


Управление образования Артемовского городского округа
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования «Центр дополнительного образования детей «Фаворит»

Принята на заседании
методического совета
от «21» 06 2021 г
Протокол № 5

Утверждаю:
Директор МАОУ ЦДО «Фаворит»

А.В. Скутин
«21» июня 2021 г
Приказ от 21.06.2021 №60



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Волшебный мир мультипликации»

Возраст обучающихся: 7 - 14 лет
Срок реализации: 2 года (объем 216 часов)

Автор – составитель:
Волгаева Юлия Андреевна,
педагог дополнительного образования
I кв. категория

Артемовский,
2021 год

Содержание

1. Комплекс основных характеристик	3
2. Комплекс организационно-педагогических условий	16
3. Список литературы	25

1. Комплекс основных характеристик

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «Волшебный мир мультипликации» (Далее – Программа) предназначена для обучения в учреждениях дополнительного образования детей, Программа адресована учащимся, не имеющим начальной художественной подготовки.

Направленность программы техническая, с кратким вспомогательным курсом изо-деятельности, который необходим для обеспечения студии декорациями и персонажами. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Актуальность программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Нормативно-правовые основания разработки ДООП

Федеральный уровень

- «Конвенция о правах ребенка» (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990);

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам).

- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30.11.2016 № 11);

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» от 07.12.2018 №3 ;
 - Национальный проект «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 № 16);
 - Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
 - Постановление Правительства Российской Федерации от 10 июля 2013 г. № 582 «Об утверждении правил размещения на официальном сайте образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обновления информации об образовательной организации»;
 - Приказ Министерства просвещения РФ от 28 августа 2020 г. N 442 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам — образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»
 - Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
 - Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
 - Письмо Минпросвещения России от 12.10.2020 № ГД – 1736/03 « О рекомендациях по использованию информационных технологий в образовательном процессе в условиях распространения новой коронавирусной инфекции в 2020/2021 учебном году»
 - Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)
 - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N28 "Об утверждении Санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
- Региональный уровень.
- Закон Свердловской области от 15 июля 2013 года №78–ОЗ "Об образовании в Свердловской области";
 - Постановление Правительства Свердловской области от 01.08.2019 г. № 461 ПП «О региональном модельном центре дополнительного образования детей Свердловской области»;
 - Постановление Правительства Свердловской области от 06.08.2019 г. № 503 ПП «О системе персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Свердловской области»;

- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 26.06.2019 № 70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области»;
- Государственная программа Свердловской области «Развитие системы образования в Свердловской области до 2024 года» Постановлением Правительства Свердловской области от 29 декабря 2016 года N 919-ПП (с изменениями на 20.12.2018 г.).
- Региональный проект «Успех каждого ребенка»;
Местный уровень
- Муниципальная программа «Развитие системы образования Артемовского городского округа на период 2019 – 2024 годов утв. Постановлением Администрации АГО от 31.10.2018 №1185-ПА;
- Устав муниципального автономного образовательного учреждения центра дополнительного образования «Фаворит»;
- Положение МАОУ ЦДО «Фаворит» «Требования к дополнительным общеразвивающим программам и порядок их утверждения».

Адресат программы.

Учащиеся 7-14 лет

Уровень программы: стартовый, базовый.

Объем программы: 216 ч.

Срок реализации программы 2 года

1 год обучения 72 ч. **Режим занятий:** 2 раза в неделю по 1 часу

2 год обучения 144 ч. **Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа

Форма организации образовательного процесса учебное занятие.

Форма обучения: очная - фронтальная, групповая, индивидуальная;

Возможен полный или частичный переход на обучение с применением дистанционных образовательных технологий- Google сервисы, Zoom, You Tube.

Виды занятий, используемые в процессе освоения программы: лекции; просмотры видео; дискуссии; мастерские;

тематические занятия; выполнение самостоятельной работы, он-лайн видео-конференции.

Формы подведения результатов: презентация, беседа, мастер-класс.

Цель программы: творческое развитие ребёнка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи:

Образовательные:

- 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 MOVIE MAKER, Microsoft Paint, Microsoft Power Point.
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);

Развивающие:

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие образного мышления;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

Воспитательные:

- воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитание эстетического вкуса младших школьников;
- воспитание культуры зрительского восприятия.

Учебный (тематический) план

1 года обучения (72 часа)

№ п/ п	Тема	Часы			Форма контроля
		Всего	Теория	практика	
1	Комплектование групп, дни открытых дверей	2	-	-	
2	Вводное занятие	1	0,5	0,5	наблюдение
3	История мультипликации	6	4	2	Презентация фанентископа
4	Развиваем воображение.	31	12	19	Тест на креативность Э.П. Торренса
4.1	Рисунок	7	3	4	Мини-выставка рисунков
4.2	Работа с пластилином	7	3	4	
4.3	Работа с бумагой	10	4	6	Конкурс- выставка
4.4	Сюжет	7	2	5	Презентация
5	Техника Stop Motion	9	4	5	
6	Бумажная анимация. Создание мультфильма	10	-	10	Презентация готового мультфильм
7	Предметная анимация. Создание мультфильма	10	-	10	Презентация готового мультфильм
8	Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах.	2	-	2	Результат участия
9	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	1	1	-	Показ готовых работ
	Итого:	72	21,5	50,5	

Содержание учебного (тематического) плана

1 год обучения (72 часа)

1. Комплектование групп, дни открытых дверей (2 часа)
2. Вводное занятие. (1 час)

Теория (0,5 ч.): Знакомство с учащимися. Техника безопасности. Правила поведения детей в МАОУ ЦДО «Фаворит». Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок

Практическая работа (0,5 ч.): игра-знакомство «Давай знакомиться!»

3. История мультипликации. (6 часов)

Теория (4 ч.): Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы. Просмотр мультфильмов. Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы.

Практическая работа (2 ч.): Изготовление тауматропа, фенантископа.

4. Развиваем воображение (31 час)

4.1 Рисунок (7 часов)

Теория (3 ч.): Линии – начало всех начал. Классификация линий: короткие и длинные, простые и сложные, толстые и тонкие. Точка – «подружка» линии. «Характер точек»: жирные и тонкие, большие и маленькие. Рисование манкой (песком): насыпание, рисование пальчиком по поверхности с манкой (песком). *Особенности гуаши*: плотность, возможность использования перекрытия одного слоя другим, легкость смешивания. *Особенности акварели*: прозрачность, «нежность». Особенности рисования по сухой и влажной бумаге (вливание цвета в цвет). Дополнить геометрические фигуры, придать новый образ или сюжет.

