

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

---

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНА  
приказом от 31.08.2024 № 197  
Директор ГБУ ДО ДТ «Измайловский»  
\_\_\_\_\_ Н.В. Шаталова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»

---

/название программы/

2 года

---

/ срок освоения /

от 7 до 14 лет

---

/ возраст обучающихся /

Разработчики: Комиссарова О.С., педагог дополнительного образования  
Полубоярова А.В., педагог дополнительного образования

---

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Образовательная программа *адресована* учащимся преимущественно в возрасте 7–14 лет, интересующимся процессом создания мультфильмов, компьютерными технологиями и любящим рисовать.

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

Общеразвивающая 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 видеочасть, 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.

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. 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.).

**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;

**Объем** образовательной программы - 432 часа, **срок освоения** - 2 года.

Количество часов / Год обучения	
1 год обучения	2 год обучения
216	216
Итого 432 часа	

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

В ходе реализации образовательной программы решаются следующие **задачи**:

**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;

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**, получаемые учащимися в результате освоения программы:

**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,

*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;
- освоят базовые приемы рисования песком на светящейся поверхности и приобретут знания о сыпучих материалах, оборудовании и правилах их эксплуатации.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

***Обучение по программе осуществляется на русском языке.***

***Форма обучения:*** очная.

При изучении отдельных тем возможно использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагога.

***Особенности реализации образовательной программы.***

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.

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

Структура содержания 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 самовыражаясь 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.

### ***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.

### ***Формы организации и проведения занятий.***

Программой предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные, в том числе самостоятельные, занятия, которые проводятся по группам и/или индивидуально.

Внеаудиторные занятия проводятся вне стен учреждения (выезды, экскурсии, квесты и т.п.), как под руководством педагога, так и без его непосредственного участия (самостоятельная работа над проектами, подготовка к конкурсам и другим образовательным мероприятиям), но по разработанному педагогом заданию. Внеаудиторные занятия могут быть в рамках часов учебного плана, так и сверх его часов.

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.

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;

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

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).

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;

### ***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 видеокамера;
- 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;
- сетевые фильтры 5 штук по 5 розеток;
- карта памяти для фотоаппарата и видео камеры SD 64Gb, 10 class - 3шт;
- жесткие диски для хранения информации – 6 шт.;
- 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,

- витражные контуры;
- прозрачный пластик или акрил - 2 листа формата А4;
- магнитное полотно – формат А4.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### 1 год обучения

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

## 2 год обучения

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

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

## к дополнительной общеразвивающей программе «Песочная анимация»

### 1 год обучения

Особенностями 1 года обучения являются работа по образцу с побуждением к самостоятельному творчеству, а также развитие навыков самоорганизации и самоконтроля своей деятельности, презентации собственных работ. Происходит знакомство со съемочным оборудованием, графическим и видео редакторами и особенностями песочной анимации. Весь теоретический материал носит ознакомительный характер и преподносится учащимся в доступной для младшего школьного возраста форме.

#### **ЗАДАЧИ:**

##### *Обучающие:*

- сформировать базовые навыки работы (включение, выключение, режим записи информации, способы подключения к ПК и проектору) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- научить основам работы с видео и графическими редакторами Paint и Adobe Animate;
- сформировать представление об основных понятиях (мультипликация, песочная анимация, сыпучие материалы, статичная картинка, динамичная картинка, перемещение и трансформация, прием перфоманс) и графических особенностях песочной анимации (засыпка, волна, пятно, линия, струйка);
- ознакомить с основными правилами и приемами сбора и обработки информации;
- научить приемам создания и презентации творческих работ на основе принципа «работа по образцу»;
- научить безопасным способам работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации;

##### *Развивающие:*

- способствовать развитию познавательной активности и творческих способностей;
- способствовать формированию умения устанавливать смысловые и логические связи;
- повысить уровень развития мелкой моторики, речи, памяти, внимания учащихся;

##### *Воспитательные:*

- развить у учащихся интерес к самостоятельному созданию мультфильмов;
- научить детей организовывать свое рабочее место;
- привить учащимся навыки взаимопонимания, взаимопомощи, взаимодействия в коллективе.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### *1. Вводное занятие.*

*Теория.* Инструктаж по охране труда. Задачи года обучения. Понятия «мультипликация» и «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 «Дорисуйка». Игра «Пальчиковые походы». 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. Игра «Догони Фиксика». Изготовление магнитика. Обработка на компьютере 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 элементов: космос; подводный мир; пейзаж; растения; животный мир; человек. 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 перформанс в песочной анимации.

