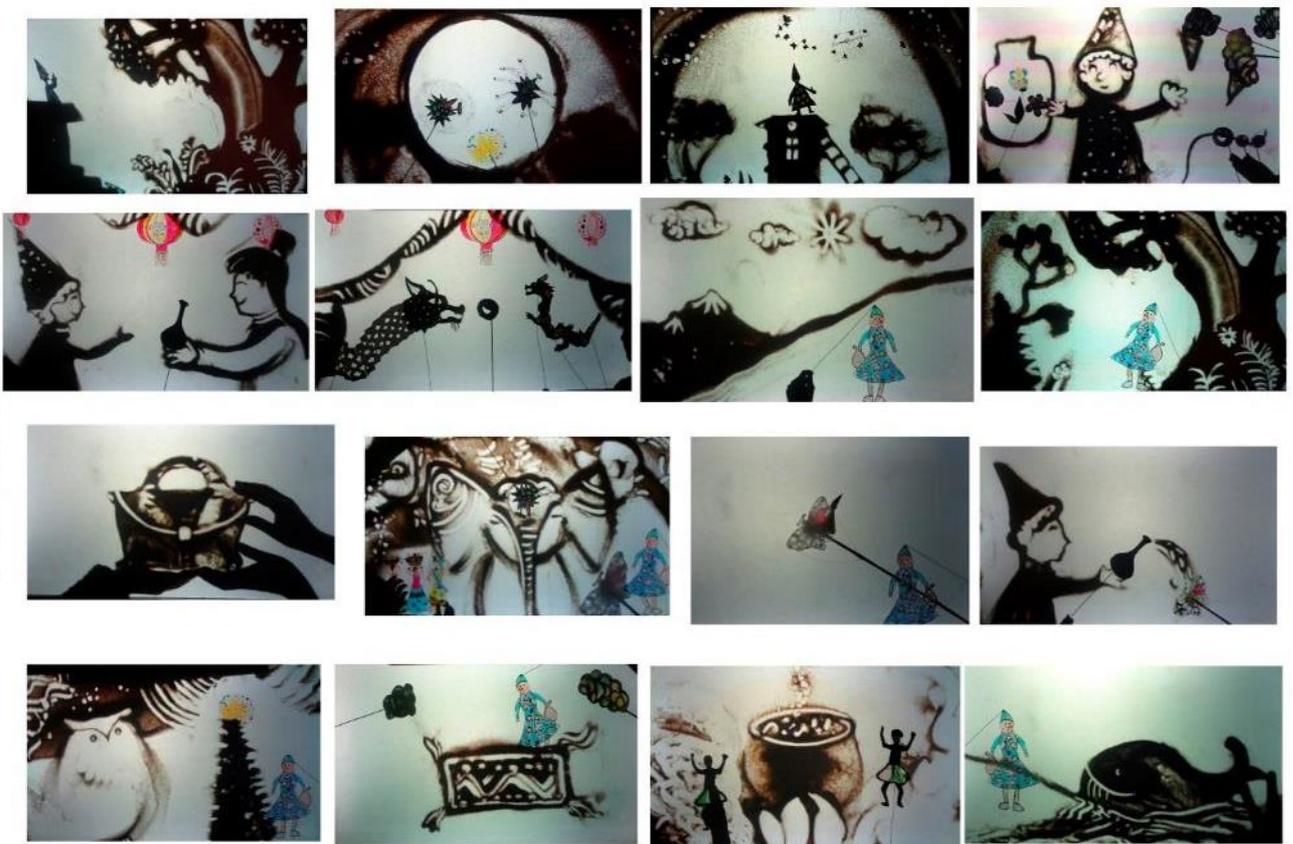
Чтобы расположить детей к более глубокому освоению техники и к творчеству, в процессе изучения темы «Театр теней» идет работа над разработкой и реализацией проекта, продуктом которого является спектакль. Данная тема возникла в связи с тем, что театр теней и песочная анимация, похожие по техническому принципу виды творчества. Работа над спектаклем позволяет переключить внимание учащихся с одного вида деятельности на другой, объединить группу вместе (что не просто сделать при работе за индивидуальными планшетами) и помочь детям снять страх публичного выступления.