Практические задания (4 часа): «Линейная фантазия», штриховка. Обвести рисунок по точкам, придумать свой рисунок. Работа с красками. «Танец дружных красок», «Ссора красок», «Сказочные коврики». Создание картины «Волшебные облака», дорисовываем: кружочки, треугольник, квадрат.

4.2 Работа с пластилином (7 часов).

Теория (3 ч.) Возможности работы с пластилином, скульптура, пластилинография. Просмотр пластилиновых мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Колобок» 2015 г. («Мультидом»).

Практика (4 ч.) Создание пластилиновых героев по образцу, изготовление панно по образцу.

4.3 Работа с бумагой (10 часов)

Теория (4 ч.) Конструирование из бумаги и его художественные возможности. Оригами, папье-маше, аппликация Виды бумаги. Основные способы работы с бумагой. Способы сгибания, разрезания, склеивания бумаги.

Практические задания (6 ч.): изготовление поделок в разных техниках.

4.4 Сюжет (7 часов)

Теория (2 ч.): особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

Практическая работа (5 часов): Работа над сюжетом к мультфильму. Изготовление иллюстрированной «книжки-малышки» по собственному сюжету. Презентация.

5. Техника Stop Motion (9 часов)

Теория (4 ч.): Теория: Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Просмотр видеороликов в данной технике. Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Как использовать штатив в работе.

Практика (5 ч.): Работа с фотоаппаратом, штативом. Создание мини-мультфильма в технике Stop Motion по заданному сценарию.

6. Бумажная анимация. (10 часов)

Практическая работа (10 ч.): Разработка сценария, концепции мультфильма. Изготовление персонажей, декораций из бумаги. Съёмка в технике перекладной анимации, монтаж, озвучивание. Презентация готового мультфильма.

7. Предметная анимация (10 часов).

Практическая работа (10 ч.): Разработка сценария, концепции мультфильма. Подбор персонажей (игрушки, предметы обихода, мебель и пр.) Съёмка в технике Stop Motion, монтаж, озвучивание. Презентация готового мультфильма.

8. Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах. (2 часа)

Практическая работа: Подготовка конкурсных материалов. Групповое и индивидуальное участие.

9. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.(1 час):

Показ творческих работ, готовых мультфильмов родителям, учащимся и педагогам МАОУ ЦДО «Фаворит».

Учебный (тематический) план

2 года обучения

№ п/п	Тема	Часы			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	1	1		Наблюдение
2	История компьютерной анимации	3	2	1	Викторина «Юный мультипликатор»
3	Профессии в мультипликации	4	3	1	Игра «Угадай профессию»
4	Пластининовая анимация	20	2	16	Презентация готового мультфильма
5	Знакомство с программой Microsoft Paint	20	-	20	Мультфильм с использованием возможностей программы
6	Знакомство с программой Microsoft Power Point	20	3	17	Создание презентации о любимом мультфильме

7	Знакомство с программой Windows Movie Maker, Movavi	20	3	17	Практическая работа. Монтаж.
8.	Знакомство с программой Macromedia Flash	20	3	17	Мультфильм с использованием возможностей программы
9	Анимация объектов Lego-конструктора и др.	20	2	18	Уметь моделировать и оживлять модели
10	Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах и т.д.	2	2	-	Результат участия
11	Итоговое занятие.	1	-	1	Защита проекта.
	Итого				

Содержание учебного (тематического) плана

2 год обучения (144 часа)

1. Вводное занятие (1 час)

Теория (1 час): Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения детей в МАОУ ЦДО «Фаворит». Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации.

2. История компьютерной анимации (3 часа).

Теория (2 ч.): Первые мультфильмы в технике компьютерной анимации. Просмотр мультфильма «История игрушек».

Практика (1 ч): Викторина «Юный мультипликатор»

3. Профессии в мультипликации (4 часа)

Теория (3 ч.): Знакомимся с профессиями, которые участвуют в создании мультфильма

Практика (1 ч.) Игра «Угадай профессию».

4. Пластилиновая анимация (20 часов)

Теория (2 ч.): Просмотр мультфильмов в технике пластилиновой анимации. Обсуждение.

Практика (18 ч.): Предложение и выбор героев будущего мультфильма, за основу могут браться уже знакомые герои или придуманные коллективом. Сюжет создаётся в коллективной работе, за основу могут браться стихи детских писателей, русские народные сказки, загадки, детские песенки.

Практические задания: зарисовка будущих персонажей и кадров мультфильма. Создание пластилиновых героев, выполнение декораций и изготовление фонов. Распределение осветительных приборов, фотографирование по кадрам готовых героев, сюжетов. Голосовое, звуковое и музыкальное сопровождение согласно, придуманного сценария. Работа на компьютере в программе «Киностудия», обработка фотографий в единый видеоматериал. Наложение звукозаписей.

Коллективный просмотр. Анализ и подведение итогов по проекту.

5. Знакомство с программой Microsoft Paint (20 ч.)

Практика (20 ч.): Работа в программе. Рисование в программе на заданные темы, используя возможности программы. Создание проекта мультфильма.

6. Знакомство с программой Microsoft Power Point (20 часов)

Теория (3 ч.): Возможности программы. Использование возможностей программы для обучения в общеобразовательной школе.

Практика (17 ч): Работа в программе. Использование возможностей программы. Создание презентации о любимом мультфильме: поиск и подбор информации, монтаж презентации.

7. Знакомство с программой Windows Movie Maker, Movavi (20 часов)

Теория (3 ч.): Возможности программ, просмотр обучающих видеороликов, мультфильмов, созданных в программах.

Практика (17 ч.): Монтаж видео, фото, аудио элементов с использованием возможностей программы. Самостоятельное создание мультфильма в технике Stop Motion.

8. Знакомство с программой Macromedia Flash (20 часов)

Теория (3 ч.): Возможности программы. Просмотр мультфильмов, созданных средствами программы. Знакомство с Flash- играми.

Практика (17 ч.) Работа в программе. Использование возможностей программы.

9. Анимация объектов Lego-конструктора и др. (20 часов)

Теория (2 часа): Возможности использования Лего-конструктора в современном образовании, сфере развлечений. Просмотр мультфильмов с использованием конструктора Лего. Посещение лаборатории робототехники МАОУ ЦДО «Фаворит»

Практика (18 часов): Конструирование. Создание мультфильма с использованием конструктора Лего.

10. Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах и т.д. (2 часа)

11. Итоговое занятие (1 час). Защита проектов «Мой кинозал».

1.4 Прогнозируемые результаты 1 года обучения:

Личностные результаты:

- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение организовать рабочее место;
- умение аккуратно и собранно работать с техникой;

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

- формирование умения понимать причины успеха/неудачи своей деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

Предметные результаты:

- уметь работать с раздаточным материалом педагога;
- уметь создавать законченный мультфильм по заданной теме;
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;

Прогнозируемые результаты 2 года обучения:

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;

Метапредметные результаты:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы.

Предметные результаты:

- уметь монтировать свои мультфильмы на ПК;
- Знание основ работы в программах MOVIE MAKER, Microsoft Paint, Microsoft Power Point.

- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, и другие материалы);

- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной цели технической и художественно-творческой задачи.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются: тестирование, реферат, презентация, проект, сценарий. (Приложение)

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы.

- специализированный кабинет для занятий, отвечающий нормам СанПиН СанПиН 2.4.3648-20;

- аптечка;

Материально-техническое обеспечение:

- наличие компьютера или ноутбука и программного обеспечения для монтажа мультфильмов;

- фотоаппарат;

- два штатива для фотоаппарата; один обычный, бытовой треножник, один профессиональный (по принципу фотоувеличителя) треножник, который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат в вертикальном положении

- мультипликационный станок

- видеопроектор для просмотра анимации на экране или классной доске;

- доступ в интернет;

- набор осветительных приборов;

- наушники с микрофоном;

- звуковые колонки.

Материалы, используемые при реализации данной программы:

1. Краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выражать эмоции, настроения, образы.

2. Пастель. Рекомендуется использовать масляную пастель, так как сухой пастелью непрофессионалу рисовать довольно сложно (она крошится).

3. Бумага. Для рисования героев применяется бумага формата — А3, А4; для рисования фонов бумага А3, А1(ватман) или склеенная в длинную полоску – для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д.

4. Кисточки. Желательно, чтобы кисточки были разных размеров. Ребенок по возможности должен выбирать инструмент выражения своих эмоций или задуманного изображения.

5. Карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д.

6. Пластилин. Замечательный материал с большим разнообразием цветов и оттенков. Особенностью пластилина также является его податливость, пластичность и практически неограниченные возможности при работе с ним. Способы работы с пластилином могут быть самые разные: ребята могут лепить объемные предметы, а так же размазывать его на плоскости бумаги, картона или дощечки, создавая живописные вещи.

7. Другие материалы. Сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, буквы и все, что подскажет вам ваша фантазия.

8. Видеоматериалы для демонстрации анимационных техник.

Информационное обеспечение

- операционная система MS Windows XP (и более);
- звуковой и видео редактор: «Киностудия»
- графический редактор: «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;
- браузер MS Explorer;

Кадровое обеспечение

Автор-составитель Волгаева Юлия Андреевна. Педагог дополнительного образования МАОУ ЦДО «Фаворит»; стаж работы-10 лет; квалификационная категория- первая.

Методическое обеспечение

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу с литературой.

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение анимационных фильмов на свободную

тему, школьных репортажей, небольших фильмов, создание видео-этюда в любом экранном жанре (репортаж, игровой сюжет, анимация). Эта деятельность способствует развитию образного мышления, усидчивости, самостоятельности учащихся.

Творческая деятельность предполагает самостоятельную работу учащихся по основам монтажа, режиссуры, операторского искусства, сценарного дела.

Взаимосвязь этих видов деятельности дает учащимся возможность научиться новым видам синтетического искусства и проявить свои индивидуальные способности.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, демонстрации детских работ, конкурсы. Важными условиями творческого самовыражения воспитанников выступают реализуемые в педагогических технологиях идеи свободы выбора. Учащимся предоставляется право выбора творческих работ и форм их выполнения (индивидуальная, групповая, коллективная), материалов, технологий выполнения в рамках изученного содержания.

Методы обучения представляет собой способ организации совместной деятельности педагога и учащихся, направленной на решение образовательных задач, такие как словесные, наглядные, практические:

Словесные методы обучения используются на этапе изучения нового материала. В процессе разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают:

- Объяснения
- Рассказ
- Показ

- Иллюстрация
- Демонстрация
- Беседа

Наглядные методы обучения достаточно важны для обучаемых в творческом объединении, имеющих визуальное восприятие действительности. Применение на занятиях наглядных методов обучения, одновременно имеет возможность развивать абстрактное мышление обучаемых.

- Просмотр видеоматериалов
- Демонстрация плакатов, таблиц
- Использование технических средств

Практические методы обучения используются на этапе закрепления изученного материала и охватывают весьма широкий диапазон различных видов деятельности обучаемых. Во время использования практических методов обучения применяются приемы: постановки задания, планирования его выполнения, оперативного стимулирования, регулирования и контроля, анализа итогов практической работы, выявления причин недостатков.

- Тренинги
- Дискуссии
- Упражнение
- Деловые игры
- Практические задания
- Анализ и решение конфликтных ситуаций

Выбор методов обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Дидактическое обеспечение курса:

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:

Наглядные пособия по искусству.

Репродукции произведений изобразительного искусства.

Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.

Наглядный раздаточный материал по темам учебного курса (индивидуальный для каждого учащегося).

Электронные презентации по основным разделам программы.

Стенды со сменными экспозициями.

Инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы.

Видеозаписи фильмов, мультфильмов.

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

«Буревесник» реж. А. Туркус, 2004;

«Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;

«В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;

«Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;

«Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;

«Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;

«Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969;

«Винни-Пух идет в гости », реж. Ф. Хитрук, 1971;

«Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринава, 1983;

«Волшебное кольцо», реж. Л. Носырев, 1979;

«Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,

«День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;

«Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;

«Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;

«И мама меня простит», реж. А. Петров, 1975;

«История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева, 1987;

«Капитошка», реж. Б. Храневич, 1980;

«Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
«Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968;
«Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
«Кошкин дом» реж. Л. Амальрик, 1958;
«Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
«Медведь-липовая нога», реж. Г. Барина, 1984;
«Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;
«Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;
«Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
«Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
«Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
«Петух и краски», реж. Б. Степанцев,
«Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;
«Премудрый пескарёв», реж. В. Караваев, 1979;
«Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;
«Пуговочка», реж. В. Тарасов, 1982;
«Путешествие Солнышкина», реж. А. Петров, 1980;
«Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн, 1980;
«Снежная королева», реж. Л. Атаманов, 1957;
«Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
«Стеклянная гармоника», реж. А. Хржановский, 1968;
«Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
«Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
«Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;
«Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
«Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;
«Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;
«Чиполлино», реж. Б. Дежкин, 1960;
«Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;

«Шапокляк», реж. Р.Качанов, 1974.

