

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр анимационного творчества «Перспектива»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол № 4
« 12 » 05 2025 год

У Т В Е Р Ж Д А Ю
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
_____ О.В. Кулигина
« 12 » мая 2025 год
М.П.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

социально-гуманитарной направленности

«Анима-проект»

(возраст детей - 10 - 16 лет, срок реализации полгода)

Составители:
педагоги дополнительного образования
Архипова Мария Александровна
Цыбаева Марина Адольфовна

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анима-проект» предлагает научиться создавать анимационный мультфильм (проект) на иностранном языке, обогащая свою лексику, что расширяет поликультурные возможности обучающегося. Программа создает поликультурное образовательное пространство для удовлетворения образовательных, познавательных и культурных потребностей подростка, социальной стабильности и адаптации личности в инокультурной среде.

Данная программа относится к *социально-гуманитарной направленности*. Она направлена на социальную адаптацию и развитие коммуникативной, социально успешной личности.

Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012 года;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. N 28);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Формирование исследовательских компетенций, как освоение обучающимися способов деятельности, провозглашено одной из целей преобразования российской системы образования. Ведущим методом обучения становится проектно-исследовательская деятельность. На первый план выступает ориентация на практические навыки, на способность применять знания, реализовывать собственные проекты, принимать решения. Кроме этого в школьные программы вводится изучение второго иностранного языка как средства формирования ценностных ориентаций будущих специалистов. Однако, у обучающихся не всегда есть возможность применить свои знания на практике, а это снижает мотивацию к его изучению. Школьный возраст традиционно считается наиболее благоприятным периодом для овладения основами анимации и развития в различных областях науки и искусства, а также иностранных языков. В среднем школьном возрасте ребёнок стремится к активной деятельности, и важно не дать этому стремлению угаснуть, необходимо способствовать его дальнейшему развитию. Чем полнее и разнообразнее подростковая деятельность, чем более она значима для ребёнка и отвечает его природе, тем гармоничнее и успешнее протекает его развитие, реализуются потенциальные возможности.

Актуальность программы заключается в том, что занятия стимулируют любознательность, готовность пробовать свои силы не только в анимации, но и в различных областях науки и искусства, в том числе, при желании, совершенствуя свои знания в иностранных языках.

Новизна данной программы заключается в том, что она предназначена для обучения школьников проектной деятельности средствами анимации. Кроме этого предполагается практическое применение знания иностранного языка при написании субтитров к анимационному фильму.

Адресность

Программа рассчитана на детей 10 – 16 лет.

Программа является краткосрочной. Сроки реализации программы – полгода. В течение учебного года программа может реализовываться дважды с вновь пришедшими обучающимися. Таким образом, обучающиеся могут продолжить заниматься, принимая участие в других анимационных проектах.

Объем программы – 36 часов.

Режим занятий

Занятия проводятся в малых группах 1 раз в неделю по 2 часа (один час – теория, один час – практика).

Данная дополнительная образовательная программа может подвергаться изменениям и дополнениям, продиктованным определёнными обстоятельствами, творческим потенциалом педагогов.

Цель и задачи программы

Цель: поликультурное развитие обучающихся через включение в проектную деятельность.

Задачи:

- раскрытие индивидуального потенциала ребенка через создание анимационного проекта;
- обучение навыкам использования информационно-коммуникативных средств в самообразовании и поисковой деятельности;
- обучение созданию анимационного проекта, приобретение знаний в соответствии с темой проекта, развитие исследовательских умений и художественных способностей, овладение практическими умениями и навыками в проектной, языковой и художественно-творческой деятельности.

Содержание программы

Учебный план

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	Собеседование
2.	Этап планирования.	4	2	2	Раскадровка
3.	Подготовительный этап.	8	4	4	Материалы к фильму.
4.	Создание проекта.	14	7	7	Творческая работа
5.	Написание субтитров.	4	2	2	Практическая работа
6.	Презентация проекта.	2	1	1	Защита проекта
7.	Итоговое занятие.	2	1	1	Рефлексия
	ИТОГО:	36	18	18	

Содержание учебно-тематического плана

1.Тема: Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория: Знакомство с детьми. Чем мы будем заниматься на наших занятиях? Требования к правилам поведения. Техника безопасного труда. Правила работы с компьютером. Безопасность труда при работе с компьютером. Понятие проекта.