*Теория.* Перформанс: понятие, значение. Истоки зарождения живого выступления. Театральный перформанс. Перформанс танцевальный. Перформанс 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 видеопказа.

*Теория.* Техника безопасной работы с оборудованием для видеопказа. 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.* Игра «Дорисуй-ка».

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**, получаемые учащимися в результате освоения образовательной программы 1 года обучения:

*Личностные:*

- разовьют интерес к познавательной и творческой деятельности;
- разовьют интерес к самостоятельному созданию мультфильмов;
- повысят уровень развития мелкой моторики, речи, памяти, внимания;

*Метапредметные:*

- овладеют навыками безопасного применения технического оборудования и материалов, используемых в песочной анимации и мультипликации;
- научатся самостоятельно организовывать свое рабочее место;
- овладеют правилами и приемами сбора, обработки, анализа и распространения информации на основе установления смысловых и логических связей;

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

12

02.09.24 16:10 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80

- приобретут навыки презентации результатов своей деятельности на основе принципа «работа по образцу»;
- научатся взаимодействовать в коллективе в атмосфере взаимопонимания и взаимопомощи;

*Предметные:*

- приобретут базовые навыки работы (включение, выключение, режим записи информации, способы подключения к ПК и проектору) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- овладеют основами работы с видео и графическими редакторами Paint и Adobe Animate;
- сформируют представление об основных понятиях (мультипликация, песочная анимация, сыпучие материалы, статичная картинка, динамичная картинка, перемещение и трансформация, прием перфоманс) и графических особенностях песочной анимации (засыпка, волна, пятно, линия, струйка).

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

### **к дополнительной общеразвивающей программе «Песочная анимация»**

### **2 год обучения**

Особенностью данного года обучения является переход от работы по образцу к самостоятельному творчеству и защите проектов. В практической деятельности закрепляются навыки работы с цифровым техническим оборудованием и навыки использования видео и графического редакторов. Совершенствуются навыки рисования песком. Приобретаются навыки проектной деятельности. Проекты потребуют довольно длительных сроков исполнения с чередованием индивидуального и командного стилей работы.

#### **ЗАДАЧИ:**

##### *Обучающие:*

- сформировать базовые навыки работы (съемка и автоматическая передача информации) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- совершенствовать навыки работы с видео и графическими редакторами Gimp, Adobe Premiere Pro;
- сформировать базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- ознакомить с основными правилами и приемами анализа и распространения информации;
- сформировать навык безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации;

##### *Развивающие:*

- повысить уровень развития речи, воображения, памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления и интеллектуальных способностей посредством формирования навыков проектной деятельности;

##### *Воспитательные:*

- сформировать устойчивый интерес к продолжению занятий в коллективах технической направленности;
- сформировать навыки планирования и самоконтроля деятельности;
- повысить коммуникативную культуру учащихся, усовершенствовать навыки работы в команде.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### *1. Вводное занятие.*

*Теория.* Инструктаж по охране труда. Задачи 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 видеопоза.*

*Теория.* Современное видеоборудование. Технические особенности демонстрации мультфильма и перфоманса, 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.* Создание общей картины на заданную тему.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**, получаемые учащимися в результате освоения образовательной программы 2 года обучения:

*Личностные:*

- разовьют логическое мышление и интеллектуальные способности;
- сформируют устойчивый интерес к продолжению обучения по программам технической направленности;
- повысят уровень развития речи, воображения, памяти, внимания;

*Метапредметные:*

- сформируют навык безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации;
- овладеют правилами и приемами анализа и распространения информации;
- научатся самостоятельно планировать и контролировать свою деятельность;
- приобретут навыки проектной деятельности;
- сформируют навыки командной работы;

*Предметные:*

- сформируют базовые навыки работы (съемка и автоматическая передача информации) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- научатся работать с видео и графическими редакторами Gimp, Adobe Premiere Pro;
- сформируют базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации.