Список художественных фильмов для просмотра:

- «Варвара-краса, длинная коса», реж. А. Роу, 1969, к/ст. им. М.Горького;
«Весёлые истории», реж. А.Кундялис, 1974, Литовская к/ст.;
«Весёлые истории», реж. В.Дорман, 1962, к/ст. М.Горького;
«Внимание, черепаха!», реж.Р.Быков, 1970, Мосфильм;
«Деревня Утка», реж. Б.Бунеев, 1976, к/ст. им. М.Горького;
«Каток и скрипка», реж. А.Тарковский, 1960, к/ст. Мосфильм
Т.О.«Юность»;
«Мио, мой Мио», реж. В.Грамматиков, 1987, к/ст. им. М.Горького;
«Морозко», реж. А. Роу, 1964, к/ст. им. М.Горького;
«Мэри Поппинс. До свидания!», реж. Л.Квинихидзе, 1983, к/ст. Мосфильм;
«Приключение Буратино», реж.Л. Нечаев, 1975, Беларусьфильм;
«Сказка о потерянном времени», реж. А. Птушко, 1964, к/ст. Мосфильм;
«Снежная королева», реж. Г. Казанский, 1966, к/ст. Ленфильм;
«Там, на неведомых дорожках», реж. М.Юзовский, 1982, к/ст. им.
М.Горького;
«Огонь, вода и медные трубы», реж. А.Роу, 1968, к/ст. им. М.Горького;
«Ох, уж эта Настя!», реж. Ю.Победоносцев, 1971, к/ст. им. М.Горького;
«Фенист – Ясный сокол», реж. Г.Васильев, 1975, к/ст. им. М.Горького.

Фильмы для просмотра нужно выбирать в зависимости от возраста детей. Указанные в программе фильмы могут быть заменены другими, если есть необходимость. Выбор фрагментов фильмов для работы выбирает сам педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов. Демонстрируются фильмы с помощью видеоманитона (видеопроектора). Просмотр полнометражных фильмов может происходить не на одном, а на двух занятиях.

подборка видеосюжетов с демонстрацией различных техник анимации,
подборка иллюстраций.

Способы оценивания:

- текущая диагностика и оценка педагогом деятельности учащихся;
- беседа;
- наблюдение;
- анализ практических и самостоятельных работ;
- коллективный разбор ошибок в работах.

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль.

Осуществляется контроль следующим образом:

Входной контроль проводится в начале учебного года.

Отслеживается уровень подготовленности учащихся по следующим критериям:

- развитая речь, умение представлять и защищать свои творчески работы;
- развитие регулятивных действий (планирование, контроль, оценка);
- воображение в рисунке, в действии и в игре;
- владение первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования фотоаппарата и компьютера;
- владение терминологией по предмету деятельности;
- умение понимать связь событий, устанавливать причинно-следственные связи.

После анализа результатов входного первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

По окончании 1-го полугодия по тем же критериям проводится ***промежуточный контроль***. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым учеником.

Формы проведения: выступления с показами собственных мультфильмов, презентаций проектов, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Для самоанализа и анализа работ других учащихся проводится анкетирование.

3. Список литературы

Список литературы для педагога

1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
2. Баттершилл Н. Учись рисовать пейзаж / Пер. с англ. Н.В. Кремко; худ.обл. М.В. Драко. – Мн.: ООО «Поппури», 2002. – 48 с.:ил. – (Серия «Учись рисовать»).
3. Барбер Б. Рисуем натюрморты / Баррингтон Барбер; [пер. с англ. Т. Платоновой]. – М.: Эксмо, 2012. -48 с.
4. Баймашева В.А. Как научить рисовать – 2. Цветы, ягоды, насекомые. – М.: «Издательство Скрипторий 2003», 2011. -32 с.
5. Васильева И.И., Иванова О.Л. Фантазии цвета. Развитие цветовосприятия детей дошкольного возраста в процессе изобразительной деятельности: Методический материалы. – Екатеринбург: ГОУ ДООД ЦДОД «Дворец молодёжи», 2005. – 56 с.
6. Данилова Е.А. Поделки из подручных материалов. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2006. – 32 с.: ил. – (Школа творчества).
7. Изобразительное искусство. 2 класс: поурочные планы по учебникам Е.И. Коротеевой, Н.А. Горяевой под ред. Б.М. Неменского / авт. –сост. С.Б.Дроздова. – Волгоград: Учитель, 2008. – 171 с.
8. Лыкова И.А., Васюкова Н.Е. Интеграция искусств в детском саду. Изодетельность и детская литература. СКАЗКА – М.: Издательский дом «Карпуз» - Творческий центр «Сфера», 2009. – 144 с., 8л. Илл.
9. Практический курс «Искусство рисования и живописи» еженедельное издание / ООО «Де Агостини», 2011-2013, выпуски журналов с №1 по №88.
10. Хантли М., Учись рисовать природу / Пер. с англ. Н.В. Кремко; худ. Обл. М.В. Дарко. – Мн.: ООО «Поппури», 2002.-48 с.: ил.- (Серия «Учись рисовать»).
11. Эймис, Л.Дж. Рисуем 50 животных / Л.Дж. Эймис; пер. с англ.- 2-е изд. – Минск: «Поппури», 2010.- 56 с.: ил.

Информационные источники

1. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ программа «Мультстудия».
2. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
3. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
7. <http://ru.wikipedia.org>
8. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
9. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
10. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

1. Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
2. Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
3. Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
4. Назаров Э. – «Жил был Пес»;
5. Алдашин М. – «Рождество»;
6. Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;

7. Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
8. Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Список литературы для детей и родителей

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
12. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
13. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Диагностические материалы

Анкета

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность формулировки названия ролика	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра ролика	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	5	
6.	Законченность темы.	3	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору.		

Диагностические материалы

Мониторинг результатов обучения учащихся

Дата проведения:

ФИО _____

№	Содержание аттестации	Критерии оценки 1-5
1	Знание видов мультипликации	
2	Знание профессий связанных с мультипликацией	
3	Знание этапов создания мультфильма	
4	Умение самостоятельно снять мультфильм	
5	Умение работать в коллективе	

Викторина «Юный мультипликатор»

1. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)
2. Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.
3. Кто придумал первые рисованные мультфильмы — Эмиль Рейно в 1880г
4. Самая известная анимационная студия в мире? Студия Уолта Диснея
5. Самая известная Российская киностудия? Союзмультфильм.
6. Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? Микки Маус

7. Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? Stopmotions
8. С чего начинается съемка мультфильма? – сценарий.
9. Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется –раскадровка.
- 10.Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток. – перекладка.