Практика: Тематические кроссворды, игры на сплоченность детей в коллективе. Просмотр анимационных фильмов, выполненных обучающимися Центра. Аппаратура и программное обеспечение для создания анимационного фильма

2.Тема: Этап планирования

Теория: Виды проектов. Этапы создания проекта. Анимационный фильм как творческий проект. Этапы создания фильма. Техники в анимации. Идея проекта. Разработка темы.

Практика: Игры на создание своего персонажа. Игра «Фантазия». Цель – Игры-загадки на закрепление видов анимации и основных технических составляющих. Игра-упражнение под камерой «Игра ладонями». Просмотры фильмов с использованием природных материалов: веток, листьев, песка и др. Выбор техники, в которой будет сниматься сюжет фильма.

3.Тема: Подготовительный этап

Теория: Распределение ролей при создании проекта. Микрогруппа. Сценарий. Правила написания сценария. Понятие «персонаж», его характер и особенности. Фон и декорации.

Практика: Написание литературного сценария. Создание раскадровки. Рисование в карандаше. Создание литературного персонажа. Выполнение упражнений, подготавливающих к изготовлению своего персонажа в различных техниках. Изготовление фона.

4.Тема: Создание проекта

Теория: Подбор лексического материала. Перекладка. Предметная анимация. Полуобъемная анимация. Разбор звуковых планов фильма. Звуковое оформление фильма. Титры. Работа с лексикой.

Практика: Работа над фильмом в выбранной (полуобъемной, рисованной, плоскостной) технике. Работа на анимационном станке. Выполнение упражнений. Контроль и управление настройками при работе в съемочной программе. Съемка сюжета в выбранной технике. Общие планы, крупные планы, средний план. Запись звука, подбор шумов и музыки.

5.Тема: Написание субтитров

Теория: Субтитры. Правила написания. Программы для создания субтитров. Работа с лексикой.

Практика: создание субтитров, написание текста на иностранном языке. Правила работы над субтитрами в программе.

6.Тема: Презентация проекта

Теория: Правила защиты проекта. Подведение итогов.

Практика: Защита проекта, рассказ о процессе изготовления, демонстрация. Просмотр и обсуждение выполненной работы.

7.Тема: Итоговое занятие

Теория: Просмотр и разбор анимационного фильма. Практическое применение проекта. Планы по созданию проектов.

Практика: самооценка и рефлексия процесса и результата собственной художественной деятельности. Обсуждение достигнутого, достоинств и недостатков выполненной работы.

Планируемые результаты

- развитие умения формулировать замысел и удерживать его на протяжении деятельности, способности творчески мыслить;
- овладение техническими умениями в процессе создания анимационного фильма (проекта);
- умение создавать проект, работая над анимационным фильмом.

В результате освоения курса обучающиеся

смогут иметь представление о:

- самоопределении в анимационной проектной деятельности;
- самооценке и рефлексии процесса и результата собственной творческой деятельности.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	К-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	Беседа.	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Что такое проект. Что такое анимация?	Собеседование.
2.		Интегрированное занятие	2	Этап планирования. Виды проектов. Этапы создания проекта. Анимационный фильм как творческий проект. Этапы создания фильма. Игры-загадки на закрепление видов анимации и основных технических	Мини-сообщение

