

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 9»

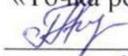
станции Старопавловской

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Согласовано

Руководитель Центра

«Точка роста»

 Г.Н. Бутенко

Пр. № 1 от 29.08. 2022г.



Утверждаю:

Директор МБОУ «СОШ №9»

МБОУ ст. Старопавловской

 В.А. Наседко

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
занятий дополнительного образования
технической направленности
«Мультстудия»
для 4 классов

Составитель:

Цылюрик Наталья Анатольевна

Принято на заседании
педагогического совета

Пр.№ 1

от «30» августа 2022г.

ст. Старопавловская

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Детская анимационная студия «Умка» разработана согласно требованиям следующих **нормативных документов**:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Паспорт приоритетного проекта "Доступное дополнительное образование для детей" (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. N 533 "О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196".
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.)
9. Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 № 3)

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и молодежи. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, ведь анимация – это искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультфильмы. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Детская анимационная студия «Умка» художественной **направленности** рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают

секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детской анимационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие способности. Здесь ребята могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской анимационной студии способствует развитию творческой активности обучающихся.

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах: «Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «Movie Maker», «Paint».

Программа предоставляет возможность каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Новизна программы заключается в следующем:

- Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединённых общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма;
- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съёмки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая **актуальность** данной программы.

Практическая значимость программы состоит в формировании у обучающихся навыков создания мультипликационных фильмов. Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и само выражаясь на каждом учебном занятии.

Отличительная особенность данной дополнительной общеобразовательной программы заключается в том, что она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ. Отличительная особенность программы состоит ещё и в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает комплексное изучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма.

Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла.

Ведущие теоретические идеи, на которых базируется программа, основаны на концепции дополнительного образования – освоение основ анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение придумать интересный сюжет, написать сценарий.

Ключевые понятия: основные техники мультипликации, сюжет, сценарий, раскадровка, титры, ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры.

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 7 - 10 лет. Набор на обучение свободный, без предварительных вступительных испытаний.

Объём программы – 34 недели, 2 часа в неделю, 68 часов на 1 группу

Формы организации образовательного процесса- фронтальные, индивидуальные, групповые занятия.

Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы 1год.

Режим занятий Занятия проводятся 2 раза в неделю, количество детей в группе – 10-20 человек.

Цель программы: развитие творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

воспитательные:

- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- *теоретический* (образовательный);
- *практический* (творческий, исследовательский).

Теоретическая часть дается в форме тематических бесед, викторин, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

- ✓ *Литературное творчество*: создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.
- ✓ *Изобразительная деятельность*: выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.
- ✓ *Азбука звука*: развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др.
- ✓ *Киноведение*: учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать изобразительно-выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.
- ✓ *Азбука актерского мастерства*: учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.
- ✓ *Анимация*: работают в программах, позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.
- ✓ *Основы режиссуры*: знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.

Видеомонтаж: делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста - озвучивание.

Принципы отбора содержания. Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет обучающимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготавливаемых мультфильмов.

Содержание занятий программы определяется восьмью сквозными направлениями: литературное творчество, изобразительная деятельность, азбука звука, киноведение, азбука актерского мастерства, анимация, основы режиссуры, видеомонтаж.

Занятия включают в себя упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Основные формы и методы обучения, используемые на занятиях: ролевая игра, репетиции, кино- викторина, практические семинары, конференции по защите анимационных проектов.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, активно используются и нестандартные формы организации учебной работы:

- Занятие-путешествие в мир кино во времени, в пространстве;
- Занятие-осмысление;
- Серия занятий, связанных одной темой.

Итогом каждой темы может стать демонстрация выполненных работ (итоговое занятие) - ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т.д.