## 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.

*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» 1985г. -онлайн – платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я» <a href="http://multazbuka.ru/#rec68955475">http://multazbuka.ru/#rec68955475</a> -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» <a href="http://multazbuka.ru/#rec68955475">http://multazbuka.ru/#rec68955475</a>
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» <a href="http://multazbuka.ru/#rec68955475">http://multazbuka.ru/#rec68955475</a>
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» 2000г. - 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

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы для педагога:

1. Абраменкова В. Возвращение песочницы, или как создать одухотворенное игровое пространство / В. Абраменкова // Учительская газета. – 2000. - № 20.
2. Аль Д. Н. Основы драматургии. Учебное пособие для студентов института культуры. - Ленинград, 1988.
3. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
4. Большебратская Э.Э. Песочная терапия. - Петропавловск, 2010.
5. Борев Ю. Эстетика. - М.: Высшая школа, 2002.
6. Бугара В. Мандала Артбук для медитаций www.bugara.kiev.ua, 2013.
7. Войнова Алена: Песочное рисование: Феникс, 2014.
8. Волков А. Художники советского мультфильма - М.: Советский художник, 1978.
9. Волькенштейн В. М. Драматургия. – М.: Советский писатель, 1969.
10. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. – М.: Искусство, 1978.
11. Годер Д. Художники, визионеры, циркачи: Очерки визуального театра. - М.: Новое литературное обозрение, 2012.
12. Голдберг Р. Искусство перформанса: от футуризма до наших дней / Пер. с англ. Анны Асланян. – Ad Marginem, 2013.
13. Голубева О. «Основы композиции. - М.: Изобразительное искусство, 2001.
14. Довгялло Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
15. Дыко Л. Основы композиции в фотографии. – М.: Высшая школа, 1983.
16. Зейц Мариелла - Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница: [адаптированный перевод с англ.] — М.: ИНТ, 2010.
17. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Практикум по песочной терапии. СПб.: Речь, 2002.
18. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
19. Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации. -М.: Алгоритм, 2006.
20. Кубат К. Звукооператор-любитель. Перевод с чешского Лихобабин В.А. – М.: Энергия, 1978.
21. Кузуб Н.В., Осипук Э.И. «В гостях у песочной феи.— СПб.: Речь, 2011.
22. Кулешов Л. Азбука кинорежиссуры.- М.: «Искусство», 1969.
23. Леблон Микаэль, Бертран Фредерик. Я в Пижамараме. — М.: Самокат, 2016.
24. Макарова Е.Г., Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
25. Меерзон Б. Акустические основы звукорежиссуры.- М.: Аспект Пресс, 2004.
26. Норштейн Ю. Снег на траве.- М.:Издательство «Красная площадь». 2008.
27. Павловская В. Акустика и электроакустическая аппаратура. – М.: Искусство, 1986.
28. Паранюшкин. Р. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Изд. 2-е. - Ростов н/Д: Феникс, 2005.
29. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки.-М.: Лабиринт, 1998.
30. Ратковски Н. Профессия иллюстратор. Учимся мыслить творчески. – 4-е изд.- М.: Манн, Иванов Фербер, 2016. – 328с.
31. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. -М. НТ Пресс, 2006.
32. Сакович Н.А. Технология игры в песок. Игры на мосту.- СПб.: Речь, 2008.
33. Скрипник И. Театр теней. Искусство светотени. - М.: АСТ, 2005.
34. Солин А. Пшеничная И. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: ВГИК, 2014.
35. Трахтенберг Л. С. Кинофильм и звукооператор. – М.: Искусство, 1963.
36. Туркин В. Драматургия кино. - М.: ВГИК 2007.
37. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. -

38. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - Минск: Попурри, 2011.
39. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. - М.: Гаятри, 2008.
40. Хоменко. И. Н. Коррекционно-диагностический комплекс «Песочная магия». - СПб. ИМАТОН, 2009.
41. Ширман Н.Т.- Силуэт на экране. - Киев, Мистецтво, 1989.
42. Шоттенлоэр Гертруда Рисунок и образ в гельштаттерапии. - СПб.: Издательство Пирожкова. Серия «Новый импульс», 2001.
43. Штейнхард Л. Юнгианская песочная терапия. – СПб.: Питер, 2001.
44. Эйзенштейн С. Неравнодушна природа (в двух томах). - М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр, 2004.
45. Эль Г. Н. Человек, играющий в песок. Динамичная песочная терапия. — СПб.: Речь, 2010.
46. Энциклопедия признаков и интерпретаций в проективном рисовании и арт-терапии, Л.Д. Лебедева, Ю.В. Никонорова, Н.А. Тараканова. – 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. Рожков Р.Л. Звук в фильме. Литература для детей. - М.: 1980.
7. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. М. НТ Пресс, 2006.
8. 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://samoychiteli.ru/document13822.html> Иллюстрированный самоучитель по Adobe Premiere Pro 1.5;
3. <http://soyuzmultfilm.ru/> - Союз мультфильм;
4. <http://vikidalka.ru/2-146422.html> Федосеева Марина. Занятия с детьми 3-7 лет по развитию эмоционально-коммуникативной и познавательной сфер средствами песочной терапии. 2015.;
5. [http://www.animapedia.ru/index.php/Песочная\\_анимация](http://www.animapedia.ru/index.php/Песочная_анимация) – Анимапедия. Энциклопедия анимации;
6. [http://www.danilidi.ru/lessons/Adobe-Premiere-Pro/04\\_basic-video-editing--program-premiere-pro-urok-free.html](http://www.danilidi.ru/lessons/Adobe-Premiere-Pro/04_basic-video-editing--program-premiere-pro-urok-free.html) Основы видеомонтажа Adobe Premiere Pro СС делать видео монтаж адоб премьер про видео урок;
7. <http://www.unikino.ru/component/k2/item/4800.html> - Союз кинематографистов Российской Федерации;
8. <https://castlots.org/blog/zhanry-filmov/> Вводное занятие. Язык кино и язык литературы. Литературная кинематографичность разных жанров;
9. <https://iledebeaute.ru/culture/2012/9/1/26920/> Удивительный театр, или Искусство управления тенью;
10. <https://www.labyrinth.ru/books/507086/> Тупичкина Е.: Мир песочных фантазий: Программа обучения детей рисованию песочных картин в технике "Sand-Art". ФГОС;
11. <https://www.livelib.ru/selection/18111-hudozhestvennyj-obraz> Воронский А. Искусство видеть мир;
12. <https://www.livelib.ru/selection/18111-hudozhestvennyj-obraz> Кибрик Е. А. Объективные законы композиции в изобразительном искусстве;

13. <https://www.livelib.ru/selection/18111-hudozhestvennyj-obraz> Лукашевская Я. Н. Понятие "художественный образ" и проблемы его изучения в первобытном искусстве;
14. <https://xreferat.com/47/3462-6-animaciya-i-sovremennoe-igrovoe-kino-k-probleme-ispol-zovaniya-noveiyshih-komp-yuternyh-tehnologiiy.html> Анимация и современное игровое кино. К проблеме использования новейших компьютерных технологий;
15. [slovari.yandex.ru/dict/bse/article/00050/30400.htm](http://slovari.yandex.ru/dict/bse/article/00050/30400.htm) БСЭ. Статья «Мультипликационное кино»;
16. [www.ntv.ru/novosti/156556/](http://www.ntv.ru/novosti/156556/) Ксензенко Е. Так оживают мультфильмы - ОАО «Телекомпания НТВ», программа «Сегодня», 13 апреля 2009 г.;
17. [www.tv100.ru/news/Kto-zastavil-tancevat-kukol-na-impr..](http://www.tv100.ru/news/Kto-zastavil-tancevat-kukol-na-impr..) Кто заставил танцевать кукол на импровизированной сцене?;
18. Графический редактор Paint. Окно программы Paint. Набор инструментов. Приемы рисования. Формы и координаты указателя. <https://studfiles.net/preview/6310680/page:2/>;
19. Графический редактор Paint: назначение и инструменты <https://www.nastroy.net/post/graficheskiy-redaktor-paint-naznachenie-i-instrumentyi>
20. Изучение Adobe Animate CC: Анимация – Видеоуроки Learning Adobe Animate <https://coursehunters.net/course/lindacom-learning-adobe-animate-cc-animation>;
21. Иллюстрированный самоучитель по Adobe Premiere Pro 1.5 <http://samoychiteli.ru/document13822.html>;
22. Обучение и техническая поддержка для Adobe Animate <https://helpx.adobe.com/ru/support/animate.html>;
23. Основы видеомонтажа Adobe Premiere Pro CC делать видео монтаж Adobe-Premiere-Pro видео урок [http://www.danilidi.ru/lessons/Adobe-Premiere-Pro/04\\_basic-video-editing--program-premiere-pro-urok-free.html](http://www.danilidi.ru/lessons/Adobe-Premiere-Pro/04_basic-video-editing--program-premiere-pro-urok-free.html);
24. Элективный курс в формате открытого образовательного ресурса > <https://sites.google.com/site/kursliteraturaikino/home/vodnoe-zanatie-azyk-kino-i-azyk-literatury-literaturnaa-kinematograficnost-raznyh-zanrov>.

