

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

Рассмотрена и рекомендована к
утверждению Методическим советом
ЦДО
Протокол №1 от 06.02.2025г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ЦДО

Г.Ф.Войтюшенко

Приказ №29 от 06.02.2025г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Социально - гуманитарной направленности
«Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации»**

Возраст учащихся: 8-11 лет

Срок реализации программы: 1 месяц (краткосрочная)

Разработчик: Фадеева Татьяна Николаевна,
педагог дополнительного образования

Каменск-Уральский ГО

2025 год

1. Пояснительная записка

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Уровень сложности программы – стартовый.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Указ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29 июня 2023 года № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».
- Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», утв. Приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» № 1104-д от 26.10.2023г.;
- Устав и нормативные документы МБУ ДО «Центр дополнительного образования».

Современные тенденции развития Российского государства, необходимость интеграции России в мировое сообщество обусловили введение в начальной школе изучение информационных технологий.

Современный человек постоянно сталкивается с необходимостью обрабатывать большие объёмы информации и осваивать сложные средства ИКТ, от смартфонов до программного обеспечения. Чтобы помочь детям развить творческое мышление, необходимое для успешной адаптации к этим условиям, я обратилась к мультипликации.

Программа «Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации» направлена на развитие творческого потенциала, воображения, фантазии, а также на формирование практических навыков создания анимационных фильмов, развитие коммуникативных способностей и умения работать в команде, что способствует всестороннему развитию личности ребёнка.

Для сплочения детского коллектива и создания дружеской атмосферы на занятиях используются игровые методики, тренинги и медиаобразовательные технологии. Особое внимание уделяется знакомству с профессиями в сфере медиа, связанными с созданием мультфильмов. Программа помогает учащимся адаптироваться в современном информационном мире, овладеть навыками командной работы и делового взаимодействия при создании мультипликационных проектов в различных средах, включая компьютерную графику и анимацию.

Актуальность программы

Современные дети, выросшие в эпоху кино и мультфильмов, часто не задумываются о процессе создания движущихся изображений. Эта программа, погружая учащихся в мир анимации, не только возвращает ощущение «волшебства», но и позволяет глубже понять принципы анимации, одновременно развивая креативное мышление и технические навыки. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, драматизация и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость.

Любовь детей к мультипликации можно использовать для развития их способностей и подготовки к будущему. Раннее знакомство с компьютерными технологиями, применяемыми в анимации, не только положительно влияет на развитие личности, но и облегчает обучение в школе, способствует успешной социализации и адаптации в информационном обществе.

Знания и умения, полученные в результате изучения содержания данной образовательной программы позволят обучающимся в дальнейшем самостоятельно изучить и использовать компьютерные программы для создания компьютерной анимации. Это поможет в дальнейшем продолжить образование в области в мультипликации.

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации» разработана на основе программ:

– Программа дополнительного образования детей «Мультипликация». Составитель Тяпкина С.А. Программа опубликована на сайте Социальная сеть работников образования nsportal.ru, 2014 г.

– Образовательная программа дополнительного образования «Мультстудия», педагога дополнительного образования Лысенко Е.Н., 2016 год.

– Дополнительная общеобразовательная программа «Мультипликация», педагога дополнительного образования Раздобреева Ирина Витальевна, 2016 г.

Отличительная особенность данной программы состоит в расширении содержания учебного материала за счет включения новых разделов: «Компьютер», «Создание кадров компьютерного мультфильма в редакторе Power Point». Компьютер является идеальным средством для создания анимационных продуктов, поэтому необходимо было включить в курс основы компьютерной грамотности.

Уникальность программы заключается в организации образовательного процесса как коллективного творчества, где каждый участник задействован на разных этапах создания мультфильма — от написания сценария до озвучивания персонажей. Это позволяет развивать творческие способности, улучшать психоэмоциональное состояние и способствует успешной социализации детей, учит их взаимодействовать, слушать друг друга и совместно достигать поставленной цели.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира. Программа отличается тем, что стимулирует создание мультфильмов, затрагивающих важные социальные проблемы, такие как пропаганда здорового образа жизни и защита животных. Это способствует развитию гражданской позиции у детей, формированию активной жизненной позиции и осознанию своей ответственности за будущее.

