

Департамент образования администрации городского округа Тольятти
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа Тольятти
«Школа с углубленным изучением отдельных предметов № 47 имени М.В. Демидовцева»
Структурное подразделение дополнительного образования детей
«Клуб «Патриот»

Рассмотрена и рекомендована
на педагогическом совете
протокол
№ 21 от 17.06.2024

Утверждена
приказом № 123-ОД от 17.06.2024
Директор МБУ «Школа № 47»
И.В. Прокопченко

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МУЛЬТСТУДИЯ»

Возраст обучающихся: 10-14 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Кузниченко Наталья Николаевна
педагог дополнительного образования

г. Тольятти, 2024

Оглавление

| | |
|--|----|
| Пояснительная записка | 3 |
| Направленность программы | 4 |
| Актуальность программы..... | 4 |
| Отличительные особенности и новизна программы | 5 |
| Адресат программы..... | 6 |
| Объем программы..... | 6 |
| Форма обучения | 6 |
| Формы организации деятельности..... | 6 |
| Режим занятий | 7 |
| Цель и задачи программы..... | 7 |
| Ожидаемые результаты | 8 |
| Критерии и способы определения результативности | 9 |
| Учебный план программы | 11 |
| Содержание программы | 11 |
| Образовательный модуль «Мультфильм как вид искусства»..... | 11 |
| Образовательный модуль «Юный мультипликатор»..... | 14 |
| Образовательный модуль «Живая линия»..... | 16 |
| Методическое обеспечение программы | 18 |
| Условия реализации программы | 19 |
| Список литературы | 22 |

Пояснительная записка

Аудиовизуальные искусства – кино и телевидение содержат в себе большие возможности для развития детей. Нравственное и эмоциональное воздействие их исключительно широко. Киноэкран обладает огромной силой убеждения, привлекает детей наглядными, легко воспринимаемыми образами. Кино-видео герои создают почву для подражания и темы для игр. Идеи, подкрепленные яркими эмоциями, усваиваются глубоко и прочно, становятся основой для развития мировоззрения ребенка.

Изучение искусства экрана в дополнительном образовании детей направлено, прежде всего, на дальнейшее развитие навыков восприятия особых выразительных средств экранных произведений, способностей эмоционально откликаться на происходящее в фильме, сопереживать героям.

Формирование экранной культуры происходит более эффективно, если дети включаются в творческую деятельность. Изучение основных понятий и особенностей этой культуры поможет обучающимся лучше понимать аудиовизуальные искусства и применять полученные знания в видеотворчестве.

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р)

- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242.
- «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 03.09.2015 № МО -16-09-01/826-ТУ)

Программа «Мультстудия» имеет *техническую направленность*, так как знакомит обучающихся с большим разнообразием технического оборудования, необходимого при создании мультфильмов, и учит работать с этой техникой. Программа также ориентирована на развитие интереса детей к компьютерным технологиям, которые обязательно применяются при создании мультфильма. Обучение по данной программе способствует развитию технических и творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит детей с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому обучающемуся обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены. Функциональное назначение программы – *общеразвивающее*.

Актуальность программы «Мультстудия» обусловлена многими факторами.

Во-первых, огромными возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка. По словам болгарского режиссера Тодора Динова, «мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусства». Действительно, техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на

экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой ребенок, в то числе и с ОВЗ, может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Во-вторых, необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. Мультипликация сегодня - один из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У.Диснея, Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

В-третьих, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

Педагогическая целесообразность программы «Мультстудия» состоит в том, что данная программа поможет обучающимся в выборе профессий, в том числе новых по определению, и сформировать устойчивый интерес к таковым – связанным с кино, театром, телевидением, аудиовизуальной рекламой. В результате её успешной реализации можно ожидать у детей желания продолжить свое обучение в профильных учебных заведениях среднего и высшего звена.

Новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что **по форме организации образовательного процесса она является модульной**. Модульность позволяет более вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся.

При разработке данной программы соблюдены принципы, которые позволяют учитывать разный уровень развития и разную степень освоенности содержания обучающимися. Содержание программы соответствует ознакомительному уровню сложности и состоит из 3 образовательных модулей: «Мультфильм как вид искусства», «Юный мультипликатор», «Живая линия».

Отличительная особенность программы «Мультстудия» выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого

продукта - мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента - основ литературного творчества;

в-четвертых: все созданные в рамках мастерской «Мультстудия» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье. Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

Адресат программы

Программа «Мультстудия» составлена для обучающихся 10-14 лет. Количество обучающихся в группах не менее 15 человек.