Оценка уровней освоения программы

Уровни / количество %	Параметры	Критерии	Показатели
Высокий уровень/ 100-80%	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	Учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества
Средний	Теоретические	Широта кругозора, свобода восприятия	У учащегося объём усвоенных знаний

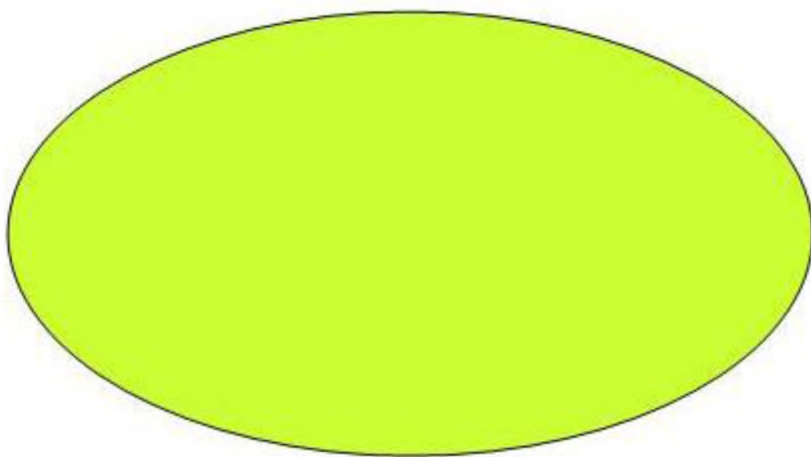
уровень/ 79-50%	знания.	теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	У учащегося объем усвоенных умений и навыков составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца
Низкий уровень / Менее 50%	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	Учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Тест на креативность Э.П. Торренса

Тест творческого мышления Торренса предназначен для детей старшего дошкольного (5–6 лет) и школьного возраста (от 7 до 18 лет).

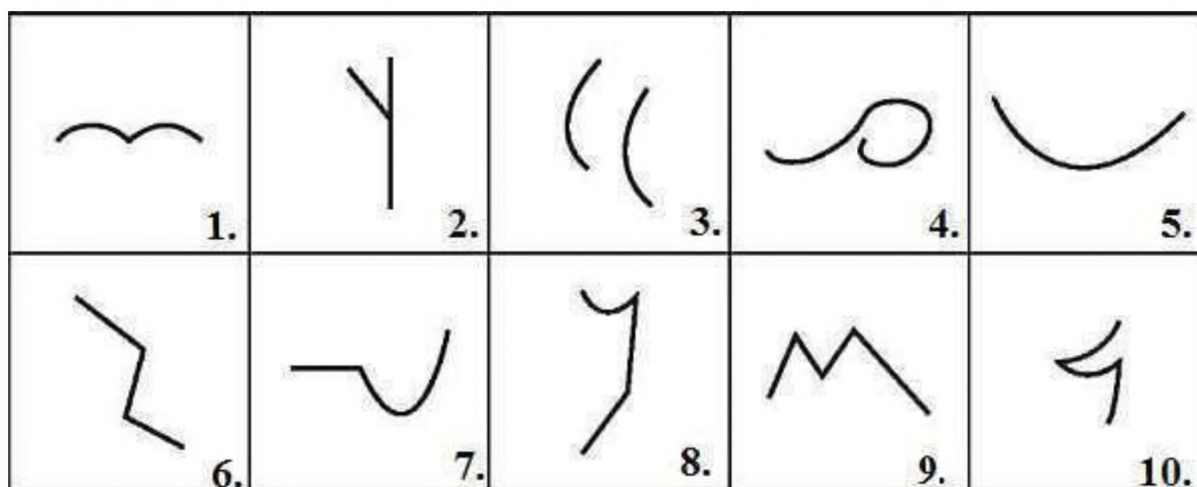
Он состоит из 3 частей:

1. «Нарисуй картинку». Первый субтест предполагает работу испытуемого с простым овалом. Испытуемым предлагается стимульный материал в виде овала, вырезанного из цветной бумаги (цвет экспериментатор выбирает самостоятельно, размер — с куриное яйцо). Приложив фигуру к листу чистой бумаги, ребёнок должен нарисовать законченную картинку, включающую в себя исходный элемент, и дать ей название.

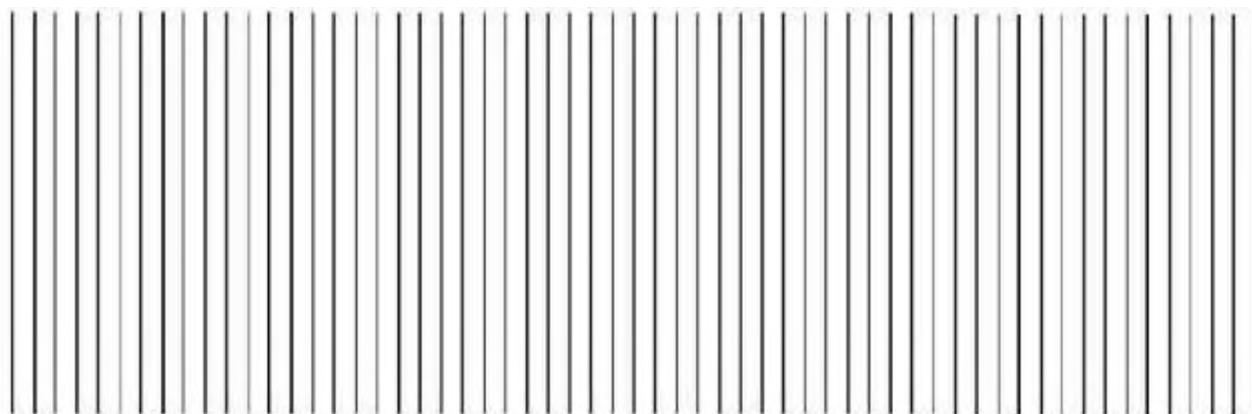


2. Второй субтест — набор фигур, которые дети должны завершить, превратив каждую в рисунок. «Закончи рисунок» является наиболее распространённым из приведённых субтестов и может использоваться в качестве сокращённого варианта диагностики креативности Торренса. Суть его довольно проста: тестируемому предлагается набор фигур, которые он должен завершить таким образом, чтобы из каждой получилась осмысленная картинка.