Адресат программы

Программа «Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации» предназначена для обучения в учреждениях дополнительного образования детей, общеобразовательных школах. Возрастные, психофизиологические особенности детей, базисные знания, умения и навыки соответствуют данному виду деятельности.

Программа рассчитана на учащихся 8-11 лет. Наполняемость групп: минимальная -10 человек, максимальная -14 человек.

Программа разработана с учётом возрастных и психологических особенностей школьника, и соответствует не только интеллектуальному уровню детей, но и специфике их эмоциональных и познавательных потребностей и ценностей.

Младший школьник – человек, активно овладевающий навыками общения. Приобретение навыков социального взаимодействия с группой

сверстников и умение заводить друзей являются одной из важных задач развития на этом возрастном этапе.

Общение младшего школьника с окружающими людьми вне школы также имеет свои особенности, обусловленные его новой социальной ролью. Он стремится четко обозначать свои права и обязанности и ожидает доверия старших к своим новым умениям. Очень важно, чтобы ребёнок знал: я могу и умею это и это, а вот это я могу и умею лучше всех. Способность делать что-то лучше всех принципиально важна для младших школьников. Большую возможность для реализации этой потребности возраста может дать дополнительное образование. Важно, чтобы каждый ребёнок чувствовал свою ценность и неповторимость. Задача взрослых – помочь ребёнку реализовать свои потенциальные возможности, раскрыть ценность умений каждого и для других детей.

Программа «Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации» предоставляет всем учащимся равные возможности для раскрытия своего творческого потенциала. Возможность увидеть работы сверстников вдохновляет на дальнейшие свершения, а атмосфера успеха, царящая на занятиях по программе, поможет детям уверенно взаимодействовать в коллективе. При поступлении в объединение проводится собеседование, в ходе которого определяется уровень развития ребенка. Ключевым критерием отбора является проявление интереса к творчеству, а также наличие мотивации к получению новых знаний, освоению техник анимации и современных технологий.

Особенности набора детей

Набор детей на обучение по общеобразовательной общеразвивающей программе «Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации» общедоступный. Принимаются учащиеся без предъявления требований к уровню образования и способностям.

Набор производится на добровольной основе по интересам и способностям, и учащиеся распределяются по группам.

Режим и продолжительность занятий.

Продолжительность одного академического часа - 45 мин.

Перерыв между учебными занятиями — 10 минут.

Общее количество часов в неделю — 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Объем программы — 16 часов.

Срок освоение программы — 4 недели (в каникулярный период).

Особенности организации образовательного процесса.

Занятия предусматривают подачу теоретических знаний, выполнение практических и творческих заданий.

Форма занятий – групповая (10 –14 человек в группе).

Формы обучения

Форма обучения очная.

Формы организации образовательного процесса и виды занятий

Фронтальная форма: в рамках программы, учащиеся знакомятся с разнообразными мультфильмами и другими медиапроизведениями, анализируют их структуру и содержание, учатся выражать собственное мнение о просмотренном. Полученные знания о медиа используются при создании собственных анимационных проектов.

Групповая форма: выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений; работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка); съемка; озвучивание.

Индивидуальная форма: выполнение индивидуальных заданий, которые соответствуют уровню подготовки ребенка и его творческим интересам. Например, более опытным ученикам могут быть предложены более сложные техники анимации или более сложные сюжеты.

Виды занятий: лекции, беседы, демонстрация, практические занятия, групповое проектирование, мастер-классы, консультации, творческая

мастерская.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является проектная работа после обучения.

Цели и задачи общеразвивающей программы

Цель общеразвивающей программы: создание специальной образовательной среды для активно-деятельностной самореализации учащихся, посредством освоения технологии анимирования персонажей.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе видеомонтажа, Paint, Word, Тунио, Power Point, LearningApps, Stop Motion Studio.
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, в технике перекладка).

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Таким образом, разработанная программа позволяет достичь всех трех целей (обучающие, развивающие, воспитывающие).

Планируемые результаты и способы их определения

Личностные результаты

К личностным результатам освоения курса можно отнести:

- осмысление мотивов своих действий при выполнении задания;
- критическое отношение к информации и избирательность ее восприятия;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности - важных качеств в практической деятельности любого человека;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартного мышления;
- воспитание чувства справедливости, ответственности.

