

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 578
Приморского района Санкт-Петербурга

«СОГЛАСОВАНА»
Заведующий ОДОД
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга

_____ Д.В.Кузьмина
31.08.2026 г.

«РАССМОТРЕНА и ПРИНЯТА»
Педагогическим Советом
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
(протокол от 31.08.2026 г. № 13)

«УТВЕРЖДЕНА»
Приказом ГБОУ школы 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
от 31.08.2026 г. № 284-Д

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0088EA35369D089EB484E17FA91B4973E4
Владелец: Зинкина Елена Ивановна
Действителен с 28.05.2026 до 21.08.2027

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности

«ОСНОВЫ АНИМАЦИИ»

Возраст учащихся от 8 до 12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик программы:
Сергиевская Юлия Андреевна
педагог дополнительного образования

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Основы анимации» подготовлена с учетом современных требований к дополнительному образованию детей и направлена на развитие творческих и технических способностей учащихся через создание авторских мультфильмов.

Актуальность

Актуальность программы обусловлена ростом популярности цифровых технологий и медиаискусства. Программа «Основы анимации» объединяет в себе классическое изобразительное искусство (лепка, декорации) и современные информационные технологии (цифровая съемка, видеомонтаж). Работа над мультфильмом развивает мелкую моторику, усидчивость, пространственное мышление и навыки работы с цифровым оборудованием, что отвечает запросу общества на формирование ранней технологической грамотности.

Уровень освоения: общекультурный.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 8 до 12 лет. Данный возраст является наиболее благоприятным для развития креативности, формирования навыков планирования деятельности и развития мелкой моторики рук. Особенности восприятия детей этого возраста позволяют им успешно осваивать покадровую съемку и простейшие монтажные программы.

Объем и срок освоения

Объем программы: 144 академических часа.

Срок освоения: 1 год (36 учебных недель).

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Цель

Развитие творческого и технического потенциала ребенка через освоение технологий создания анимационного фильма в технике перекладки и объемной пластилиновой анимации.

Задачи

Обучающие:

- Познакомить с историей анимации и основными видами мультипликационных техник.
- Обучить приемам лепки персонажей, создания фонов и декораций.
- Обучить основам сценарного мастерства и раскадровки.
- Сформировать навыки работы с цифровой техникой (фотокамера, штатив, компьютер) и специализированным ПО для монтажа.

Развивающие:

- Развивать пространственное воображение, чувство композиции и ритма.
- Развивать мелкую моторику и координацию движений.
- Развивать алгоритмическое мышление в процессе построения кадрированной последовательности.

Воспитательные:

- Формировать навыки коллективного взаимодействия и распределения ролей в команде.
- Воспитывать терпение, аккуратность и целеустремленность в достижении конечного

результата.

— Формировать ответственное отношение к авторскому праву и используемым ресурсам.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Развитие эстетического вкуса и художественного восприятия.
- Повышение мотивации к творчеству и труду.
- Навыки самоконтроля и объективной оценки своей работы.

Метапредметные результаты:

- Умение планировать этапы работы над проектом (от идеи до премьеры).
- Опыт работы в команде и конструктивного общения.
- Умение находить, анализировать и использовать информацию для создания сюжетов.

Предметные результаты:

- Знание основных принципов анимации (тайминг, спейсинг, подготовка действия).
- Владение инструментами создания персонажей из пластилина с учетом анатомии движения.
- Умение осуществлять покадровую съемку и выполнять базовый монтаж с наложением звука.

К концу обучения по программе:

Учащиеся будут знать:

- Виды анимации и этапы производства мультфильма.
- Правила композиции кадра и работы со светом.
- Основы безопасности при работе с техническими средствами.

Учащиеся будут уметь:

- Создавать раскадровку своего будущего фильма.
- Лепить устойчивых персонажей для анимации.
- Работать в программе захвата кадров и звуковом редакторе.

Язык реализации: русский.

Формы обучения

Занятия проводятся в очной форме.

Особенности реализации

Программа предполагает использование ИКТ-технологий.