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

Содержание программы Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Формы аттестации, контроля
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	1	1	2	Фронтальный опрос,
2	Анимационные фокусы	8	2	6	Упражнение «Закончи предложение», Рефлексия настроения
3	Как мусор превращается в красоту	8	2	6	Опрос по пройденному материалу
4	Такие важные мелочи	10	2	8	Вопрос-ответ, наблюдения
5	Живая линия (графика)	10	2	8	Фронтальный опрос, Рефлексия настроения

6	Разноцветные кляксы (живопись)	5	1	4	Рефлексия деятельности (знаю, умею, понимаю)
7	Объемные фигуры (пластилин)	12	2	10	Рефлексия деятельности (знаю, умею, понимаю), Опрос по пройденному материалу
8	Экранизация детской считалочки или песенки	14	2	12	Рефлексия деятельности (знаю, умею, понимаю), Тест-опрос
	Всего	68	14	54	

Содержание учебного плана

1. Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы? (1 час).

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

ПРОСМОТР первых мультфильмов

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

2. Анимационные фокусы (8 часов).

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

ПРОСМОТР: мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

3. Как мусор превращается в красоту(8 часов)

Оживление собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

ПРОСМОТР: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Развитие умения покадрового движения малых предметов на мультипликационном столе.

4. Такие важные мелочи (10 часов)

Песок, крупа и пальчиковые способы рисования. Знакомство с особенностями песочной анимации.

ПРОСМОТР: мультипликационных работ детских студий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

5. Живая линия (графика) (10 часов)

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сценического движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

ПРОСМОТР мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из Интернета.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске. Индивидуальные графические работы.

6. Разноцветные кляксы (живопись) (5 часов).

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

ПРОСМОТР: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Коллективный мультфильм из набора цветных пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращением цветных клякс в мультипликационных персонажей.

7. Объемные фигуры (пластилин) (12 часа)

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «оживить» в пластилин.

ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

8. Экранизация детской считалочки или песенки (14 часов)

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

ПРОСМОТР: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

Планируемые результаты. К концу обучения в детской анимационной студии мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

Выпускники студии в результате прохождения программного материала по изучению основ художественной мультипликации *будут знать*:

- ✓ правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- ✓ историю создания мультипликации, творчество великих мультипликаторов;
- ✓ виды мультипликации, хотя в условиях ограниченности времени и средств упор будет сделан лишь на перекладную анимацию и пластилин, как на самые доступные и быстрые техники с достаточно широкими возможностями;
- ✓ специальные термины и понятия в области киноискусства и в частности мультипликации, например, такие, как сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка, марионетка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, конвертация т.д.;

будут уметь:

✓ работать в программах: «Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «Movie Maker», «Paint».

✓ умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;

✓ использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа. Применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;

✓ владеть средствами выразительности, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей;

✓ работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, освоят мульт-станок, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;

✓ смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;

✓ активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций;

у них будут развиты:

✓ образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;

✓ самостоятельность в создании творческого проекта;

✓ общеучебные умения и навыки, универсальные способы деятельности и ключевые компетенции;

будут обладать следующими качествами:

✓ самостоятельное мышление, потребность в самообразовании и дальнейшем развитии профессиональных навыков и умений в области мультипликации;

✓ самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;

✓ умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

Комплекс организационно-педагогические условия:

Комплекс организационно-педагогические условия заключаются в том, что вопросы гармоничного развития и творческой самореализации личности обучающихся находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учёбе, творчестве, в общении с другими.

Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

№ темы	Тема занятия	Содержание	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. <i>Просмотр:</i> первые мультфильмы, обсуждение увиденного	1	1	
	Устройство «волшебного фонаря»	Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки			
2	Анимационные фокусы	Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных. <i>Просмотр:</i> рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мультипликационные аттракционы	8	2	6
	Съемки на природе	Съемка на природе детей в роли моделей для элементарных анимационных фокусов. Максимально общий план съемки. Дети «летают», ходят не отрывая ног от земли, проходят сквозь стены и т.п. После двух практических занятий в классе идет просмотр и разбор смонтированного педагогом материала (20 мин)			