Метапредметные результаты

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении данного курса, являются:

Регулятивные УУД:

- понимать, принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать и действовать по плану;

– контролировать процесс и результаты деятельности, вносить коррективы;

– адекватно оценивать свои достижения;

– осознавать трудности, стремиться их преодолевать, пользоваться различными видами помощи.

Познавательные УУД:

– понимать цель каждого шага в создании мультфильма;

– читать, слушать, извлекать информацию, критически ее оценивать;

– анализировать мультфильмы, сравнивать техники, синтезировать собственные идеи;

– использовать систематизированные теоретические и практические знания при решении социальных задач.

Коммуникативные УУД:

– аргументировать свою точку зрения;

– признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;

– уметь с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли;

– быть готовым к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебной, исследовательской, творческой деятельности;

– владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, обработки информации, иметь навыки работы с компьютером как средством управления информацией.

Предметные результаты

Знать:

– правила поведения в кабинете информатики;

– об основных способах организации информации;

– владеть понятиями: файл, каталог, путь доступа, расширение и имя файла;

- основные техники анимации (перекладка, пластилиновая, рисованная, стоп-моушен) и их особенности;
- правил использования чужих произведений;
- тапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- этапы создания плоской перекладки;
- структуру сюжета (завязка, развитие действия, кульминация, развязка);
- назначение программ видеомонтажа, Paint, Word, Тунио, Power Point, LearningApps, Stop Motion Studio, их интерфейс;
- как вставить фото, музыку в видеоклип.

Уметь:

- осуществлять поиск необходимой информации по заданной структуре;
- осуществлять операции с файлами и папками;
- собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- вырезать, склеивать и перемещать бумажные элементы;
- рисовать персонажей и объекты в разных позах (базовые навыки рисования);
- фотографировать объекты в разных положениях и создавать иллюзию движения;
- склеивать кадры с помощью программы видеомонтажа в логическую последовательность, создавая плавное движение;
- синхронизировать звук и изображение с помощью программы видеомонтажа для создания гармоничного целого;
- импортировать и экспортировать видео в различных форматах;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма.

Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Введение. Теоретические основы мультипликации	2	1	1	Практическая работа. Беседа.
	Раздел 2. Компьютер	2	1	1	Практическая работа Самостоятельная работа
	Раздел 3. Создание бумажного мультфильма	6	2	4	Творческая работа, беседа
	Раздел 4. Первые шаги в видеомонтаже: знакомство с программой.	2	0,5	1,5	Практическая работа Самоконтроль Самостоятельная работа
5	Раздел 5. Проектная работа: создание игры- задания по мультфильму	2	1	1	Практическая работа, творческая работа, беседа
	Раздел 6. Защита проектов	2		2	Защита проектов
Итого		16	5,5	10,5	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

«Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации»

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
	<p>Раздел 1. Введение. Теоретические основы мультипликации</p> <p>Теория. Техника безопасности. История мультипликации. Первые мультфильмы. Понятие мультипликации. «Виды и техники мультипликации». Этапы создания мультфильмов. Правил использования чужих произведений.</p> <p>Практические работы Угадай героя, создай анимацию в онлайн-программе Тунио. (представление вариативных практических работ, дифференцированных по критерию сложности)</p>	2
	<p>Раздел 2. Компьютер</p> <p>Теория. Компьютер и его основные устройства. Файлы – способ хранения информации на компьютере. Графический редактор. Основы работы в Power Point.</p> <p>Практические работы: Работа с мышью, создание папок, Иллюстрация мультгероя с использованием графического редактора. Оживление героя с помощью программы Power Point.</p>	2
	<p>Раздел 3. Создание бумажного мультфильма</p> <p>Теория. Выбор социальной темы и ее актуальность. Формулирование основной идеи мультфильма. Принципы анимации: движение, тайминг, ритм. Начальные навыки фотографирования, рекомендации по технике фото съемки.</p> <p>Практические работы: Разработка сценария: от синопсиса к подробному тексту, оформленному в текстовом редакторе Word. Создание раскадровки: визуализация ключевых сцен. Проработка персонажей: внешний вид, характер, роль в</p>	6