Принцип набора в учебное объединение – свободный. Специального отбора не проводится. Комплектование учебных групп проводится с учетом индивидуальных способностей и потребностей обучающихся.

Объем программы

Программа реализуется за 1 учебный год, объем 108 часов (36 учебных недель, 3 часа в неделю).

Форма обучения

Форма обучения очная.

Формы организации деятельности

Фронтальная

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

Групповая

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание).

Индивидуальная

- совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;
- выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъёмки;
- овладение съёмочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

Основная форма организации обучения – коллективно-групповая. Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный (индивидуальный) подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

| Образовательная деятельность | Формы организации |
|-------------------------------------|--|
| Учебная деятельность | Теоретические и практические занятия, опросники, тесты, творческие презентации, проекты, открытые занятия и т.д. |
| Воспитательная деятельность | Защита проектов, выставки, конкурсы и |

Режим занятий

Занятия проходят 2 раза в неделю по 1 или 2 академическим часам (продолжительность одного академического часа – 40 минут), перерыв между занятиями 10 минут.

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

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с основными сведениями о истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям.
- развивать мелкую моторику рук, глазомер;

Воспитательные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и стремление к самостоятельному творчеству.

Ожидаемые результаты

а) Освоение предметных знаний и умений

По завершению обучения:

обучающиеся будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

обучающиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет; озвучивать героев.

б) Освоение метапредметных результатов

По окончании программы обучающиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

в) Освоение личностных результатов

По завершению обучения по программе обучающиеся будут:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,
- проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях

Критерии и способы определения результативности

Эффективным показателем результативности будет являться личностный рост обучающихся (развитие поведенческих, морально-психологических качеств); развитие творческой активности обучающихся (участие в конкурсах и фестивалях разного уровня), количество и качество созданных за отчетный период мультфильмов.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются *входной, текущий, промежуточный и итоговый* контроли. Осуществляется контроль следующим образом.

Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

В течение изучения каждого модуля проводится *промежуточный срез знаний, умений и навыков*. Его цель - выявление степени обученности детей и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос обучающихся и викторины.

Итоговый контроль проводится в конце изучения каждого модуля. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос обучающихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе), общая отчетная выставка в учреждении, коллективная работа.

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, реализации собственной компетентности.

Контроль за реализацией программы

Результаты усвоения программного материала соотнесены с целями и задачами программы и должны отслеживаться педагогом в процессе её реализации. Формами контроля усвоения программы являются: зачет, наблюдение в процессе творческой деятельности (репродуктивной и самостоятельной), анализ созданных мультфильмов, опрос, анкетирование, оценка достижений и участия в конкурсах и фестивалях всех уровней.

В течение программного курса обучающиеся участвуют в коллективно-творческом деле: создают мультипликационные фильмы. В конце года проводится презентация созданных за год мультфильмов и их анализ, по результатам которого обучающиеся получают зачет.

Формы подведения итогов

- анкеты;
- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

**Учебный план
образовательной программы «Мультстудия»**

| № п/п | Наименование модуля | Количество часов | | |
|---------------|--------------------------------|------------------|-----------|-----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1. | «Мультфильм как вид искусства» | 36 | 6 | 30 |
| 2. | «Юный мультипликатор» | 36 | 3 | 33 |
| 3. | «Живая линия» | 36 | 2 | 34 |
| Итого: | | 108 | 11 | 97 |

Содержание программы

Образовательный модуль «Мультфильм как вид искусства» (36 часов)

Реализация этого модуля обусловлена развитием интереса к устройству простейших мультипликационных технических объектов. Обучающиеся знакомятся с основными сведениями о истории, теории и практике мультипликации.

Цель модуля: создание условий для развития технических способностей, формирования интереса к мультипликационным объектам и развития желания к созданию простейших рисованных мультпродуктов.

Задачи модуля:

- познакомить обучающихся с историей зарождения мультипликации; перспективами ее развития и использования;
- обучить приемам правильной и безопасной работы с различными инструментами;
- научить самостоятельно проектировать, изготавливать простейшие мультипликации;
- формировать знания о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;
- формировать знания о законах развития сюжета и правилах драматургии.