				составляющих.	
3.		Интегрированное занятие	2	Этап планирования. Техники в анимации. Идея проекта. Разработка темы. Просмотры фильмов с использованием природных материалов: веток, листьев, песка и др. Выбор техники, в которой будет сниматься сюжет фильма.	Мини-сообщение
4.	октябрь	Интегрированное занятие	2	Подготовительный этап. Распределение ролей при создании проекта. Микрогруппа. Написание литературного сценария. Создание раскадровки.	Мини-сообщение
5.		Беседа	2	Подготовительный этап. Сценарий. Правила написания сценария анимационного фильма.	Собеседование
6.		Интегрированное занятие	2	Подготовительный этап. Понятие «персонаж», его характер и особенности. Выполнение упражнений, подготавливающих к изготовлению своего персонажа в различных техниках.	Мини-сообщение
7.		Интегрированное занятие	2	Подготовительный этап. Фон и декорации. Изготовление фона.	Мини-сообщение
8.		Интегрированное занятие	2	Создание проекта. Подбор лексического материала.	Кроссворд
9.	ноябрь	Практическая работа	2	Создание проекта. Техники в анимации. Выбор техники.	Мини-сообщение
10.		Практическая работа	2	Создание проекта. Работа над проектом в выбранной технике. Контроль и управление настройками при работе в съемочной программе.	Мини-сообщение
11.		Практическая работа	2	Создание проекта. Работа над проектом в выбранной технике.	Мини-сообщение
12.		Практическая работа	2	Создание проекта. Работа над проектом в выбранной технике.	Обсуждение выполненной работы
13.	декабрь	Практическая работа	2	Создание проекта. Разбор звуковых планов фильма. Звуковое оформление фильма.	Кроссворд
14.		Практическая работа	2	Создание проекта. Титры. Работа с лексикой.	Кроссворд
15.		Практическая работа	2	Написание субтитров. Субтитры. Правила написания. Работа с лексикой.	Кроссворд
16.		Практическая	2	Написание субтитров. Программы для	Собеседование

		работа		создания субтитров. Монтаж.	
17.	январь	Открытое занятие.	2	Презентация проекта. Правила защиты проекта. Подведение итогов.	Открытое занятие
18.		Беседа	2	Итоговое занятие. Просмотр и разбор анимационного фильма. Практическое применение проекта. Планы по созданию проектов.	Рефлексия

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

1. мультимедийное оборудование (компьютер, ноутбук, проектор, экран);
2. принтер, сканер;
3. анимационный станок
4. стулья и парты по числу учащихся;
5. доска или стенд для крепления наглядного материала;
6. выход в интернет
7. учебно-методические пособия для педагога и учащихся (рекомендации, методические руководства);
8. библиотечка специальной литературы;
9. раздаточные материалы;
10. аудио-видео средства;
11. презентации;
12. сборники образовательных задач, заданий и т.п.;
13. программы для работы:(Photoshop; Nero, Microsoft Office Word, Premiere CS3, интернет-ресурсы).

Методическое обеспечение программы

Для реализации программы используются различные формы и методы обучения и воспитания: словесные, наглядные (просмотр видеоматериалов), практические (работа с камерой). Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет коллективный анализ работы обучающихся.

Методы обучения:

- вербальные (беседы, работа по устным рекомендациям, рассказ, анализ проделанной работы, информирование, инструктаж);
- наглядные (демонстрация иллюстративного материала, показ приемов работы, работа по заданиям) - практические (самостоятельная работа, инициатива ребенка, творческая работа, решение поставленной проблемы);
- поисковые (выбор техники анимации, развития сюжета)
- творческие методы: путем мышления и фантазии.

Широко используются электронные образовательные ресурсы.

Возможные формы занятий:

- практическое;
- теоретическое (беседа);
- интегрированное;
- открытое занятие (защита проекта)
- итоговое занятие.

Образовательные технологии:

1. *Здоровьесберегающие технологии.* Педагог применяет следующие формы работы:
 - создание положительного эмоционально-психологического климата, авансирование успешности в обучении;

- наблюдение за осанкой;
- соблюдение гигиенических требований к проведению занятий;
- эффективная организация образовательного процесса: расположение мебели, пособий, дидактического материала;
- рациональная организация занятий: разнообразные виды деятельности (4 – 7);
- частота их чередования (7 – 10 мин.); плотность занятия не менее 60% и не более 75 – 80%; смена позы;
- физкультминутки; гимнастика для глаз;
- эмоциональные разрядки;
- использование активных методов и активных форм обучения.

2. *Технология проектной деятельности* позволяет проявить обучающимся свой творческий потенциал при создании продукта – анимационного фильма. Ребята осуществляют целенаправленную деятельность по определенному плану для решения поисковых, исследовательских, практических задач. Таким образом, формируется свободная творческая личность.

3. *Технология коллективного творческого дела* помогает обучающимся научиться работать в команде, приобретая новый опыт практической деятельности. Обучающиеся активно общаются друг с другом, и условием успеха каждого являются успехи остальных. Каждый обучающийся участвует в выборе, разработке, проведении и анализе коллективных дел (создание мультфильма). КТД позволяют создать широкое игровое творческое поле, где каждый участник дела находится в ситуации придумывания, сочинительства, фантазии, т.е. создания чего-то нового.