	Занятия в студии	<p>Съемка детей в роли моделей для более сложных анимационных фокусов – в помещении.</p> <p>Средний и крупный план съемки. «Изобретение» волшебной палочки: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п.</p> <p>После двух практических занятий в классе идет просмотр и обсуждение смонтированного учителем материала (20 мин)</p>			
3	Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов	<p>Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.</p> <p><i>Просмотр:</i> мультфильм «Варежка» или отрывки из фильмов Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (20 мин)</p>	8	2	6
	Занятие на природе (по возможности – экскурсия на природу)	<p>Сбор на территории школы природного материала – камушков, веточек, листьев и пр.</p> <p>Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, деталей школьного здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения</p>			
	Занятие в студии	<p>Просмотр снятого накануне материала, обсуждения механизма зрительной иллюзии. Аукцион идей для сюжета, который можно было бы снять на следующем занятии</p>			

	Оживление предметов, собранных на улице или из школьного портфеля	Съемка короткого коллективного мультфильма, состоящего из отдельных эпизодов, в каждом из которых каждый ученик создает свой обособленный образ из собранного на экскурсии материала или из предметов, которые у него есть при себе Просмотр и обсуждения результатов коллективного творчества. «Работа над ошибками»			
4	Как превратить песок в воду?	Знакомство с особенностями песочной анимации. <i>Просмотр:</i> мультипликационные работы детских студий.	10	2	8
	Работа с песком	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками, насыпать песок по контуру и просто на чистый лист			
	Работа с манной крупой	Коллективная работа «по очереди» на общем черном противне, засыпанном манной крупой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.			
	Работа с более крупными крупами, мелкой галькой, сухоцветами	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) со смешанной фактурой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.			
	Волшебные точки – пиксели.	Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов – мозаики, вышивки крестом и т.п. Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мультипликационном столе			

5	Графика в анимации	<p>Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию».</p> <p><i>Просмотр:</i> мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета</p>	10	2	8
	Контур и его заполнение (точка-точка-запятая...)	<p>Дети обводят на доске белым мелом контуры различных предметов и анимируют их.</p> <p>Коллективный мультфильм про нарисованного человечка</p>			
	Силуэт	<p>Дети вырезают по контуру силуэты из бумаги. Изучают выразительность движения темного силуэта за белой ширмой.</p> <p>Коллективный мультфильм в стиле «театра теней».</p>			
	Мелки – не просто детская забава	<p>Разноцветные мелки. Рисуем в классе на доске</p> <p>Коллективное творчество и индивидуальные работы. Наиболее интересные снимаются.</p>			
6	Живопись в анимации	<p>Просмотр собственного мультфильма с последнего занятия и анализ роли цвета в изобразительной силе воздействия мультфильма. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.</p> <p><i>Просмотр:</i> мультфильм «Голубой щенок» (союзмультфильм, 1976 год)</p>	5	1	4
	Кляксография	<p>Дети учатся смешивать цвета и дорисовывать цветовым пятнам детали, превращающие их в персонажей. Совместными усилиями анимируют пятно краски на стеклянной поверхности мультипликационного стола.</p>			
	Пробуем краски на ощупь	<p>Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ. Сравнение с отрывками из фильмов А. Петрова, нарисованных мокрыми красками на стекле.</p> <p>Коллективная работа – изготовление из разводов красок и анимация «морских волн» на стекле мультипликационного стола</p>			

	Чем компьютерная флэш-анимация отличается от рисованной руками?	Коллективная работа на компьютере. Понятие «заливки» контура однородным цветом, используемое в компьютерной анимации. Анализ знакомых детям мультипликационных сериалов. Закрашивание детьми контуров любимых мультипликационных героев «вручную» с использованием компьютерной палитры.			
7	Объемные фигуры в анимации	Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма. <i>Просмотр:</i> отрывки из пластилиновых мультфильмов Татарского.	12	2	10
	Кто прячется в комке глины?	Работа в парах: один придумывает персонажа, а другой вылепливает его из куска бесцветной массы для лепки. Съемка этапов превращения бесформенного куска в персонажа и обратно.			
	Работа с цветным пластилином	Дети осваивают на практике способы работы с цветным пластилином: - его можно «намазывать» тонким слоем на бумагу, заготовленный силуэт или на вылепленную из бесцветной массы объемную фигуру; - можно использовать проволоку, веточки и другой подручный материал для вживления в пластилин и придания ему формы; - можно смешивать цвета			
	Коллективная пластилиновая сказка	Сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.			
8	Итоговый мультфильм	Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.) <i>Просмотр</i> нескольких разных мультфильмов с одним литературным источником.	14	2	12

	Работа над мультфильмом	Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма			
	<i>Премьерный показ</i> для зрителей: родителей, учащихся школ, воспитанников детских садов	Просмотр итогового мультипликационного фильма и лучших мультипликационных этюдов по итогам года. Открытое голосование и выбор лучших работ. Награждение авторов-победителей.			
ВСЕГО:			68	14	54

Условия реализации программы

Методическое обеспечение программы

Правильная организация образовательного процесса определяет качество педагогической работы.