Ожидаемые предметные результаты

Обучающийся должен знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;

- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

Обучающийся должен уметь:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Учебно-тематический план модуля «Мультфильм как вид искусства»

| № п/п | Наименование тем | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|-------|---|------------------|----------|-----------|-------------------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. | 1 | 1 | - | Входящая диагностика, анкетирование |
| 2. | Композиция, крупность плана. | 7 | 1 | 6 | Наблюдение, беседа |
| 3. | Сюжет и персонажи мультфильма. | 7 | 1 | 6 | Наблюдение, беседа |
| 4. | Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации. | 7 | 1 | 6 | Наблюдение, беседа |
| 5. | Наследие отечественной мультипликации. | 7 | 1 | 6 | Наблюдение, беседа |
| 6. | Создание простейшей мультипликации. | 6 | 1 | 5 | Наблюдение, беседа |
| 7. | Итоговое занятие | 1 | - | 1 | Презентация работ |
| | ИТОГО: | 36 | 6 | 30 | |

Содержание образовательного модуля «Мультфильм как вид искусства».

1. Вводное занятие.

Теория. Инструктаж по технике безопасности.

2. Композиция, крупность плана.

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

3. Сюжет и персонажи мультфильма.

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

4. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

5. Наследие отечественной мультипликации.

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр мультфильмов.

6. Создание простейшей мультипликации.

Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки. Создание простейшего рисованного мультфильма.

7. Итоговое занятие.

Практика. Презентация работ

Образовательный модуль «Юный мультипликатор» (36 часов)

Образовательный модуль «Юный мультипликатор» знакомит обучающихся с основными профессиональными терминами, творческими и технологическими приёмами видеосъемки, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов.

Цель модуля: раскрыть потенциальные творческие способности обучающихся, посредством изучения основных техник создания мультфильмов.

Задачи модуля:

- познакомить с основными сведениями о истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- сформировать умение работать в группе, в коллективе;
- сформировать навыки организации и планирования работы;
- развить образное и пространственное мышление, фантазию ребенка;
- развить аналитическое мышление и самоанализ;
- развить творческий потенциал ребенка, его познавательную активность.

Ожидаемые предметные результаты

Обучающийся должен знать:

- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, пластилином и др. материалами;
- начальные сведения из истории создания мультфильмов; виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- этапы создания мультфильма;
- в чём заключается работа режиссёра, аниматора, оператора, художника постановщика, художника по фонам, монтажера;
- правила работы с фото- и видеотехникой;

Обучающийся должен уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.; определить порядок действий,
- планировать этапы своей работы; применять различные виды декоративного творчества (рисунок, лепка, природный и другие материалы) при придумывании и создании собственной анимационной миниатюры;
- понимать суть учебной задачи и комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной технической цели (продумывать систему оживления, подбирать музыку и озвучивать историю, работать с фото-видео и компьютерной техникой, проводить съёмки, создавать небольшие фильмы в технологии рисованной перекладки, видеть монтажные планы в мультфильме).

Учебно-тематический план модуля «Юный мультипликатор»

| № п/п | Наименование тем | Количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-------|--|------------------|----------|-----------|---|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. | 1 | 1 | - | Входящая диагностика, наблюдение, анкетирование |
| 2 | Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение, беседа |
| 3 | Понятие мультфильма. Что такое мультфильм. | 3 | - | 3 | Наблюдение, беседа |
| 4 | Основные техники создания мультфильмов. | 13 | 1 | 12 | Наблюдение, беседа |
| 5 | Элементарные движения персонажа и способы их создания. | 13 | - | 13 | Наблюдение, беседа |
| 6 | Итоговое занятие. | 2 | - | 2 | Презентация работ |
| | ИТОГО: | 36 | 3 | 33 | |

Содержание образовательного модуля «Юный мультипликатор».

1. Вводное занятие.

Теория. Инструктаж по технике безопасности.

2. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

3. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм.

Теория. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

Практика. Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

4. Основные техники создания мультфильмов.

Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.

5. Элементарные движения персонажа и способы их создания.

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

6. Итоговое занятие.

Практика. Презентация работ.

Образовательный модуль «Живая линия» (36 часов)

Модуль «Живая линия» позволяет обучающимся в форме практической деятельности раскрыть смысл раскадровки, изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Цель модуля: создание условий для развития интереса ребенка к созданию своего продукта, стремления к новым знаниям.

Задачи модуля:

- способствовать самореализации детей в различных видах творческой деятельности;
- сформировать умения выражать себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания;
- сформировать знания о наглядных материалах и о внешнем виде животного и среды его обитания;
- научить основам раскадровки.

Ожидаемые предметные результаты

Обучающийся должен знать и уметь:

- делать раскадровку в творчестве режиссеров анимационного кино А.Ю. Хржановского, Г.Я. Бардина. В.М. Угарова и т.д.
- изготавливать героев, фоны и бутафорию;
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- различать технологии анимации: рисованной, кукольной, пластилиновой, перекладки; «контрасте», «яркости», «звуке», «звуковым фоне», «музыкальном фоне».