4. *Мультимедийные технологии (ИКТ)* – обогащают процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. ИКТ – необходимая составляющая при создании анимационного фильма, включающая в себя анимационный станок, камеру и средства просмотра мультфильмов.

При выборе темы проекта используется методика «Ромашка Бенджамина Блума».

Таксономия (от др. греч. – расположение, строй, порядок) вопросов, созданная известным американским психологом и педагогом Бенджамин Блумом, достаточно популярна в мире современного образования. Эти вопросы связаны с его классификацией уровней познавательной деятельности: знание, понимание, применение, анализ, синтез и оценка.

Шесть лепестков – шесть типов вопросов.

Простые вопросы. Отвечая на них, нужно назвать какие-то факты, вспомнить, воспроизвести некую информацию.

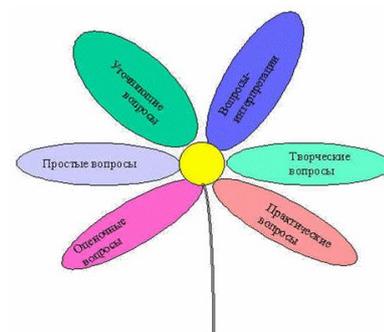
Уточняющие вопросы. Обычно начинаются со слов: «То есть ты говоришь, что...?», «Если я правильно понял, то...?», «Я могу ошибаться, но, по-моему, вы сказали о...?». Целью этих вопросов является предоставление обратной связи человеку относительно того, что он только что сказал. Иногда их задают с целью получения информации, отсутствующей в сообщении, но подразумеваемой. Очень важно эти вопросы задавать без негативной мимики.

Интерпретационные (объясняющие) вопросы. Обычно начинаются со слова «Почему?». Если обучающийся знает ответ на этот вопрос, тогда он из интерпретационного «превращается» в простой. Следовательно, данный тип вопроса «срабатывает» тогда, когда в ответе на него присутствует элемент самостоятельности.

Творческие вопросы. Когда в вопросе есть частица «бы», а в его формулировке есть элементы условности, предположения, фантазии прогноза.

Оценочные вопросы. Эти вопросы направлены на выяснение критериев оценки тех или иных событий, явлений, фактов. «Почему что-то хорошо, а что-то плохо?»

Практические вопросы. Всегда, когда вопрос направлен на установление взаимосвязи между теорией и практикой, мы его будем называть практическим.



Этапы работы над проектом

- 1-й этап – погружение в проект (исследовательский, подготовительный);
- 2-й этап – организация деятельности;
- 3-й этап – осуществление деятельности (практический этап);
- 4-й этап – презентация результатов (заключительный этап).

План работы (составляется каждым ребенком при распределении ролей)

№ п/п	Виды работ	Что необходимо сделать	Сроки	Примечание

Контрольно-измерительные материалы

Формы аттестации

Результативность образовательного процесса оценивается педагогом по вкладу обучающегося в создание анимационного фильма. Формой аттестации является защита проекта. При защите проекта (просмотре и обсуждении) каждый обучающийся рассказывает, какой вклад он внес в процесс коллективной работы, что получилось, над чем предстоит поработать, высказывает мнение о желании работать над другими проектами.

Целью контроля и аттестации является отслеживание творческого роста обучающихся, их стремления к практической деятельности, умения работать в коллективе, а также овладения анимационными технологиями.

Предметная диагностика проводится в форме:

- опросов,
- анкетирования;
- творческих заданий;
- кроссвордов;
- тестов;
- самоанализа.

Педагогическая диагностика предполагает:

- метод педагогического наблюдения;
- анкетирование;
- личные беседы с детьми и их родителями;
- анализ продуктов индивидуальной деятельности обучающихся;
- анализ продуктов коллективной деятельности обучающихся.

Оценочные материалы

На протяжении всего периода обучения проводятся: анкетирование обучающихся с целью выявления знаний по экологии, анимации и иностранному языку, удовлетворенностью образовательным процессом, результатами собственной работы.