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### *Формы и средства выявления, фиксации и предъявления результатов обучения*

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися образовательной программы:

<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 (промежуточная аттестация)	презентация творческих работ	май (1 год обучения)
Итоговый (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).

Контрольно-измерительные материалы представлены в Приложении 1.

*Промежуточный контроль* (промежуточная аттестация) 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.

Контрольно-измерительные материалы представлены в Приложении 2.

*Итоговый контроль* (подведение итогов реализации программы) проводится с целью

образовательной программы. Итоговый контроль проводится в форме защиты индивидуальных проектов. Контрольно-измерительные материалы представлены в Приложении 3.

Предметные результаты входного, текущего, промежуточного и итогового контроля и результаты участия в конкурсных мероприятиях фиксируются в диагностических картах освоения образовательной программы по годам обучения (Приложение 4).

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.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
правила техники безопасности	соответствие реальных навыков соблюдения правил техники безопасности программным требованиям	овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил техники безопасности	1
		объем усвоенных навыков техники безопасности составляет более 1/2	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.



**1 год обучения**  
**Выставка работ по теме «Статичная картинка»**

*Задание:* выполнить иллюстрацию к сказке, сфотографировать, распечатать, оформить паспарту.

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
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 изображаемому, через замысел и оригинальность композиции	<i>элементарный уровень</i> - выполняет простейшие практические задания педагога, имея подробные инструкции по выполнению	1
		<i>репродуктивный уровень</i> - выполняет задания на основе образца, не передает собственное отношение к изображению	2
		<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.

**1 год обучения**  
**Контрольное задание по теме «Графический редактор Paint»**

I. Ответ 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.

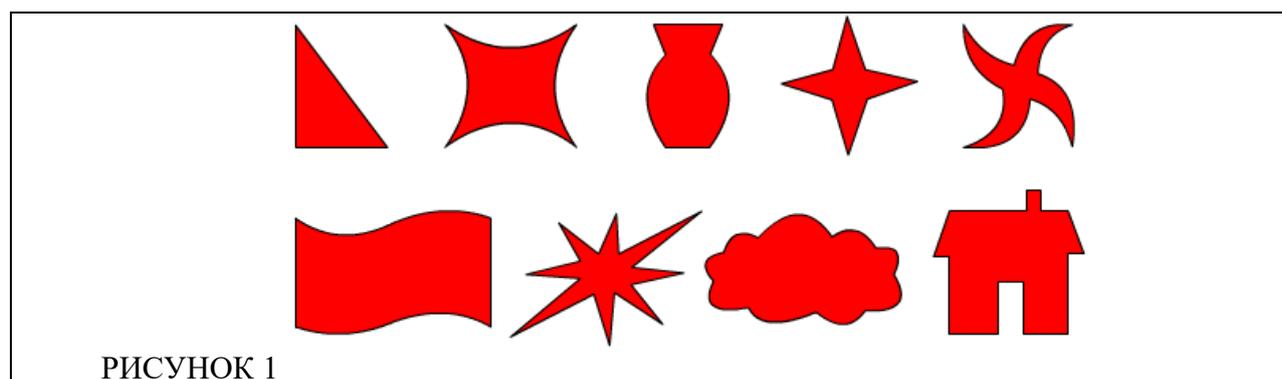
Параметры оценки	Показатели	Количество баллов
самостоятельность, оригинальность решения	работает с помощью педагога, низкий уровень креативности	1
	работает самостоятельно, использует стандартные подходы творческого решения	2
	работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей, проявляет творческий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

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

**1 год обучения**  
**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.



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

**1 год обучения**  
**Контрольное задание по теме «Перемещение и трансформация»**

1. Каково значение слова трансформация?
2. Что такое трансформация пространства «волна»?
3. Вспомнить или придумать способы трансформации пространства через «отражение».
4. Используя пример (рис. 1), придумать образ «спрятать» его и изобразить в технике песочная анимация.
5. 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.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
 ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
 АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
 Владимировна, Директор

30

02.09.24 16:10 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80

**1 год обучения**  
**Спектакль по теме «Театр теней»**

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

<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
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
	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.