Условия набора на обучение

На обучение принимаются все желающие без предварительного конкурсного отбора.

Группы формируются по возрастному принципу или на основе интересов детей.

Зачисление производится на основании заявления родителей (законных представителей).

Формы организации и проведения занятий

Занятия включают теоретическую часть и практическую творческую работу. Основная форма — практическое занятие-мастерская.

Формы организации деятельности детей на занятии:

- фронтальная (аудиторное занятие): работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);
- работа в подгруппах: одна из подгрупп на аудиторном занятии осваивает новый учебный материал, либо занимается практической деятельностью; другая подгруппа (другие подгруппы) выполняют внеаудиторные (самостоятельные) задания;
- занятия с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

В рамках программы проводятся ежеквартальные кинопоказы готовых работ.

Рекомендуется участие родителей в итоговых фестивалях мультфильмов и помощь в озвучивании ролей (при желании).

Материально-техническое оснащение

- Рабочие места (столы, стулья).
- Компьютеры со специализированным ПО (например, MonkeyJam, Stop Motion Pro или аналоги).
- Цифровые фотоаппараты или веб-камеры высокого разрешения.
- Штативы.
- Световое оборудование (настольные лампы или кольцевой свет).
- Мультипликационный станок для перекладки.
- Материалы: пластилин (разных видов), стеки, каркасная проволока, картон, краски.

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования.

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела (блока)	Всего (час)	Теория (час)	Практика (час)	Формы контроля
1.	Введение. Основы анимации и техники безопасности.	2	1	1	Беседа, опрос, наблюдение.
2.	Искусство пластилиновой лепки для кино. Создание персонажа.	22	4	18	Выставка работ, выполнение практических заданий.
3.	Сценарное мастерство и раскадровка.	16	6	10	Беседа, представление сценария и раскадровки.
4.	Технический блок: работа с камерой и светом. Композиция.	12	4	8	Наблюдение, тестовое задание на установку света.
5.	Плоскостная пластилиновая анимация (перекладка). Проект 1.	28	4	24	Выполнение практических заданий, просмотр этюдов.

№ п/п	Наименование раздела (блока)	Всего (час)	Теория (час)	Практика (час)	Формы контроля
6.	Объемная пластилиновая анимация. Проект 2.	32	4	28	Наблюдение, промежуточная оценка материала.
7.	Компьютерная обработка, монтаж и звукорежиссура.	24	9	15	Опрос, выполнение практических заданий по монтажу.
8.	Презентация проектов.	6	0	6	Фестиваль мультфильмов, самоанализ
9.	Итоговое занятие.	2	0	2	Подведение итогов, просмотр портфолио.
ИТОГО		144	32	112	

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 578
Приморского района Санкт-Петербурга

«УТВЕРЖДЕН»
Приказом ГБОУ школы 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
от 31.08.2026 г. № 284-Д

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«ОСНОВЫ АНИМАЦИИ»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09	27.05	36	72	144	В соответствии с расписанием занятий, 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного часа 45 минут. Через каждые 45 минут занятия перерыв 10 минут.

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 578
Приморского района Санкт-Петербурга

СОГЛАСОВАНА
Заведующий ОДОД
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
_____Д.В.Кузьмина
31 августа 2026 г.

РАССМОТРЕНА и ПРИНЯТА
Педагогическим Советом
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
(протокол от 31 августа 2026 г. № 13)

УТВЕРЖДЕНА
Приказом ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
от 31 августа 2026 г. № 284-Д
Директор_____Е.И.Зимина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе
технической направленности

«ОСНОВЫ АНИМАЦИИ»

Год обучения 1

Возраст учащихся от 8 до 12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик программы:
Сергиевская Юлия Андреевна
Педагог дополнительного образования

Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 8 до 12 лет. Данный возраст является наиболее благоприятным для развития креативности, формирования навыков планирования деятельности и развития мелкой моторики рук. Особенности восприятия детей этого возраста позволяют им успешно осваивать покадровую съемку и простейшие монтажные программы.