Вопросы для собеседования по теме: «Вводное занятие. Техника безопасности на рабочем месте»

1. Как нужно вести себя на занятии?
2. Правила безопасности при работе на анимационном станке под камерой.
3. Правила работы с камерой.
4. Какие правила работы с компьютером ты знаешь?

Кроссворд по теме «Этап планирования. Закрепление видов анимации и основных технических составляющих».

С	Т	А	Н	О	К	Т	С	К	Р
А	Н	Г	П	В	Ы	В	Ъ	П	А
О	З	В	У	Ч	К	А	Е	В	С
П	Г	Ц	П	Р	М	С	М	Ч	К
И	Ф	В	А	П	С	М	К	Ы	А
О	Т	И	Т	Р	Ы	И	А	Ы	Д
Ь	Т	Й	В	А	П	И	Б	Ф	Р
К	О	М	П	Ь	Ю	Т	Е	Р	О

Ц	А	П	Е	В	А	П	П	Р	В
Ы	П	Р	А	Е	Е	Г	Г	И	К
Ц	К	А	М	Е	Р	А	Д	Ж	А
Й	А	П	Р	О	Г	П	И	М	Б
Ц	Т	Ь	П	О	Л	Д	Д	А	О
У	К	А	М	Ч	М	В	Е	С	И
М	О	Н	Т	А	Ж	Б	Я	Ю	Д
Ц	О	Л	Д	Ж	Е	Г	Ш	К	Б
А	С	Ц	Е	Н	А	Р	И	Й	Т

Итоговая диагностика образовательных результатов обучающихся

Теория

№	Ф.И. ребенка	Интерес к проектной деятельности		Активность		Самостоятельность в процессе деятельности		Удовлетворенность результатом	
		н	к	н	к	н	к	н	к
1									
2									

Практика

№	Ф.И. ребенка	Интерес к анимационной деятельности		Творческий подход		Самостоятельность в процессе деятельности		Удовлетворенность результатом	
		н	к	н	к	н	к	н	к
1									
2									

Степень выраженности каждого показателя выявляется по трем уровням:

В - *высокий образовательный результат*, полное освоение содержания программы, умение работать самостоятельно, высокая активность на занятиях.

С - *средний образовательный результат*, полное освоение программы, но при выполнении заданий допускает незначительные ошибки; необходим постоянный контроль педагога.

Н - *низкий образовательный результат*, освоил программу, но допускает существенные ошибки в знаниях предмета и при выполнении практических заданий, малоактивен на занятиях.

Список информационных источников

1. Балицкая И.В. Поликультурное образование. – М., 2001.
2. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф.Абдеев. – М.:ВЛАДОС, 1994.
3. Амонашвили Ш.А. Размышления о гуманной педагогике. – М.: Издательский дом Шалвы Амонашвили, 2001.
4. Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. – Екатеринбург, 1996.
5. Бендель Н., Браун Н. Аттестация детей, обучающихся по образовательным программам. - Бюллетень программно-методических материалов для УДОД- № 4-2006 - с.37.
6. Беспалько В.П. Проектирование учебного предмета / В.П.Беспалько // Школьные технологии.- 2006.-№6.- С.76-88
7. Борсук О.А. Культурный ландшафт: изучение, сохранение -Дополнительное образование и воспитание, №2. 2008.
8. Бродовская З.В. Олимпиады по природоведению и экологии в начальной школе.- “Сибирский учитель” - научно-методический журнал, 2001 №5.
9. Буляница Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель. – СПб: Питер, 2003.
10. Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.
11. Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2000, № 9, с.177-180.
12. Вернадский В.И. Философские размышления натуралиста. – М., 2014.
13. Вместе весело играть. Сценарии школьных праздников, конкурсов, викторин, игр для учащихся 6-х классов. /Автор-составитель С.А. Шин. – Ростов-на-Дону: “Феникс”, 2015.

