

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Атагайская средняя общеобразовательная школа»

МКОУ "Атагайская СОШ"
Новобузувский район, Атагай
Подписано электронной подписью
16.11.2023 05:08
директор школы
Григоровская Марина Валерьевна
A - d00582ce0e5587ea6d58

Утверждено:
Приказом директора
От 30.08.2023г.
№ 141 - од

Дополнительная общеразвивающая программа

«СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

Направленность: техническая

Рассмотрено на МО
Классных руководителей
Протокол №1-от 30.08.2023г.
Руководитель: Гдовская А.В.

Составлено:
Педагог дополнительного образования
МКОУ «Атагайская СОШ»
Лобенко Н.П.

р.п. Атагай 2023г.

Пояснительная записка.

Программа «Студия мультипликации» является программой дополнительного образования художественной направленности.

Актуальность:

Программа способствует разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы обусловлена также тем, что дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и межпредметных результатов. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. В процессе создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, восприятие пропорций и особенностей объемной и плоской формы, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Новизна программы заключается в том, что в содержании программы включены разнообразные виды изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, и др. и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото, видео, аудио аппаратурой) деятельности;

- применение системно–деятельного подхода, при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;
- организация социально значимой практической деятельности (участие в социальных мероприятиях, конкурсах).

Миссия программы-создание условий для творческого и личностного роста, самореализации, профессионального ориентирования учащихся.

Форма проведения занятий:

При реализации программы используются следующие формы занятий: вводное, ознакомительное, тематическое, итоговое занятие.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

Фронтальная

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному;

Групповая

- выполнение творческого задания в «творческих парах», позволяющая ощутить помощь со стороны друг друга и учитывать возможности каждого работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

Индивидуальная

- самостоятельное выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъёмки;
- овладение съёмочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

Формы занятий

- Ролевая игра
- Репетиции
- Кино-викторина
- Практические семинары
- Круглый стол по разработке анимационных проектов

Цель программы:

Развитие познавательной, творческой и речевой активности через овладение способами работы по созданию мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы,
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления героев мультфильма, декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- обучить учащихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

Воспитательные:

- Формирование самостоятельности, творческой активности, ответственности в создании детских творческих проектов.
- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;

Отличительная особенность программы:

Отличительной особенностью данной образовательной программы является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Поэтому доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

Адресат программы:

Программа предназначена для учащихся младшего и среднего школьного возраста в системе дополнительного образования. (10-15 лет.) Дети принимаются по интересу, без предъявления специальных требований.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем программы – 144 часа.

Режим занятий – понедельник, пятница (2 раза в неделю по 1,5 учебных часа с перерывом в 10 минут).

Форма обучения – очная.

Группа не делится на девочек и мальчиков.

Планируемый результат

После изучения данной программы обучающиеся должны:

Знать:

- технологию создания объемной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания кукольной анимации.
- знать значение самодельной мультипликации в жизни человека;
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;
- знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- знать этапы создания плоской перекладки;

Уметь:

- уметь лепить героев мультипликационных фильмов;
- уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма;
- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- выполнять монтаж в приложении InShot, или в VN;
- создавать и озвучивать анимации в приложениях телефона.

Учебно-тематический план

№	Тема	Кол-во часов		Всего	Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		теория	практика		
1	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства.	7	19	26	Наблюдение, самооценка, обсуждение, опрос.
2	Раздел 2. Технологии создания мультфильма.	6	28	34	
3	Раздел 3. Мультпроекты.	10	74	84	
	Итого:			144	

Содержание программы:

№	Тема	Кол-во часов		Всего
		теория	практика	
1	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	7	19	26
1.1	Вводное занятие. Входная диагностика Виды мультипликации. Введение в образовательную программу.	2	4	6
1.2	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	1	3	4
1.3	Сюжет и персонажи мультфильма	1	3	4
1.4	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	1	3	4
1.5	Наследие отечественной мультипликации	1	3	4
1.6	Наследие мировой мультипликации	1	3	4
2	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	6	28	34
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	1	5	6
2.2	Понятие мультфильма	1	5	6
2.3	Основные техники создания мультфильма	3	11	14
2.4	Элементарные движения персонажа и способы их создания	1	7	8
3	Раздел 3. Мультпроекты	10	74	84
3.1	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	2	14	16
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	3	25	28
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	3	12	22
3.4	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации	2	14	16
3.5	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	0	2	2

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж. Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.