Испытуемому также требуется сопроводить каждый ответ письменным комментарием того, что он изобразил, чтобы экспериментатор мог верно оценить результат.



3. «Повторяющиеся линии». Тестируемым предлагается изображение 30 пар параллельных прямых. На основе каждой ребёнку нужно создать уникальный рисунок, который бы включал в себя исходные элементы (На основе каждой пары линий тестируемый должен придумать рисунок в рамках третьего субтеста).



Процедура проведения диагностики творческого мышления

Рекомендуется проводить тест в небольших группах — от 5 до 10 человек (Оптимальное количество испытуемых — не более 5–10 человек).
 Причём чем младше участники, тем меньше их должно быть в объединении.
 Испытуемому полагается сидеть за столом одному или с помощником

экспериментатора, который пояснит задание или подпишет рисунок в том случае, если ребёнок недостаточно хорошо и быстро это делает сам. Для детей дошкольного возраста тест лучше организовывать в индивидуальном порядке.

Для получения объективных результатов тестирование не должно включать в себя элемент соревнования или подразумевать наличие «правильных» ответов. **Напротив — исследованию полагается проходить в расслабленной и спокойной обстановке, в которой дети смогут раскрыть свой потенциал без страха получить плохую оценку.** Лучше всего, если экспериментатор преподнесёт задания в игровой форме. Сделать это будет не так сложно, поскольку тесты изначально предназначались для детей старшего дошкольного и школьного возраста, поэтому автор старался сделать их небанальными, чтобы заинтересовать тестируемых. Рекомендации к подготовке детей к предстоящей работе включают в себя фразы вроде: «Ребята! Я уверен(а), что вам понравится предстоящая игра. Это поможет и нам понять, как вы умеете придумывать новое и решать разные вопросы. Вам потребуется подключить всю вашу фантазию и умение думать».

Для выполнения заданий участникам тестирования нужна бумага, карандаши и ручки. **Лучше убрать со стола все лишние предметы, которые могут отвлекать детей.** Испытуемым также предоставляются листы со стимульным материалом. Во избежание путаницы следует обратить внимание детей на то, что бланки необходимо подписать. Рекомендуется предварять выполнение теста примерно таким вступлением: «Перед вами незаконченные фигуры. Если дорисовать к ним что-то, у вас получатся интересные картинки и истории. Это вам нужно сделать за 10 минут. Постарайтесь выдумать такой предмет или сюжет, который больше никто не нарисует. Придумайте ещё и необычное название для каждого изображения».

В отдельных источниках говорится, что не следует ограничивать детей по времени, так как это может помешать гармоничному протеканию творческого процесса. **В оригинальном же описании теста указывается, что на выполнение каждого субтеста отводится 10 минут, поэтому**

экспериментатору понадобится секундомер. Если участники обеспокоены по этому поводу, то следует предупредить их, чтобы не волновались и работали в своём ритме: «Вы работаете с разной скоростью. Кто-то успевает сделать всё очень быстро, а затем возвращается к заданиям и доделывает. Другие рисуют понемногу, но из каждой картинки делают сложные и интересные истории. Поступайте, как вам удобнее».

Экспериментатору следует обязательно поинтересоваться, не возникло ли вопросов. В случае замешательства понадобится повторить инструкцию простым и доступным языком с учётом возраста испытуемых. Но ни в коем случае нельзя предоставлять примеры выполнения теста, поскольку это может привести к снижению оригинальности работ.

По окончании тестирования организатору нужно проследить, чтобы к каждому рисунку был дан соответствующий комментарий. **Если ребёнок забыл подписать какое-либо изображение, экспериментатору или его помощникам стоит сразу же выяснить ответы и подписать стимулы самостоятельно.** В противном случае могут возникнуть сложности с интерпретацией результатов. Именно поэтому ассистентов должно быть достаточно, чтобы охватить всю группу испытуемых.

Тест креативности Торренса можно проводить повторно для оценки развития творческих способностей. Рекомендуется использовать при этом следующие пояснения: «Мы хотим понять, как изменились ваши умения придумывать новое и решать проблемы. Люди измеряют рост и вес регулярно, чтобы узнать, насколько выросли и поправились. Мы делаем почти то же самое, но только с целью исследования ваших способностей. Постарайтесь проявить себя как можно лучше». Сравнивая результаты тестов, можно отследить динамику развития креативности ребёнка на протяжении всего периода обучения в школе.