Учебно-тематический план модуля «Живая линия»

| № п/ п | Наименование тем | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|--------------|------------------|------------------|--------|----------|----------------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |

| | | | | | |
|---|--|-----------|----------|-----------|---|
| 1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. | 1 | 1 | - | Входящая диагностика, наблюдение, анкетирование |
| 2 | «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение, беседа |
| 3 | Эскиз персонажей и декораций. | 10 | - | 10 | Наблюдение, беседа |
| 4 | Составление раскадровки мультфильма | 12 | | 12 | Наблюдение, беседа |
| 5 | Изготовление персонажей и декораций | 7 | | 7 | Наблюдение, беседа |
| 6 | Итоговое занятие. | 2 | - | 2 | Презентация работ |
| | ИТОГО: | 36 | 2 | 34 | |

Содержание образовательного модуля «Живая линия».

1. Вводное занятие.

Теория. Инструктаж по технике безопасности.

2. «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.

Практика. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

3. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

4. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

5. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

6. Итоговое занятие.

Практика. Подведение итогов, награждение воспитанников. Проведение заключительной выставки.

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей;
- моральное поощрение инициативы и творчества;
- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
- рассказ, беседа, побуждающий или подводный диалог;
- упражнения и творческие задания;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
- регулирование активности и отдыха;
- мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов;
- показ работ родителям, учащимся из других объединений;
- участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов. Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе «Мультстудия» является проектный метод обучения. В течение года реализуется 4-6 проектов. В рамках проекта обучающиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности: поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра), аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик), практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария), презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый

сценарий ждёт съемка. Процесс съемки и монтажа также представляет собой проект, над которым работает еще одна проектная группа обучающихся во главе со сценаристом.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени. Обучение созданию проектов ведется поэтапно. В первый год обучения педагог «ведет» обучающихся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем чтобы учащиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли самостоятельно реализовать проект «Мой мультфильм» или «Свободная тема». Учитывая возраст обучающихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование. На консультации педагог выступает в роли наставника (специалист, обладающий экспертными знаниями в определенной области и обучающий других посредством передачи опыта, организующий и курирующий самостоятельное решение задач обучаемым). Он не дает обучающемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

Проектная деятельность ставит обучающихся в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изучаемого, это тренирует у обучающегося умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми, владеющий навыками работы со съемочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами.

Учебно-методические материалы:

Методические разработки (игры, этюды, упражнения, элементы тренинга) как собственные педагога, так и заимствованные в Интернете и печатных изданиях;

Тексты литературных произведений для детей: сценарии, пьесы, сказки, стихи для декламации как собственные педагога, так и заимствованные на литературных порталах («БрайлЛенд», «Дети книги», «Зелёный кузнечик», «Электронные пампасы» и др.);

Видеоролики театральных постановок, декламаций, выступлений детей участников интернет-конкурсов и т.п.

Материально-техническое обеспечение

1. Помещения, необходимые для реализации программы:

1.1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).

1.2. Компьютерный класс, укомплектованный стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением (программы для монтажа видео Movie maker, Adobe Premiere Pro) и с выделенным каналом выхода в Интернет.

1.3. Зал (учебный класс) с демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.

2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

2.1. Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);

2.2. Мультимедийная проекционная установка;

2.3. Компьютерные программы Adobe Premiere и Adobe After Effect;

2.4. Многофункциональное устройство черно-белое, цветное;

2.5. Цифровой фотоаппарат;

2.6. Видеокамера;

2.7. Штативы;

2.8. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);

2.9. DVD, CD-диски, флеш-карты;

2.10. Колонки.

2.11. Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).

2.12. Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

3. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

5. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

Список литературы

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.

2. Агапова И.А., Лучшие модели оригами для детей. – М., 2007 АРТ-класс. – М., 2002
3. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007
6. Джонсон К. наброски и рисунок. – Мн., 2003
7. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006
Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://gisfilm.narod>
8. Красный Е.Ю. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2004. - 175 с.

Рекомендуемая литература для обучающихся и родителей

1. Журнал “Юный художник”.
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
3. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
4. Мария Семенова. Мы – славяне. - Санкт – Петербург, Издательство “Азбука”, 1998
5. Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993

Интернет - ресурсы

Интернет-сайт http://1htv.com/NeroVision/Nero_Vision_1.html

Интернет-сайт 2D аниматор: книга «Искусство мультипликации»

http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/

<http://www.college.ru/> – Открытый колледж

<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики

<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