Объем и срок освоения

Объем программы: 144 академических часа.

Срок освоения: 1 год (36 учебных недель).

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Цель

Развитие творческого и технического потенциала ребенка через освоение технологий создания анимационного фильма в технике перекладки и объемной пластилиновой анимации.

Задачи

Обучающие:

- Познакомить с историей анимации и основными видами мультипликационных техник.
- Обучить приемам лепки персонажей, создания фонов и декораций.
- Обучить основам сценарного мастерства и раскадровки.
- Сформировать навыки работы с цифровой техникой (фотокамера, штатив, компьютер) и специализированным ПО для монтажа.

Развивающие:

- Развивать пространственное воображение, чувство композиции и ритма.
- Развивать мелкую моторику и координацию движений.
- Развивать алгоритмическое мышление в процессе построения кадрированной последовательности.

Воспитательные:

- Формировать навыки коллективного взаимодействия и распределения ролей в команде.
- Воспитывать терпение, аккуратность и целеустремленность в достижении конечного результата.
- Формировать ответственное отношение к авторскому праву и используемым ресурсам.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Развитие эстетического вкуса и художественного восприятия.
- Повышение мотивации к творчеству и труду.
- Навыки самоконтроля и объективной оценки своей работы.

Метапредметные результаты:

- Умение планировать этапы работы над проектом (от идеи до премьеры).
- Опыт работы в команде и конструктивного общения.
- Умение находить, анализировать и использовать информацию для создания сюжетов.

Предметные результаты:

- Знание основных принципов анимации (тайминг, спейсинг, подготовка действия).

- Владение инструментами создания персонажей из пластилина с учетом анатомии движения.
- Умение осуществлять покадровую съемку и выполнять базовый монтаж с наложением звука.

К концу обучения по программе:

Учащиеся будут знать:

- Виды анимации и этапы производства мультфильма.
- Правила композиции кадра и работы со светом.
- Основы безопасности при работе с техническими средствами.

Учащиеся будут уметь:

- Создавать раскадровку своего будущего фильма.
- Лепить устойчивых персонажей для анимации.
- Работать в программе захвата кадров и звуковом редакторе.

Содержание программы

Раздел 1. Введение. Основы анимации и техники безопасности.

Теория: История возникновения анимации, основные виды и техники. Организация рабочего места. Инструктаж по технике безопасности при работе с оборудованием и материалами.

Практика: Первые пробы движения простейших объектов. Демонстрация принципа инерции зрения.

Форма контроля: Беседа, опрос, наблюдение.

Раздел 2. Искусство пластилиновой лепки для кино. Создание персонажа.

Теория: Свойства различных видов пластилина. Анатомия персонажа и стилизация. Инженерные основы: изготовление проволочного каркаса для устойчивости фигурок. Работа с мимикой.

Практика: Изготовление каркасных и бескаркасных героев. Создание набора сменных ртов и глаз для артикуляции. Лепка элементов декораций.

Форма контроля: Выставка работ, выполнение практических заданий.

Раздел 3. Сценарное мастерство и раскадровка.

Теория: Структура сюжета: завязка, кульминация, развязка. Понятие кадра, плана (общий, средний, крупный) и ракурса. Правила визуального повествования.

Практика: Написание короткого сценария для авторского ролика. Отрисовка бумажной раскадровки с указанием движений камеры.

Форма контроля: Беседа, представление сценария и раскадровки.

Раздел 4. Технический блок: работа с камерой и светом. Композиция.

Теория: Устройство съемочного оборудования. Понятие экспозиции, фокуса и баланса белого. Трехточечная схема освещения. Правило третей в композиции кадра.

Практика: Установка осветительных приборов, настройка цифровой камеры или смартфона на штативе. Работа с хромакеем.

Форма контроля: Наблюдение, тестовое задание на установку света.

Раздел 5. Плоскостная пластилиновая анимация (перекладка). Проект 1.

Теория: Специфика техники перекладки. Фазовка движения. Законы анимации: сжатие и растяжение, подготовка к действию (отказ), расчет времени (тайминг).