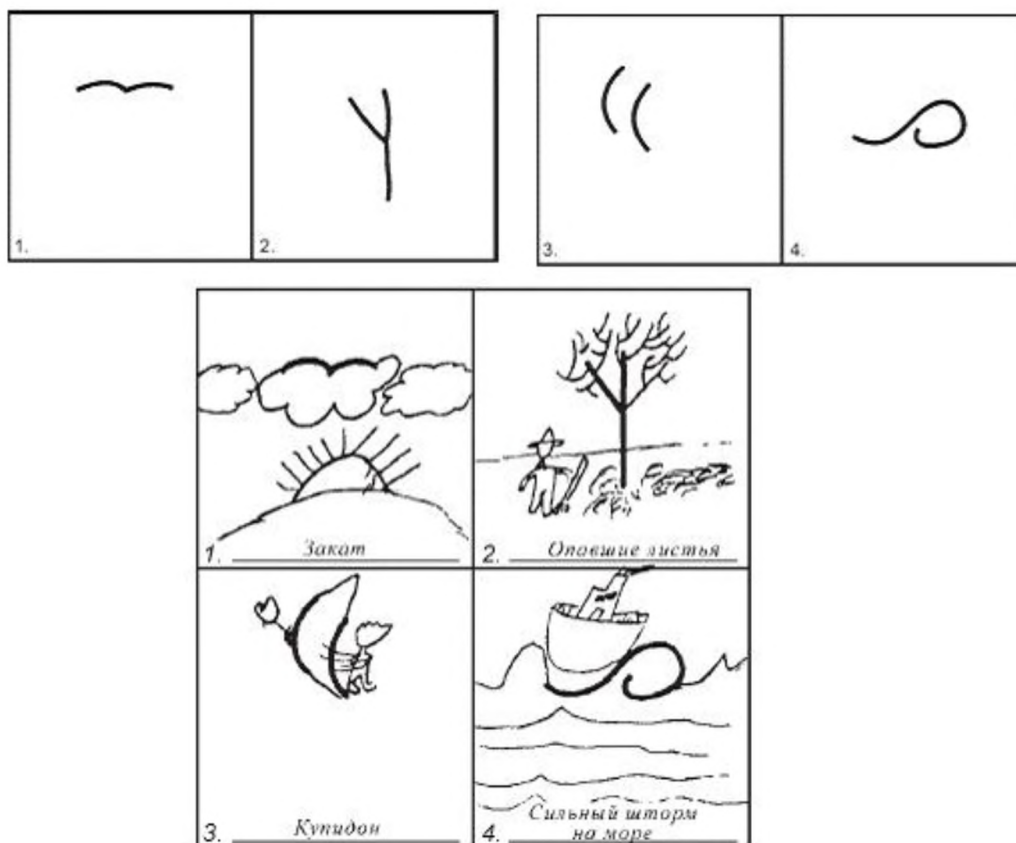


Рисунок-пример. Результат ребёнка обязательно должен включать не только дополненные фигуры, но и описания к ним.

Обработка и интерпретация результатов

Приступая к интерпретации, следует прежде всего оценить соответствие результатов заданию. **Ответ признаётся неадекватным в случае, если:**

- не был использован предложенный элемент;
- рисунок тестируемого представляет с собой неопределённую абстракцию;
- название картинки бессмысленное, не связанное с изображением;
- та или иная иллюстрация копирует один из предыдущих ответов.

Беглость

Беглость (продуктивность) оценивается подсчётом завершённых заданий: тестируемому начисляется по 1 баллу за каждое. Следует отметить, что этот критерий не является прямой оценкой творческого мышления. Он используется лишь в качестве ориентира для других параметров.

Оригинальность

Все результаты, которые были признаны адекватными, следует проанализировать по предложенной составителем теста шкале: баллы за оригинальность начисляются за статистически наиболее частые ответы на задания, заслуживающие 0 или 1 балла, редко встречающиеся и необычные варианты оцениваются 2 очками.

Этот показатель является наиболее значимым. **Высокие результаты по шкале оригинальности говорят о способности испытуемого находить нестандартные решения, отличные от общепринятых и банальных.**

Рассматриваемый показатель можно анализировать в соотношении с беглостью: для этого полученные за оригинальность баллы следует разделить на количество завершённых заданий и умножить на 100%.



Рис. Ответы тестируемого сверяются со списками, чтобы понять, какие оригинальные, а какие — не очень

Примерные ответы с низкой оригинальностью

Овал:

- 0 баллов: рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком, туловище, морда), озеро, лицо или фигура человека.

Стимул №1:

- 0 баллов: абстрактный узор, лицо, голова человека, очки, птица (летающая), чайка.

- 1 балл: брови, глаза человека, волна, море, животное (морда), кот, кошка, облачко, туча, сверхъестественные существа, сердце («любовь»), собака, сова, цветок, человек, мужчина, яблоко.

Стимул №2:

- 0 баллов: абстрактный узор, дерево и его детали, рогатка, цветок.
- 1 балл: буква (Ж, У и другие), дом, строение, знак, символ, указатель, птица, следы, ноги, цифра, человек.

Стимул №3:

- 0 баллов: абстрактный узор, звуковые и радиоволны, лицо человек, парусный корабль, лодка, фрукты, ягоды.
- 1 балл: ветер, облака, дождь, воздушные шары, дерево и его детали, дорога, мост, животное или его морда, карусели, качели, колёса, лук и стрелы, луна, рыба, санки, цветы.

Стимул №4:

- 0 баллов: абстрактный узор, волна, море, вопросительный знак, змея, лицо человека, хвост животного, хобот слона.
- 1 балл: кот, кошка, кресло, стул, ложка, половник, мышь, насекомое, гусеница, червяк, очки, птица (гусь, лебедь), ракушка, сверхъестественные существа, трубка для курения, цветок.

Стимул №5:

- 0 баллов: абстрактный узор, блюдо, ваза, чаша, корабль, лодка, лицо человека, зонт.
- 1 балл: водоём, озеро, гриб, губы, подбородок, корзина, таз, лимон, яблоко, лук (и стрелы), овраг, яма, рыба, яйцо.

Стимул №6:

- 0 баллов: абстрактный узор, лестница, ступен, лицо человека.
- 1 балл: гора, скала, ваза, дерево (ель), кофта, пиджак, платье, молния, гроза, человек (мужчина, женщина), цветок.

Стимул №7:

- 0 баллов: абстрактный узор, автомобиль, ключ, серп.

- 1 балл: гриб, ковш, черпак, линза, лупа, лицо человека, ложка, половник, молоток, очки, самокат, символ (серп и молот), теннисная ракетка.

Стимул №8:

- 0 баллов: абстрактный узор, девочка (женщина), человек — голова или тело.
- 1 балл: буква: У и другие, ваза, дерево, книга, майка, платье, ракета, сверхъестественные существа, цветок, щит.

Стимул №9:

- 0 баллов: абстрактный узор, горы, холмы, животное и его уши, буква М;
- 1 балл: верблюд, волк, кот, лиса, лицо человека и фигура, собака.
- Стимул №10:
- 0 баллов: абстрактный узор, гусь, утка, дерево (ель), сучья, лицо человека, лиса.
- 1 балл: Буратино, девочка, птица, сверхъестественные существа, цифры, человек (фигура).

Параллельные линии:

- 0 баллов: книга, тетрадь, бытовая техника, гриб, дерево, дверь, дом, забор, карандаш, коробка, лицо или фигура человека, окно, мебель, посуда, ракета, цифры.

Гибкость

Этот показатель позволяет оценить способность ребёнка переходить от одной стратегии к другой, уровень информированности и мотивации. Разнообразие идей и подходов у испытуемого выявляется количеством категорий, к которым могут быть отнесены его ответы (как рисунки, так и подписи к ним). Разделив это значение на показатель беглости и умножив его на 100%, можно получить индекс гибкости. Низкие результаты говорят о негибкости мышления либо о недостаточном интересе к выполнению теста.