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
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.



**2 год обучения**  
**Выставка работ по теме «Проблемы композиции»**

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

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
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	<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.

**2 год обучения**  
**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.

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
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.

**2 год обучения**  
**Практическая работа по теме «Звук»**

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

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
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.

**2 год обучения**  
**Контрольное задание по теме «Перемещение и трансформация»**

Теория:

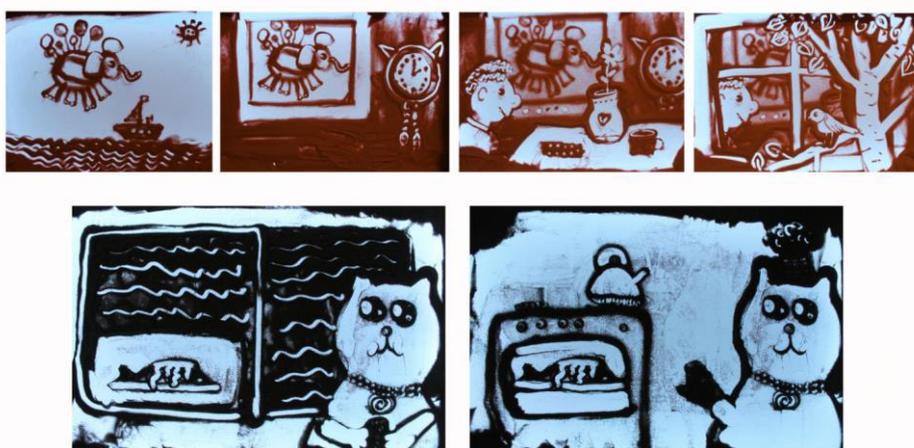
- 1) Назвать синонимы слова трансформация.
- 2) Как понять способ трансформации пространства «очищение»?
- 3) Какие бывают способы перемещения, какова их классификация?

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,

допустимый уровень – 4-6 баллов.

средний уровень – 7-12 баллов,

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ" АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**, Шаталова Наталья Владимировна, Директор

37

02.09.24 16:10 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80

## 2 год обучения

### 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.

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
креативность	творческое воплощение заданной темы, поиск идеи	работает с помощью педагога	1
		работает самостоятельно, использует стандартные подходы	2
		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 (промежуточной аттестации)  
1 год обучения  
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 учебных исследований	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,

допустимый уровень – 4-5 баллов.

средний уровень – 6-9 баллов,

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3

### Контрольно-измерительные материалы для проведения итогового контроля (подведение итогов реализации программы) 2 год обучения Защита творческих проектов

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

<i>Критерии</i>	<i>Параметры</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
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.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

**Диагностическая карта освоения  
дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация»**

20\_\_-20\_\_ учебный год

группа № \_\_, 1 год обучения

№ п/п	Ф. И. учащихся	Текущий контроль по темам							Промежуточный контроль	Конкурсные мероприятия	Всего баллов
		Особенности песочной анимации История	Мультипликация и песочной	Статичная картинка	Графический редактор Paint	Видео редактор Adobe Animate	Перемещение и трансформация	Театр теней			
1											
2											

**Диагностическая карта освоения  
дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация»**

20\_\_-20\_\_ учебный год

группа № \_\_, 2 год обучения

№ п/п	Ф. И. учащихся	Входной контроль	Текущий контроль по темам						Промежуточный контроль	Конкурсные мероприятия	Всего баллов
			Создание образа	История мультипликация и песочной	Проблемы композиции	Драматургия	Звук перемещение и трансформация	Прием перфоманс в песочной анимации			
1											
2											

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА,** Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

42

02.09.24 16:10 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80