№	сцена	время	картинка
1	Жил был Звездочёт. У него были кудрявые волосы, добрые глаза, любопытный нос и приветливая улыбка. Он носил колпак, украшенный звездочками и такой же замечательный плащ. Больше всего на свете ему нравилось собирать коллекции. В его доме можно было найти множество цветов, пушистые облака, удивительные колпаки, поющие пуговицы и многое другое. Со всеми своими вещами Звездочёт сочинял различные превращения. Из цветов варил вкуснейшее варенье, из облаков делал сладкую вату, пуговицы нанизывал на нитку и удивлял всех поющими бусами.	музык. композиция – 1 (1м.6с.)	
2	Самой любимой и дорогой считалась Звёздная коллекция. Долгими ночами изо дня в день Звездочёт трудился, распутывая нити созвездий, которые шаловливый ветер успел запутать за день, гоняясь за солнечными зайцами. В благодарность, небесная канцелярия раз в год, награждала Чудака одной звездочкой из спасённых им созвездий. В его калейдоскопе жили звезды из созвездий «Прозрачного дракона», «Радужного кролика», «Тихого слона», «полярной совы», «Разговорчивой рыбы». Звездочет смастерил калейдоскоп и в него опустил свои звездочки. Каждый день Чудак с особенным трепетом заглядывал в окошко калейдоскопа и наблюдал удивительные, красочные превращения	муз. композиция – 2 (1м. 7с.) муз. композиция – 3 (1м. 5с.)	 

3	<p>Однажды, Звездочет как обычно, сидел на крыше своего домика, крутил в руках калейдоскоп и любовался интересными картинками, как вдруг чихнул со страшной силой. Чудо предмет не удержался в руках, упал и разбился.</p> <p>-Ой! Ой! Ой!- закричал Звездочет и бросился ловить звезды. Ветер тут же подхватил их и унес в неизвестном направлении.</p>	<p>1м. 15с. муз. композиция – 4 (1м. 5с.)</p>	
---	--	---	--

Приложение 2

Раскадровка спектакля «Звездный калейдоскоп»



Презентация проекта «Звездный калейдоскоп»

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский»
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ
«ЗВЕЗДНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП»**



Полубоярова
Анастасия Васильевна,
педагог дополнительного образования

дополнительная образовательная программа «Песочная анимация»
КАК ПОДДЕРЖАТЬ ИНТЕРЕС ДЕТЕЙ К ЗАНЯТИЯМ,
НАПОЛНИТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС «НОВЫМ СОДЕРЖАНИЕМ»,
РАСКРЫТЬ ВНУТРЕННИЕ РЕСУРСЫ УЧАЩИХСЯ?



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА - СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ САМОАКТУАЛИЗАЦИИ
И САМОРЕАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА,
РАСКРЫТИЯ ЕГО ДУХОВНОГО И ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА.



ТЕАТР ТЕНЕЙ - форма визуального искусства.
ИГРА - тип осмысленной непродуктивной деятельности,
где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе.
СНЯТОК - это жанр литературного творчества, волшебный мир.



Проект «ЗВЕЗДНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП»



**КУЛЬТУРА РАЗНЫХ НАРОДОВ –
ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ**



НИЧТО ТАК НЕ СБЛИЖАЕТ,
КАК СОВМЕСТНОЕ ТВОРЧЕСТВО, СОВМЕСТНЫЙ ПОИСК,
СОВМЕСТНЫЕ УДАЧИ И НАХОДИКИ...



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС - КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО,
создание пространства, способствующего развитию личности



В счастье благодатное оконце
очень сложно людям открывать.
"В каждом человеке скрыто солнце",
только надо дать ему сиять.

Надо только дать ему раскрыться,
ярким фейерверком зашевелит.
Устремится к небесам как птица,
вдохновенья родники найдёт.

Сокровищ