Возможные категории

- Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор.
- Ангелы и другие божественные существа, их детали, включая крылья.
- Аксессуары: браслет, корона, кошелёк, монокль, ожерелье, очки, шляпа.
- Бельевая верёвка, шнур.
- Буквы: одиночные или блоками, знаки препинания.
- Воздушные шары: одиночные или в гирлянде.
- Воздушный змей.
- Географические объекты: берег, волны, вулкан, гора, озеро, океан, пляж, река, утёс.
- Геометрические фигуры: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник.
- Декоративная композиция: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры.
- Дерево: все виды деревьев, в том числе новогодняя ель, пальма.
- Дорога и дорожные системы: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекрёсток, эстакада.
- Животное, его голова или морда: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака.
- Животное: следы.
- Звуковые волны: магнитофон, радиоволны, радиоприёмник, рация, камертон, телевизор.
- Зонтик.
- Игрушка: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка.
- Инструменты: вилы, грабли, клещи, молоток, топор.
- Канцелярские и школьные принадлежности: бумага, обложка, папка, тетрадь.
- Книга: одна или стопка, газета, журнал.
- Колёса: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал.

- Комната или части комнаты: пол, стена, угол.
- Контейнер: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик.
- Корабль, лодка: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник.
- Коробка: коробок, пакет, подарок, свёрток.
- Космос: космонавт.
- Костёр, огонь.
- Крест: Красный крест, христианский крест, могила.
- Лестница: приставная, стремянка, трап.
- Летательный аппарат: бомбардировщик, планер, ракета, самолёт, спутник.
- Мебель: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта.
- Механизмы и приборы: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтёрский молот.
- Музыка: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы.
- Мячи: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки.
- Наземный транспорт — см. «Автомобиль», не вводить новую категорию.
- Насекомое: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк.
- Небесные тела: Большая Медведица, Венера, затмение луны, звезда, луна, метеорит, комета, солнце.
- Облако, туча: разные виды и формы.
- Обувь: ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли.
- Одежда: брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак, платье, халат, шорты, юбка.
- Оружие: винтовка, лук и стрелы, пулемёт, пушка, рогатка, щит.

- Отдых: велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис.
- Пища: булка, кекс, конфета, леденец, лепёшка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб.
- Погода: дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган.
- Предметы домашнего обихода: ваза, вешалка, зубная щётка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щётка.
- Птица: аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыплёнок.
- Развлечения: певец, танцор, циркач.
- Растения: заросли, кустарник, трава.
- Рыба и морские животные: гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог.
- Сверхъестественные (сказочные) существа: Аладдин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт.
- Светильник: волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь, электрическая лампа.
- Символ: значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема.
- Снеговик.
- Спорт: беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота.
- Строение: дом, дворец, здание, изба, конура, небоскрёб, отель, пагода, хижина, храм, церковь.
- Строение, его части: дверь, крыша, окно, пол, стена, труба.
- Строительный материал: доска, камень, кирпич, плита, труба.
- Тростник и изделия из него.
- Убежище, укрытие (не дом): навес, окоп, палатка, тент, шалаш.
- Фрукты: ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко.
- Цветок: маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан.
- Цифры: одна или в блоке, математические знаки.

- Часы: будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер.
- Девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определённая личность, старик.
- Части тела человека: брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык.
- Яйцо: все виды, включая пасхальное, яичница.

Разработанность

Разработанность подразумевает степень детализации рисунка — наличие уточняющих элементов, штриховки, теней, разнообразие цветов.

Дополнительный балл начисляется за:

- каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается (например, при густой листве засчитывается 1 балл за весь элемент, несмотря на количество прорисованных листиков).
- цвет, если его использование дополняет основной сюжет изображения.
- особую штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею) — тени, объём, оттенки.
- каждую идею оформления (кроме чисто количественных повторений) рисунка, значимую с точки зрения сюжета. Например, одинаковые предметы иногда изображаются для создания ощущения пространства.
- поворот рисунка на 90 градусов и более, оригинальность ракурса (вид снизу или изнутри, например), выход изображения за рамки стимула.
- подробный заголовок.

Высокие показатели разработанности говорят об изобретательности и способности к конструктивной деятельности. Низкие характерны для детей со слабой мотивацией и успеваемостью.

Абстрактность названия









В тесте оцениваются не только рисунки участников, но и названия-пояснения, которые они им дают. Баллы за заголовки начисляются по следующей шкале:

- 0: очевидные названия, простые, констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект, состоящие из одного слова («Сад», «Горы», «Булочка» и так далее);
- 1: простые названия, описывающие конкретные свойства нарисованных объектов, которые выражают лишь то, что мы видим на рисунке, либо описывают то, что человек, животное или предмет делают на изображении, или из каковых легко выводятся наименования класса, к которому относится объект («Мурка», «Летящая чайка», «Новогодняя ёлка», «Саяны», «Мальчик болеет» и прочие);
- 2: образные названия («Загадочная русалка», «SOS»), описывающие чувства, мысли («Давай поиграем», например);
- 3: абстрактные и философские заголовки, выражающие суть рисунка, его глубинный смысл («Мой отзвук», «Зачем выходить оттуда, куда ты вернёшься вечером» и подобные).

Пример расшифровки

Представленный на картинке ниже пример демонстрирует, как начисляются баллы в соответствии со шкалами. Каждый рисунок оценивается по трём параметрам: номер категории ответа, оригинальность и разработанность.

Первая цифра (слева направо) относится к номеру категории, вторая обозначает баллы, полученные за оригинальность, третья — очки за разработанность.

67—1—5	 <u>Купидом</u>	 <u>Симонаш штарм</u> <u>на море.</u>	33—0—7
36—1—6	 <u>сосуд с золотыми рыбками</u>	 <u>кашчик 2 ф.</u> <u>спирит ратч</u>	19—2—4
36—0—6	 <u>открывающий дверь</u>	 <u>Человек</u>	37—0—3
4—1—6	 <u>кошка</u>		

Подсчет баллов и их анализ

Все выставленные баллы суммируются и делятся на количество категорий, по которым оценивалась работа ребёнка (беглость, оригинальность и так далее). Результаты сверяются со следующей шкалой:

- 30 — плохо;
- 0—34 — меньше нормы;
- 35—39 — немного ниже нормы;
- 40—60 — норма;
- 61—65 — несколько лучше нормы;
- 66—70 — выше нормы;
- >70 — отлично.

Таблица: Средние значения показателей креативности у учащихся разных классов

Сам Торренс утверждал, что для успеха во взрослой жизни одного только творческого потенциала недостаточно. Для полной реализации возможностей человеку также требуется наличие определённых умений и мотивации. Только при условии сочетания этих трёх составляющих можно рассчитывать на большие творческие достижения в дальнейшей жизни. Иными словами: мало иметь способности к креативности, их нужно развивать и стремиться применять смолоду.