14. Гузеев В.В. «Метод проектов» как частный случай интегральной технологии обучения. Директор школы. – М., 1995, № 6, с.34-47.
15. Ильина Т.В. Мониторинг образовательных результатов в УДОД: Научно- методический аспект. - ч.І,ІІ. - Ярославль: ГУ ДДЮ - 2000.
16. Интеллектуальный марафон: Задания. Решения. Материалы. – Самара: Изд-во “ Учебная литература”: Издательский дом “Фёдоров”, 2008.
17. Леви В. Нестандартный ребенок. – М.: Знание, 1989.
18. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования // Под ред. Е.С. Полат. – М.: Академия, 1999. – 224 с.
19. Осин А.В. Мультимедиа в образовании: контекст информатизации / А.В. Осин. – М.:ООО «РИТМ», 2005
20. Раскина, И. И. Интегративное обучение младших школьников технологии работы в графическом редакторе Paint / И. И. Раскина, Н. В. Федяинова. - (Информатика в начальной школе) // Информатика и образование. - 2005. - N 3. - С. . 64-69.
21. Репьев, Ю. Г. Система интерактивного обучения: дайджест / Ю. Г. Репьев // Психология обучения. - 2004. - N 6. - С. . 30-32
22. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. N 28);
- 23.
24. Селевко Г.К.Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование,1998.-256с.
25. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: Практич. Пос. для работников общеобразовательных учреждений. – М.: АРКТИ, 2003.
26. Три ключа. Педагогический вестник. – М: Издательский дом Шалвы Амонашвили, 2003 – 2009.
27. Шевченко, Н. Интерактивные формы обучения как средство развития личности школьника / Н. Шевченко. (Новое в образовании) // Учитель. - 2004. - N 5. - С. . 12-17
28. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
29. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
30. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
31. Акимушкин И.И. Причуды природы (кн. 1,2). – М.: Юный натуралист, 2005.

Интернет – ресурсы

1. Образовательные проекты портала «Внеурока.ру» – Режим доступа: www.vneuroka.ru
2. Единая коллекция Цифровых Образовательных Ресурсов: - Режим доступа: <http://school-collection.edu.ru>
3. Учебные материалы и словари на сайте «Кирилл и Мефодий». Режим доступа: www.km.ru/ed

Правила работы над проектом

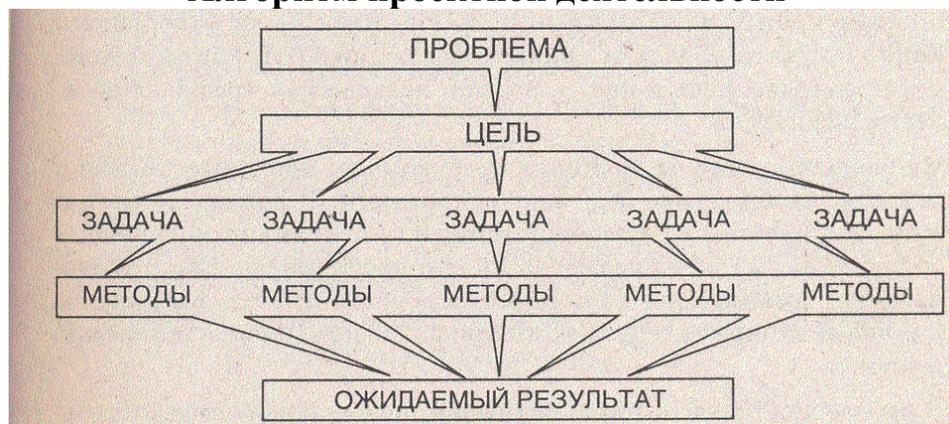
Не понял — *спроси*

Хочешь быть понятым — *объясни*

Успеха добиваются те, кто умеет *договариваться*

Ошибка — *не страшно*

Алгоритм проектной деятельности



Классификация проектов

По доминирующей деятельности обучающихся:

1. Практико-ориентированный проект;
2. Исследовательский проект;
3. Информационный проект;
4. Творческий проект;
5. Ролевой проект.

По предметно-содержательной области:

1. Монопроекты;
2. Межпредметные проекты

По характеру контактов между участниками:

1. Внутри творческого объединения;
2. Внутри учреждения;
3. Городские;
4. Региональные;
5. Международные

Изучаемые термины

Анимация (Мультипликация) – Animation

Оживление – Revitalization

Компановка – Layout, composition

Фаза движения – Movement phase

Быстрое движение – rapid movement

Медленное движение – slow motion

Кадр – Frame

Композиция в кадре – Composition in the frame

Крупный план – Close-up

Средний план – Average plan

Дальний план – Distance shot

Деталь – Detail