	сюжете. Покадровая съёмка: настройка камеры, освещение, создание движений. Озвучивание мультфильма и звуковое оформление.	
	Раздел 4. Первые шаги в видеомонтаже: знакомство с программой. Теория. Знакомство с программой для монтажа видео. Практические работы: Монтирование мультфильма. Сохранение мультфильма на компьютер. Добавление звукового сопровождения и титров.	2
	Раздел 5. Проектная работа: создание игры-задания по мультфильму Теория. LearningApps как инструмент для создания интерактивных учебных материалов: обзор и возможности. Практические работы: Создание интерактивных элементов игры в LearningApps: выбор типа заданий, настройка параметров.	2
	Р	2
Итого часов		16

Организационно-педагогические условия

Календарный учебный график

Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Календарных учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятия
2 июня	27 июня	4	8	16	2 занятия по 2 часа в неделю

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы необходимы:

- компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);
- микрофон: для записи звука;
- смартфоны с хорошим разрешением (не менее 1080p) и возможностью ручной настройки экспозиции, баланса белого и фокусировки;
- операционная система: Windows;
- Microsoft Office 2007(2010, 2016);
- программа «Редактор видео»;
- Microsoft Power Point;
- файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- браузер;
- дидактические материалы и наглядные пособия к каждому занятию;
- программа для покадровой съёмки (Stop Motion Software).

Оснащение кабинета:

- компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);
- мультимедийный проектор;
- устойчивые столы для каждого учащегося или для небольших групп (если работа планируется в группах). Поверхность столов должна быть гладкой и легко очищаемой. Идеально подойдут регулируемые по высоте столы.
- удобные стулья с регулируемой высотой, чтобы обеспечить правильную посадку и снизить нагрузку на спину.
- прочные штативы для фиксации камер (телефонов) над съемочной площадкой или мультипликационный станок.

- подсветка (при необходимости): дополнительные источники света (светодиодные лампы, настольные лампы) для равномерного освещения съемочной площадки;

- удлинители и розетки: Для подключения оборудования.

Материалы и инструменты:

- бумага и картон: разных цветов и плотности для создания персонажей, декораций и фонов;

- безопасные ножницы для детей;

- клей: клей-карандаш, ПВА и другие виды клея для соединения элементов;

- цветные карандаши, фломастеры, краски: для раскрашивания и детализации персонажей и декораций;

- ластик, линейка, циркуль: для точной разметки и построения элементов.

- ткани и другие текстурные материалы: для создания интересных фонов и элементов декора;

- предметы для декораций: пуговицы, бусины, нитки, проволока и другие мелочи, которые можно использовать для создания декораций;

- доска или лист ватмана (съемочный стол): основа, на которой будет происходить съемка;

- контейнеры для хранения материалов и инструментов: для поддержания порядка на рабочих местах.

Кадровое обеспечение программы

Реализацию программы «Каникулы в Мультландии: путешествие в мир анимации» могут осуществлять педагоги дополнительного образования, отвечающие за организацию образовательного процесса и взаимодействие с детьми, обладающие экспертными знаниями в области анимации.

Методические материалы

- шаблоны для создания персонажей и декораций;

- инструкции по созданию анимационных фильмов в различных техниках (стоп-моушен, перекладка, пластилиновая анимация);
- памятки по основам композиции и цветоведения;
- анкеты для самооценки и рефлексии, позволяющие участникам оценить свои достижения в освоении анимационных техник, уровень развития творческих способностей и навыков командной работы, а также проанализировать свой вклад в создание мультфильма.

Видеоматериалы:

- видеоуроки по основам анимации;
- примеры анимационных фильмов разных жанров и техник;
- видеоинструкции по работе с программным обеспечением для монтажа видео.

Презентации:

- презентации по истории анимации;
- презентации по различным техникам анимации;
- презентации по основам сценарного мастерства и раскадровки;
- презентации в виде заданий.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Формой подведения итогов данной программы является проектная работа, которую дети выполняют после завершения курса обучения.

Проектная работа позволяет участникам продемонстрировать полученные знания и навыки в процессе создания собственного анимационного проекта. Это может включать разработку сценария, создание персонажей, анимацию сцен и монтаж готового ролика. В ходе работы над проектом учащиеся учатся работать в команде, решать творческие задачи и применять технические навыки, такие как использование программного обеспечения для анимации.