В процессе учебно-воспитательной работы с детьми используются такие технологии, как: обучение в сотрудничестве, развивающее обучение, игра.

Технология обучение в сотрудничестве предполагает варианты применения этой технологии, как по подгруппам, так и со всей группой. Основной идеей данной технологии является сотрудничество, а не соревнование; предполагается помощь детей друг другу в решении поставленной задачи, общая цель достигается каждым ребёнком индивидуально, в силу собственных возможностей, способностей.

Задания подбираются с учётом возрастных особенностей, психического и физического развития конкретных детей. Весь материал распределён с учётом постепенного усложнения.

На занятиях используются следующие методы и приёмы обучения:

игровой – дидактическая игра, элементы сюжетно-ролевых игр (например, при ознакомлении с профессиями);

наглядный – демонстрация и показ, организация наблюдения;

словесный – рассказ, беседа, объяснение и др.;

практический – выполнение детьми определённых заданий, метод проектов и т.д.;

эвристический – проблема формируется детьми, ими же предлагаются способы ее решения

На занятиях педагог должен использовать динамические упражнения, физкультминутки, которые приближают детей к теме занятия, дополняют знания и умения детей, отрабатываемые на конкретном занятии. Обязательно включать в занятия упражнения на развитие общей и мелкой моторики.

Нельзя допускать формального использования материала. Надо стараться создать соответствующей теме занятия эмоциональный «спектакль», помочь ребятам вжиться в события истории и стать в ней действующим лицом. Тогда удастся решить самую главную задачу таких занятий: повысить эффективность обучения, развить познавательную активность детей. Ведь ещё В. Сухомлинский писал: «мышление начинается с удивления».

Для получения нужного результата работы важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой. Помогать ребятам организовать рабочие места в студии. Четко ставить цели и задачи перед ними, нацеливать на последовательное и аккуратное выполнение работ, проводить сравнительный анализ.

Формы аттестации/контроля

Уровень знаний детей проверяется с помощью диагностики, которая включает в себя контроль, проверку, накопление знаний.

1. **Предварительное выявление уровня знаний.** Осуществляется в начале года, с целью определить кругозор обучающихся, уровень их знаний и умений.
Форма диагностики – беседа, викторина, игры.
2. **Текущая проверка осуществляется в процессе усвоения каждой темы.** Главная функция текущей проверки – обучающая. Формы такой проверки могут быть различными, они зависят от содержания учебного плана, его сложности и особенностей - просмотр творческих работ, итоговые и комплексные занятия.
3. **Итоговая аттестация** – это учёт знаний, умений и навыков обучающихся, приобретённых на всех этапах образовательного процесса. Это диагностирование уровня знаний в соответствии с поставленной целью.
Форма: презентация мультфильмов, творческая мастерская ребенка, творческих проектов,

выпуск анимационных фильмов, участие в конкурсах и фестивалях.

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

Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.

Материально-техническое обеспечение программы

Программные средства:

Операционная система MS Windows 7;
Антивирусная программа Антивирус Касперского;
Звуковой и видео редактор WindowsMovieMaker;
Графический редактор Paint;
MS Office 2007;
Мультимедиа проигрыватель Windows Media;

Техническая оснащенность:

Ноутбук;
Цифровой фотоаппарат с кронштейном;
Мультстанок;
Проектор;
Стол для сыпучей анимации;
Цветная бумага, картон, карандаши, краски, фломастеры, пластилин.

Список литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
5. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
6. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
7. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007;
- 9.А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
10. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
11. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
12. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
13. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;

14. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
15. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000;
16. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 средств передвижения. – Минск, 2000.

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;
- Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди»