

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Костинская средняя общеобразовательная школа»
Иркутская область, Нижнеудинский район

**Дополнительная общеразвивающая программа
Технической направленности**

«Я создаю мультфильм»

Адресат программы: от 9 до 10 лет
Срок реализации: 1 год (34 часа)

Разработчик программы:
Коробкова Елена Марковна
учитель информатики, педагог
дополнительного образования
МКОУ Костинская СОШ
Иркутская область

п. Костино
2021 – 2022 учебный год

Пояснительная записка

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Детство представляет собой важнейший период в становлении личности, который должен быть освещен творчеством, а, следовательно, искусством. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

Информационные материалы о программе

ДООП «Я создаю мультфильм» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ,
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р);
- Сан-Пин к устройству, содержанию и организации деятельности образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 №1008);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242;
- Положение о дополнительной общеобразовательной программе МКОУ «Костинская СОШ» от 30.08.2019г.
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее - СанПиН 2.4.3648-20)

Направленность программы: техническая.

Актуальность

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

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. 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, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал детей, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Программа разработана в соответствии с требованиями САНПиН, с учетом возрастных и психологических особенностей детей дошкольного возраста, детей младшего школьного возраста и детей среднего школьного возраста.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключается в единстве задач воспитания, обучения и развития. Программа построена на принципе интегративности. Принцип интегративности предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания – литературы, изобразительного искусства, математики, техники, естествознания, экологии и т.д., - необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширять мировоззрение учащихся.

Программа является **общеразвивающей** по уровню освоения.

Новизна программы

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что

большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы. Новизна 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.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной образовательной программы:

- комплексность (обучение по нескольким разделам), интегрированность (взаимосвязь художественно-эстетического и познавательного развития);
- возможность художественно использовать дополнительные средства (возникают новые идеи, связанные с комбинациями разных материалов, дети начинают экспериментировать и творить). В связи с чем отличительной и важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства-мультфильмы.

Адресат программы

Возрастной диапазон детей: 9-12 лет. В объединение принимаются обучающиеся без предварительной подготовки, без ограничения по состоянию здоровья. Наполняемость групп – не более 15 чел.

Срок освоения программы

Уровень программы – базовый.

Программа рассчитана на 1 год обучения и составляет 34 часа.

Форма обучения – очная.

Режим занятий

Вторник: 13:20 — 14:00.

Цель программы:

Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Личностные:

- создать условия для самореализации воспитанников в самостоятельной творческой деятельности;
- снимать зажатость и скованность;
- активизировать познавательный интерес;
- воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками;
- воспитывать в ребенке готовность к творчеству.
- дать возможность полноценно употребить свои способности и самовыразиться в своих творческих работах;
- формировать эстетический вкус.

Объем программы

Программа рассчитана на 1 год обучения и составляет 34 часа.

Содержание программы

Раздел 1. Теоретические основы мультипликации

Тема 1. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.

Теория: Вводное занятие. Учащиеся совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Тема 2. Парад мультпрофессий.

Теория: Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина»

Практика: Подвижная игра «Отгадай профессию».

Тема 3. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker.

Теория: Элементарное знакомство с процессом съемки.

Практика: Дидактическая игра «Лови момент».

Раздел 2. Первые шаги к созданию мультфильма

Тема 4. Наш первый мультфильм.

Теория: Продумывание сценария, декораций.

Практика: Готовим декорации из картона и цветной бумаги

Тема 5. Герои мультфильма.

Теория: Придумываем персонажей мультфильма, главных героев.

Практика: Изготовление героев мультфильма.

Тема 6. Как оживить картинку.

Теория: Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

Тема 7. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.

Теория: Устройство фотоаппарата. Виды фотоаппаратов.

Практика: Знакомство с фотоаппаратом. Фотографирование изображений, предметов.

Тема 8. Начальные навыки фотографирования.

Теория: Как сделать качественное фото? Какие факторы необходимо учитывать при фотографировании? Рекомендации по технике фотосъемки.

Практика: Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет).

Тема 9. Фотографирование сюжетов сказки.

Теория: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки.

Практика. Пробная работа.

Раздел 3. Знакомство с видеоредактором Movavi Video

Тема 10. Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movavi Video.

Теория: Знакомство с программой Movavi Video.

Практика: Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movavi Video.

Тема 11. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movavi Video.

Теория: Как добавить фото в Movavi Video, пошаговая инструкция.

Практика: Просмотр фотографий в программе Movavi Video.

Тема 12. Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекладка».

Теория: Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названиее.

Практика: Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

Тема 13. Озвучивание мультфильма.

Практика: Распределение ролей. Кто какой персонаж будет озвучивать. Озвучивание.

Тема 14. Видеопереходы и видеоэффекты.

Практика. Работа в программе Movavi Video. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы». Автофильм.

Тема 15. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: Монтирование мультфильма в программе Movavi Video, запись на жесткий диск компьютера.

Раздел 4. Анимация в технике перекладки

Тема 16. Плоскостная анимация.

Теория. Придумывание сюжета. Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)

Практика: Игра «Фантазеры»

Тема 17. Как герои двигаются?

Теория: Учащиеся придумывают характерные особенности главных персонажей. Предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

Практика: Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах.

Тема 18. Подготовка декораций.

Теория: Повторяют сюжет придуманной сказки.

Практика: Подготовка листов декораций. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Тема 19. Мы – аниматоры.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет придуманной сказки. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Практика: Игра «Раз картинка, два картинка»

Тема 20. Мы – звукорежиссеры. Съёмка. Монтаж фильма.

Практика: Происходит отработка правильного передвижения персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Монтирование фильма. Просмотр.

Раздел 5. Лего - анимация

Тема 21. Лего - анимация.

Теория. Учащиеся разрабатывают совместно с педагогом сценарий будущего мультфильма. Распределяют роли.

Практика: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Игра «Паровозик предложений».

Тема 22. Построение декораций.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет сценария.

Практика: Построение декораций фона, установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Тема 23. Подборка героев

Теория: Учащиеся подбирают героев.

Практика: Установка декораций. Передвижение героев.

Тема 24. Съёмка мультфильма.

Практика: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.

Тема 25. Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами». Записываем голоса героев. Монтируем мультфильм в программе Movie Maker.

Раздел 6. Пластилиновая анимация

Тема 26. Создание пластилинового мультфильма.

Теория: Выбор сюжета. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

Практика: Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».

Тема 27. Жили-были дед и баба...

Теория: Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

Практика: Создание персонажей мультфильма и декораций.

Тема 28. Сказка оживает.

Теория: Распределение ролей.

Практика: Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

Тема 29. Озвучивание мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр учащиеся узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

Тема 30. Съёмка мультфильма.

Практика: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Просмотр материала съёмки.

Тема 31. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: Монтирование мультфильма в программе Movie Maker, запись на DVD-диск.

Раздел 7. Публикация готовых работ

Тема 32. Публикация готовых фильмов в интернет.

Практика: Размещение мультфильма на Youtube.com

Тема 33-34. Итоговое занятие.

Теория: Повторение пройденного материала.

Практика: Демонстрация работ учащихся.

Планируемые результаты

Ожидаемые результаты реализации Программы

- основы техники безопасности в компьютерном классе;
- технологию создания объемной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания кукольной анимации;
- технологию создания лего - анимации;
- придумывать образ;
- конструирование героя с помощью лего - конструктора;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movavi Video;
- технологию озвучивания.

При усвоении программы курса ребенок сможет:

- работать в программе Movavi Video
- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- работать с лего - конструктором;
- придумывать образ;
- задавать движение фигурке
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- выполнять монтаж в программе Movavi Video.

Иметь представление:

- о мультимедиа и мультимедиа устройствах;
- о перспективах отечественных и зарубежных мультпроектв.

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика		
Раздел 1. Теоретические основы мультипликации						
1.	Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации».	1	1	0	Беседа	Наблюдение, опрос
2.	Парад мультпрофессий	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
3.	Знакомство с компьютерной программой Movavi Video	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа

Раздел 2. Первые шаги к созданию мультфильма						
4.	Наш первый мультфильм. Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление.	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
5.	Герои мультфильма	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
6.	Как оживить картинку	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
7.	Устройство фотокамеры.	1	1	0	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
8.	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъёмки.	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
9.	Фотографирование сюжетов сказки	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
Раздел 3. Знакомство с видеоредактором Movavi Video						
10.	Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movavi Video	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
11.	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movavi Video	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
12.	Создаем название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
13.	Озвучивание мультфильма	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
14.	Видеопереходы и видеоэффекты	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
15.	Монтирование и запись мультфильма.	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
Раздел 4. Анимация в технике перекладки						
16.	Плоскостная анимация. Придумывание сюжета	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
17.	Как герои двигаются? Изготовление фигурок из картона.	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
18.	Подготовка декораций.	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
19.	Мы - аниматоры	1	0,3	0,7	Практическое	Наблюдение,

					занятие	творческая работа
20.	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма. Просмотр	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
Раздел 5. Лего - анимация						
21.	Лего – анимация. Придумывание сюжета	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
22.	Построение декораций	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
23.	Подборка героев	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
24.	Съемка мультфильма	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
25.	Монтирование и запись	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
Раздел 6. Пластилиновая анимация						
26.	Пластилиновый мультфильм. Выбор сюжета. Подготовка сценария	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
27.	Жили-были дед и баба...	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
28.	Сказка оживает	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
29.	Озвучивание мультфильма	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
30.	Съемка мультфильма	1	0	1	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
31.	Монтирование и запись мультфильма	1	0,3	0,7	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
Раздел 7. Публикация готовых работ						
32.	Размещение мультфильма на YouTube.com	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Наблюдение, творческая работа
33.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Беседа	Наблюдение, опрос
34.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Беседа	Наблюдение, опрос
Итого:		34	9,1	24,9		

Календарный учебный график

Календарный учебный график

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Раздел 1	2	1							
Раздел 2		3	3						
Раздел 3			2	4					
Раздел 4					3	2			
Раздел 5						2	3		
Раздел 6							1	4	1
Раздел 7									3
Промежуточная аттестация	2								Конкурс работ
Всего	3	4	5	4	3	4	4	4	4

Оценочные материалы

Формы аттестации

Мониторинг качества образования осуществляется ежегодно и разделяется на несколько этапов:

1. Начальный – проводится в начале учебного года в виде собеседований, лекций, просмотров, прослушиваний.
2. Текущий – проводится в течение учебного года для выявления уровня овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками.
3. Промежуточный - промежуточная аттестация. Конкурс слайд-фильмов.
4. Итоговый – проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач в обучении, воспитании, развитии и соотнесения полученного результата с целью образовательной программы. Выпуск носителей (флэшки) с мультфильмами, созданными детьми, запись и демонстрация мультфильмов в Центре «Нарт» и дома.

Методические материалы

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» предусматривает вариативность использования некоторых педагогических технологий:

- традиционных (технология личностно-ориентированного и развивающего обучения, коллективного творчества и др.);

- современных (мозговой штурм, педагогическая мастерская).

таблица

Педагогические технологии, используемые на занятиях

Технология, метод, прием	Образовательные события	Результат
Технология личностно-ориентированного обучения	Участие в городских конкурсах и выставках, культурно-массовых мероприятиях Центра «Истоки»	Способность выразить свои мысли и идеи в изделии, способность доводить начатое дело до конца, способность реализовать себя в творчестве
Здоровьесберегающие технологии	Проведение физкультминуток и релаксирующих пауз	Способность управлять своим самочувствием и заботиться о своем здоровье
Мозговой штурм	Разработка образа, макета	Способность творить, создавать

	будущего изделия	нечто принципиально новое, не копируя кого-либо
Технология коллективного творчества	Обучение и общение в группе	Способность работать в группе, научиться видеть и уважать свой труд и труд своих сверстников, давать адекватную оценку и самооценку своей деятельности и деятельности других
Проектная технология	Разработка эскизов, макетов изделий	Способность разрабатывать эскизы и макеты
Технология развивающего обучения	Развитие фантазии, воображения	Способность воплощать свои фантазии и идеи в изделия
Педагогическая мастерская	Самостоятельный поиск знаний, открытие чего-то нового	Способность работать самостоятельно и творчески

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

В программе «Мультстудии» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;

- принцип от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность обучающихся (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением **следующих методов проведения занятий:**

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (дети участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Основными формами организации образовательного процесса являются:

- *Групповая*

Ориентирует учащихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы. Групповая форма организации деятельности в конечном итоге приводит к разделению труда в «творческой паре», имитируя пооперационную работу любой ремесленной мастерской. Здесь оттачиваются и совершенствуются уже конкретные профессиональные приемы, которые первоначально у учащихся получились быстрее и качественнее.

- *Фронтальная*

Предполагает подачу учебного материала всему коллективу учащихся детей через беседу. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию и работать творчески вместе.

- *Индивидуальная*

Предполагает самостоятельную работу учащихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества по принципу «не подражай, а твори». Индивидуальная форма формирует и оттачивает личностные качества учащегося, а именно: трудолюбие, усидчивость, аккуратность, точность и четкость исполнения. Данная организационная форма позволяет готовить учащихся к участию в выставках и конкурсах

Дополнительная образовательная программа реализуется через следующие *формы занятий:*

- традиционное занятие по алгоритму:
 - вступление,
 - объяснение темы,
 - практическая часть,
 - подведение итогов;
- занятие-экскурсия:
 - на выставку — с познавательной целью (изучение творческих достижений сверстников),
 - в парк — с практической целью (сбор природных материалов);
- беседа-презентация по алгоритму:
 - вступление,
 - объяснение темы,
 - наглядная демонстрация,
 - обсуждение,

- подведение итогов;
- итоговое занятие
- игра-тестирование — форма психолого-педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся;
- мастер-класс — проведение открытого занятия для родителей в формате практической деятельности обучающихся.

Условия реализации программы

Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществляется в программе Movavi Video);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультимедийных фильмов;
- проектор с экраном или монитор компьютера.

Кадровое обеспечение

Коробкова Елена Марковна, учитель математики, информатики, технологии, педагог дополнительного образования.

Квалификационная категория: высшая.

Стаж педагогической работы: 19 лет.

Образование высшее: Иркутский Государственный Педагогический Университет, квалификация "Учитель математики", 2000 г.

Курсы повышения квалификации:

Региональный центр мониторинга и развития профессионального образования ГАУ ДПО ИО "РЦМРПО": "Развитие движение JuniorSkills в регионе" г. Иркутск, 16 часов, 2017 год;

Региональный институт кадровой политики и непрерывного профессионального образования: "Организационно-педагогическое обеспечение воспитательного процесса в учреждениях отдыха и оздоровления детей", г. Иркутск, 48 часов, 2019 год;

Федеральное государственное автономное учреждение: "Гибкие компетенции проектной деятельности", "Фонд новых форм развития образования", г. Москва, 16 часов, 2020 год;

ООО "Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов": "Использование видеотехнологий и мультимедиа в современной начальной школе", г. Москва, 36 часов, 2020 год;

Автономная некоммерческая организация "Московский центр профессионального образования: "Мультимедийные и практические конкурсные технологии в педагогической практике", 36 часов, 2020 год;

Федеральное государственное автономное учреждение "Фонд новых форм развития образования": "Современные технологии развития высокотехнологичных предметных навыков обучающихся предметной области "Информатика", г. Москва, 36 часов, 2020 год.

Список литературы

Литература, рекомендуемая для педагога

Нормативные документы:

1. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта образования до 2024 года. (01.11.2018г.-30.12.2024г.)
2. Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года).
4. Концепция развития образования РФ на период до 2020 года.
5. Направления, основные мероприятия и параметры приоритетного национального проекта «Образование». Утверждены президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по реализации приоритетных национальных проектов (протокол № 2 от 21 декабря 2005г.).
6. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы.
7. Межведомственная программа развития системы дополнительного образования детей до 2020 года.

Интернет ресурсы:

<http://www.mon.gov.ru> – сайт Министерства образования и науки РФ.

Литература для реализации программы

1. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
2. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
3. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
4. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
5. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
6. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
7. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
8. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.

Интернет-ресурсы:

<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>. - Мультфильмы своими руками.

Литература, рекомендуемая для детей

1. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
2. Киноведческие записки. Журнал. № 52, 73, 80. М., 2001, 2005, 2006.
3. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006.
4. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
5. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
6. Роберт Макки «История на миллион долларов» - <http://www.ozon.ru/context/detail/id/4100239/>

Календарно-тематическое планирование

№	Дата план	Дата факт	Кол-во часов	Тема занятия
Раздел 1. Теоретические основы мультипликации				
1.	21.сен		1	Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации».
2.	28.сен		1	Парад мультпрофессий
3.	05.окт		1	Знакомство с компьютерной программой Movavi Video
Раздел 2. Первые шаги к созданию мультфильма				
4.	12.окт		1	Наш первый мультфильм. Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление.
5.	19.окт		1	Герои мультфильма
6.	26.окт		1	Как оживить картинку
7.	02.ноя		1	Устройство фотокамеры.
8.	09.ноя		1	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъёмки.
9.	16.ноя		1	Фотографирование сюжетов сказки
Раздел 3. Знакомство с видеоредактором Movavi Video				
10.	23.ноя		1	Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movavi Video
11.	30.ноя		1	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movavi Video
12.	07.дек		1	Создаем название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.
13.	14.дек		1	Озвучивание мультфильма
14.	21.дек		1	Видеопереходы и видеоэффекты
15.	28.дек		1	Монтирование и запись мультфильма.
Раздел 4. Анимация в технике перекладки				
16.	11.янв		1	Плоскостная анимация. Придумывание сюжета
17.	18.янв		1	Как герои двигаются? Изготовление фигурок из картона.
18.	25.янв		1	Подготовка декораций.
19.	01.фев		1	Мы - аниматоры
20.	08.фев		1	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма. Просмотр
Раздел 5. Лего - анимация				
21.	15.фев		1	Лего – анимация. Придумывание сюжета
22.	22.фев		1	Построение декораций
23.	01.мар		1	Подборка героев
24.	15.мар		1	Съемка мультфильма
25.	22.мар		1	Монтирование и запись
Раздел 6. Пластилиновая анимация				
26.	29.мар		1	Пластилиновый мультфильм. Выбор сюжета. Подготовка сценария
27.	05.апр		1	Жили-были дед и баба...
28.	12.апр		1	Сказка оживает
29.	19.апр		1	Озвучивание мультфильма
30.	26.апр		1	Съемка мультфильма
31.	03.май		1	Монтирование и запись мультфильма
Раздел 7. Публикация готовых работ				
32.	10.май		1	Размещение мультфильма на YouTube.com
33.	17.май		1	Итоговое занятие
34.	24.май		1	Итоговое занятие