Подведение итогов в форме проектной работы также способствует

развитию критического мышления и самостоятельности у детей, так как они самостоятельно планируют и реализуют свои идеи. Завершающий этап — это презентация готовых проектов перед аудиторией, что помогает детям развить уверенность в своих силах и умение презентовать результаты своей работы.

Таким образом, проектная работа становится важным инструментом оценки эффективности образовательной программы и позволяет детям закрепить полученные знания на практике, создавая собственные анимационные произведения.

Оценочные материалы находятся в Приложении 1 данного документа.

Список литературы для педагога

- 1 Изобразительное искусство. Кузин В.А. – Москва, 2005г
- 2 Вано И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
- 3 Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2001, 175 с.
- 4 Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: 2001, 118
- 5 Уиттакер, Р. «Основы анимации»: понятное изложение принципов анимации с большим количеством иллюстраций. Издательство «АСТ», «Астрель» в серии «Уроки рисунка и живописи», «Анимация: Тушь. Карандаш» – М., 2003.
- 6 «Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры» (7–8 октября 2009 года, Москва). Составитель и научный редактор — Н. Г. Кривуля. Москва: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2010.

Список литературы для детей и родителей

- 1 Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
- 2 Смолянов Г.Г. анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.:ВГИК, 2005. - 128 с.
- 3 Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
- 4 Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
- 5 Эйлис Ли, Бадд Уоррен, рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

ЭЛЕКТРОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Цифровые образовательные ресурсы (<http://school-collection.edu.ru>)
2. Материалы для учителя информатики (<http://teacher-of-info.ucoz.ru/index/bosova/0-4>)

Критерии оценивания творческих работ и проектов учащихся

Актуальность (до 2 баллов)	обоснованность актуальности выбранной проблематики проекта	От 0 до 2
Качество содержания творческой (проектной) работы (до 13 баллов)	креативность и оригинальность идеи, полнота реализации целей и задач творческой работы (проекта)	От 0 до 13
Мастерство голосовой подачи (до 2 баллов)	дикция, интонация, грамотность речи	От 0 до 2
Оформление (до 2 баллов)	отбивки, перебивки, заставки, музыкальное сопровождение, эффекты, титры, графика	От 0 до 2
Операторская работа (до 5 баллов)	смотрибельность, соблюдение основных правил съемки: фокус, композиция кадра, наличие крупных планов и др.	От 0 до 5
Монтаж (до 13 баллов)	соблюдение эстетики видеоряда/звукоряда, последовательность монтажа, совпадение эффектов, подбор кадров/интершумов, логика, единство	От 0 до 13

	стиля, переходы, работа со звуком.	
	Максимальный балл	37

Критерии оценивания проекта
«Создание игры-задания по мультфильму»

Обоснованность выбора типа задания (до 2 баллов)	насколько обоснован выбор типа задания (например, «найди пару», «викторина», «классификация») для достижения поставленных образовательных целей.	От 0 до 2
Качество содержания творческой работы (до 5 баллов)	креативность и оригинальность идеи, полнота реализации целей и задач творческой работы	От 0 до 5
Ясность и четкость инструкций (до 5 баллов)	насколько ясны и четки инструкции к заданию, чтобы дети могли легко понять, что от них требуется.	От 0 до 5
Оптимальный уровень сложности (до 2 баллов)	насколько уровень сложности заданий соответствует уровню подготовки целевой аудитории.	От 0 до 2
Правильность работы	все ли элементы игры работают корректно и	От 0 до 5

(до 5 баллов)	без ошибок	
Визуальное оформление (до 5 баллов)	насколько привлекательно и эстетично выглядит игра (выбор цветов, шрифтов, изображений).	От 0 до 5
Удобство навигации (до 2 баллов)	насколько легко и удобно учащимся перемещаться по игре и выполнять задания.	От 0 до 2
	Максимальный балл	26

Итоговая оценка (балл):

21-26 баллов — 5 («отлично»);

16-20 баллов — 4 («хорошо»);

10-15 баллов — 3 («удовлетворительно»);

менее 10 баллов — 2 («неудовлетворительно»).