Практика: Создание фона и персонажей в плоскости. Съемка этюда «Движение» (походка, прыжок). Работа над первым коротким фильмом.

Форма контроля: Выполнение практических заданий, просмотр этюдов.

Раздел 6. Объемная пластилиновая анимация. Проект 2.

Теория: Работа в трехмерном пространстве мультстанка. Взаимодействие персонажей с окружением. Удержание равновесия фигурок в кадре. Особенности макросъемки.

Практика: Съемка авторского проекта в технике stop-motion. Отработка сложных движений и взаимодействия двух и более героев.

Форма контроля: Наблюдение, промежуточная оценка материала.

Раздел 7. Компьютерная обработка, монтаж и звукорежиссура.

Теория: Обзор программ для видеомонтажа. Работа со слоями, таймлайном и переходами. Основы звукового оформления: запись голоса, шумов (фоли) и подбор музыки.

Практика: Импорт отснятого материала. Цветокоррекция. Синхронизация звука с движением губ персонажа. Наложение титров и спецэффектов.

Форма контроля: Опрос, выполнение практических заданий по монтажу.

Раздел 8. Презентация проектов.

Теория: Теоретическая часть не предусмотрена (акцент на демонстрацию результата).

Практика: Подготовка итоговой подборки работ. Коллективный просмотр созданных мультфильмов.

Форма контроля: Фестиваль мультфильмов, самоанализ.

Раздел 9. Итоговое занятие.

Теория: Теоретическая часть не предусмотрена (акцент на демонстрацию результата).

Практика: Обсуждение достигнутых результатов и оформление цифрового портфолио.

Форма контроля: Просмотр портфолио, подведение итогов.

Учебно-методический комплекс ДОП «Основы анимации».

Для обеспечения качественного образовательного процесса в ДО «Основы анимации» ниже представлен комплекс методических и оценочных материалов, структурированный по этапам обучения.

1. Методы, приемы и технологии обучения

В основе программы лежит **технология проектного обучения**, где итогом каждого тематического блока является законченный микро-ролик, а итогом курса — авторский мультфильм.

Педагогические методы и приемы:

- **Метод «Оживших объяснений»:** педагог демонстрирует процесс съемки через документ-камеру или экран, показывая в реальном времени, как микро-движение пластилиновой массы превращается в динамику на экране.
- **Словесные методы:** объяснительный рассказ об истории анимации, беседа о законах физики в движении.
- **Наглядные методы:** демонстрация классических произведений («Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона»), использование схем-раскадровок.
- **Практические методы:** упражнения на развитие мелкой моторики (смешивание цветов, создание арматурных каркасов), этюды на отработку тайминга (падение мяча, походка).
- **Технология «Стоп-моушн»:** базовая техническая база, включающая съемку кадр за кадром с последующей склейкой.

Перечень дидактических средств и ЭОР

Дидактические средства:

- **Наглядные пособия:** таблицы смешивания цветов, образцы персонажей на разных стадиях сборки, карточки с основными эмоциями (мимика для персонажей).
- **Технические средства:** световые планшеты, профессиональные штативы с креплениями для смартфонов, комплекты постоянного мягкого света (софтбоксы), хромакей (зеленый фон) для замены заднего плана.
- **Расходные материалы:** скульптурный и цветной пластилин, проволока (алюминий/медь) для каркасов, стеки, доски.

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР):

- **Специализированное ПО:** Stop Motion Studio (мобильное приложение), Dragonframe (профессиональное ПО для ПК).
- **Видео-уроки:** авторские мастер-классы по созданию спецэффектов в пластилине (взрывы, вода, огонь).
- **Библиотеки звуков:** сайты с бесплатными SFX-эффектами и музыкой по лицензии Creative Commons (Freesound.org и др.).

Информационные источники

Список литературы для педагогов

1. **Норштейн Ю. Б.** «Снег на траве»: Глубокое исследование философии и психологии визуального образа в анимации.
2. **Уильямс Р.** «Набор для выживания аниматора»: Практическое руководство по таймингу и спейсингу (азбука профессионального аниматора).
3. **Иткин В. В.** «Что делает мультфильм мультфильмом»: Методическое пособие по анализу анимационных произведений.
4. **Хитрук Ф. С.** «Профессия — аниматор»: Мемуары и профессиональные советы по режиссуре и созданию персонажей.
5. **Велинский Д. В.** «Технология процесса производства мультфильмов»: Техническое пособие по освещению, съемке и монтажу.

Список литературы для детей и родителей

1. **Мигунов Е. Т.** «Как рисовать мультфильм»: Понятное пособие с иллюстрациями для детей среднего школьного возраста.
2. **Ли Л.** «Создаем свой мультфильм»: Книга с пошаговыми инструкциями по лепке героев и созданию простых декораций из подручных средств.
3. **Пушкова С. В.** «Мастерская анимации»: Сборник творческих заданий для начинающих мультипликаторов.
4. **Вассерман Т.** «Сам себе мультипликатор»: Пособие по созданию домашних мультфильмов с помощью смартфона или планшета.
5. **Энциклопедия «Герои сказок в мультфильмах»:** Для развития насмотренности и ознакомления с типажам персонажей.

Интернет-источники

1. **Animator.ru:** Крупнейшая российская база данных по профессиональной анимации (биографии мастеров, фильмография).
2. **StopMotionWorks.com:** Специализированный ресурс по технике покадровой (кукольной) анимации.
3. **Smapply.com (блог):** Ресурсы и шаблоны для создания качественных раскадровок (storyboards).
4. **SoundCloud / FreeSound.org:** Библиотеки легальных бесплатных звуковых эффектов для озвучивания детских работ.

Pinterest: Визуальная платформа для поиска идей (референсов) по фонам, палитрам и дизайну персонажей.

2. Оценочные материалы

Виды контроля и периодичность

Вид контроля	Сроки проведения	Цель контроля
Входной	1–2 неделя сентября	Оценка исходного уровня развития мелкой моторики, чувства пропорций и пространственного мышления.
Текущий	В течение всего года (после каждой темы)	Оценка освоения конкретных навыков (лепка персонажа, создание фона, съемка фаз движения).

Вид контроля	Сроки проведения	Цель контроля
Промежуточный	Конец 1-го полугодия (декабрь)	Оценка уровня готовности элементов индивидуального или группового проекта (черновой монтаж).
Итоговый	Конец курса (май)	Оценка финального продукта (мультфильма) и степени достижения всех планируемых результатов.

А. Входной контроль (Диагностика на начало обучения)

Цель: Определение базового уровня мелкой моторики, воображения и пространственного мышления.

Инструмент: Анкета «Мой кругозор в мультипликации»

1. Назови своих любимых анимационных героев.
2. Знаешь ли ты, как «оживают» картинки или фигурки в кино?
3. Занимался ли ты ранее в художественных кружках?
4. Какие программы для создания видео на телефоне или ПК тебе знакомы?

Диагностическая карта (начальная)

ФИ обучающегося	Уровень владения лепкой (1-5)	Пространственное мышление (тест «Фигура»)	Креативность (тест «Закончи рисунок»)
Иванов Иван	3	Высокий	Средний

Б. Текущий контроль (Промежуточная аттестация)

Цель: Проверка усвоения отдельных тем и коррекция процесса обучения.

Критериальный аппарат (оценка практического задания «Прогулка персонажа»):

1. **Техническая точность:** отсутствие дрожания камеры в кадре (статика штатива).
2. **Тайминг:** плавность движения, отсутствие резких рывков или слишком долгих пауз.
3. **Целостность образа:** сохранение пропорций персонажа в ходе движения.
4. **Аккуратность:** отсутствие лишних отпечатков пальцев на пластилине и мусора в кадре.

Баллы	Уровень	Описание
5 баллов	Высокий	Самостоятельная работа, соблюдение всех законов анимации.
3-4 балла	Средний	Работа выполнена с незначительными ошибками в плавности кадра.
1-2 балла	Низкий	Значительные нарушения в технологии съемки, требуется помощь педагога.

В. Итоговый контроль (Аттестация по завершении проекта)

Цель: Оценка комплексного результата — готового анимационного фильма.

Карта оценки итогового проекта (Экспертный лист)

ФИ участника: _____

Название мультфильма: _____

Критерий оценки	Балл (1-10)	Примечание
Оригинальность идеи (сценарий, сюжетные повороты)		
Художественное исполнение (сложность лепки, декорации)		
Операторская работа (ракурсы, освещение, фокус)		
Монтаж и звук (ритм монтажа, качество озвучки)		
Соблюдение законов анимации (выразительность поз)		
ИТОГО:	из 50	

Г. Самооценка (Рефлексия)

Анкета обратной связи для обучающегося:

- Чему самому трудному я научился в этом учебном году?
- Какой этап работы над мультфильмом мне нравится больше всего (лепка, съемка или монтаж)?
- Что бы я изменил в своем проекте, если бы начал его сначала?
- Оцени свою работу над проектом по шкале от 1 до 10.

Данный комплекс материалов позволяет объективно оценить результаты каждого учащегося и своевременно вносить изменения в методику преподавания.

Формы и методы отслеживания результатов

Методы отслеживания:

- **Наблюдение:** педагогический мониторинг за рабочим процессом (актуально для личностных результатов).
- **Практическая работа:** выполнение конкретного задания по анимации кадров.
- **Презентация:** устное представление своей идеи или сценария.
- **Самооценка:** анализ учащимся своей работы по принципу «что получилось / что нужно доработать».

Формы фиксации результатов:

- **Индивидуальная карта развития:** бумажный или электронный профиль учащегося с баллами по компетенциям.
- **Цифровое портфолио:** хранилище видеофайлов (этюдов), фотографий персонажей и раскадровок.
- **Анкетирование:** для выявления динамики ценностных ориентиров (в рамках личностных результатов).

- **Протокол итоговой аттестации:** документ со сводными оценками за выпускной проект.

Критериальный аппарат

Результаты оцениваются по блокам, соответствующим планируемым результатам программы.

Блок 1: Предметные результаты (Техническое мастерство)

- **Владение технологией:** знание основ пластилиновой перекладки или объемной анимации, умение пользоваться оборудованием и софтом.
- **Качество лепных образов:** выразительность персонажей, прочность конструкций (наличие каркаса), эстетичность.
- **Основы экранного языка:** правильное использование планов (крупный, средний, общий) и работа со светом в кадре.
- **Динамика движения:** плавность анимации, отсутствие лишних объектов в кадре (рук аниматора, теней).

Блок 2: Метапредметные результаты (Универсальные действия)

- **Проектное мышление:** умение пройти путь от идеи до готового видеофайла; планирование этапов работы.
- **Информационная грамотность:** умение работать с источниками (поиск звуков, музыки, референсов для фонов).
- **Регулятивные навыки:** способность удерживать внимание на монотонной работе (съемке кадров), доведение дела до конца.

Блок 3: Личностные результаты (Социализация и ценности)

- **Творческая активность:** проявление инициативы при создании сценария, оригинальность идей.
- **Коммуникация:** умение работать в съемочной группе (распределение ролей: режиссер, художник, оператор), отсутствие конфликтов.
- **Самокритика и рефлексия:** адекватное восприятие критики от педагога и сверстников при просмотре работ.

Система градации оценок

Для всех критериев используется уровневая система:

1. **Высокий уровень (8–10 баллов):** Учащийся самостоятельно выполняет задачи, вносит творческие предложения, технически работа выполнена чисто (плавная анимация, четкая запись звука).
2. **Средний уровень (5–7 баллов):** Работа выполняется с опорой на образцы или при частичной помощи педагога, присутствуют небольшие технические огрехи.
3. **Базовый уровень (1–4 балла):** Учащийся справляется с заданиями только при постоянном контроле педагога, анимация прерывистая, сценарий фрагментарный.