Теория: Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации. Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильмов «Мультприветствие». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Знакомство с детьми. Инструктаж по правилам поведения на занятиях.

Практика: Лепка из пластилина на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся. Вводный контроль.

Тема 1.2. 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.

Тема 1.3. 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.

Тема 1.4. 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.

Тема 1.5. 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 советских мультфильмов.

Тема 1.6. Наследие мировой 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.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. 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 телефоне.

Тема 2.2. 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.

Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов.

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

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.

Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.

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

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».

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

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

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

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. 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.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. *Практика.* Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.

Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Этап 3. Написание текста к мультфильму.

Теория. Основные принципы написания короткой истории.

Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

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

Этап 7. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.
Этап 8. Запись звука. *Практика.* Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория. Знакомство с миром профессий.

Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.

Практика. Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов. Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

Календарный учебный график

Раздел/ месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	всего
Тема 1.1	6									6
Тема 1.2	4									4
Тема 1.3	4									4
Тема 1.4	2	2								4
Тема 1.5		4								4
Тема 1.6		4								4
Тема 2.1		6								6
Тема 2.2		2	4							6
Тема 2.3			12	2						14
Тема 2.4				8						8
Тема 3.1				4	12					16
Тема 3.2					2	16	10			28
Тема 3.3							6	16		22
Тема 3.4								2	14	16
Тема 3.5									2	2
Всего	16	18	16	14	14	16	16	18	16	144

Продолжительность учебного года	01.09.2023 – 31.05.2024
Количество учебных недель	34 недели
1 полугодие	16 недель
2 полугодие	18 недель
Промежуточная аттестация	4-я неделя декабря
Итоговая аттестация	3-4 неделя мая
Летний период	1.06.2024 – 31.08.2024

Оценочные материалы.

Учет успеваемости по программе:

Основным показателем успеваемости учащихся является выполнение учебного плана. Оценивать результаты работы ученика необходимо по возможности комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в целом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству выполнения учеником фильма на занятиях и отчетных фестивалях, других публичных мероприятиях, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

Оценочными можно считать участие обучающегося в демонстрационных показах.

При определении итоговой оценки учитывается следующее:

1. результаты работы ученика на занятиях;
2. участие обучающегося в течение года в показах, конкурсах, фестивалях, других общественных мероприятиях.

Каждая работа учащегося должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог дополнительного образования детей обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

Начальный или входной контроль - начало учебного года.

Цель проведения - определение уровня развития детей, их творческих способностей.

Форма контроля - беседа, опрос.

Текущий контроль - в течение учебного года.

Цель проведения - определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении.

Выявление детей, отстающих и опережающих обучение.

Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.

Форма контроля - Педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.

Промежуточный контроль - по окончании изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.

Цель проведения – Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.

Форма контроля – опрос, презентация творческих работ, демонстрация фильмов.

Итоговый контроль - в конце учебного года.

Цель проведения - определение уровня развития детей, их творческих способностей.

Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.

Формы контроля - презентация творческих работ, демонстрация фильмов, итоговые занятия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры фильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- защита творческих проектов
- публикации готовых фильмов в Интернет

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

Педагогические технологии

При реализации модифицированной дополнительной образовательной программы «Студия мультипликации» одной из основных педагогических технологий является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса.

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Для среднего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития детей, что необходимо при создании мультфильмов. В ходе освоения программы дополнительного образования «Студия мультипликации» сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы «Студия мультипликации» позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Обучающиеся приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у обучающихся таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);

- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению **лично-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе «Студия мультипликации» обучающийся постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

На занятиях по программе «Студия мультипликации» активно применяется **технология коллективного взаимодействия**, суть которой заключается в следующем:

- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп не являются постоянными.

В работе по созданию мультфильмов используются также **информационные технологии** с применением телефонов для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации.

Условия реализации программы

Техническое оснащение:

- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- телефон;
- штатив;
- фоны;

- мультипликационный станок (это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько прозрачных слоев (стекло) друг над другом);
- осветительные приборы;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- подборка музыкальных произведений;
- набор канцелярских расходных материалов (Краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выразить эмоции, настроения, образы. Пастель. Рекомендуется использовать масляную пастель, так как сухой пастелью непрофессионалу рисовать довольно сложно (она крошится). Бумага. Для рисования героев применяется бумага формата — А3, А4; для рисования фонов бумага А3, А1(ватман) или склеенная в длинную полоску – для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д. Кисточки. Желательно, чтобы кисточки были разных размеров. Ребенок по возможности должен выбирать инструмент выражения своих эмоций или задуманного изображения. Карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д. Пластилин. Замечательный материал с большим разнообразием цветов и оттенков. Особенностью пластилина также является его податливость, пластичность и практически неограниченные возможности при работе с ним. Способы работы с пластилином могут быть самые разные: ребята могут лепить объемные предметы, а так же размазывать его на плоскости бумаги, картона или дощечки, создавая живописные вещи.)

Список литературы

для педагога:

1. Анна Милборн Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006
2. И. Иванов-Вано Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 1950
3. Интернет- ресурс wikipedia.org
4. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.

для учащихся и родителей:

1. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» В 3т. Т.2 – 3-е издание, и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992
2. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».

Интернет ресурсы.

Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает интернет-ресурсы, собственные учебно-методические разработки, видеоматериалы.

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

1. «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В.Данилевич;
2. «Весёлый художник», реж. Н.Василенко, 1963;
3. «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваяев, 1988;
4. «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
5. «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969;
6. «Винни-Пух идет в гости », реж. Ф.Хитрук, 1971;
7. «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринова, 1983;
8. «Волшебное кольцо», реж. Л.Носырев, 1979;
9. «Впервые на арене», реж. В.Пекарь, В. Попов,
10. «День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;
11. «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;

12. «Ежик в тумане», реж. Ю.Норштейн,1976;
13. «И мама меня простит», реж. А. Петров,1975;
14. «История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева,1987;
15. «Капитошка», реж. Б.Храневич,1980;
16. «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
17. «Клубок», реж. Н. Серебряков,1968;
18. «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
19. «Кошкин дом» реж.Л.Амальрик,1958;
20. «Мальш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
21. «Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаова, 1984;
22. «Мороз Иванович», реж. И.Аксенчук,1981;
23. «Ну, погоди!», реж. В.Котеночкин,1969-1981;
24. «Падал прошлогодний снег», реж. А.Татарский, 1983;
25. «Пластилиновая ворона», реж. А.Татарский;
26. «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин,1986;
27. «Петух и краски»,реж. Б.Степанцев,
28. «Похитители красок», реж. Л.Атаманов, 1959;
29. «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев,1979;
30. «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д.Черкасский;
31. «Пуговоца», реж. В. Тарасов,1982;
- 32.«Путешествие Солнышкина», реж. А.Петров,1980;
33. «Сказка сказок», реж. Ю.Норштейн,1980;
34. «Снежная королева», реж.Л.Атаманов,1957;
35. «Старая игрушка», реж. С. Самсонов,1964;
- 36.«Стеклянная гармоника», реж. А.Хржановский, 1968;
- 37.«Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
- 38.«Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
- 39.«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф.Хитрук, 1968;
- 40.Цапля и журавль», реж.Ю.Норштейн,1975;
- 41.«Цветик - семицветик», реж.М. Цехановский, 1949;
- 42.«Чебурашка», реж. Р.Качанов, 1971;
- 43.«Чебурашка идёт в школу», реж. Р.Качанов, 1983;
- 44.Чиполлино», реж. Б.Дежкин, 1960;
- 45.«Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;
- 46.«Шапокляк», реж. Р.Качанов, 1974.

**Календарно-тематический план
по программе «Студия мультипликации»
на 2023-2024 учебный год**

№	Тема	Количество часов	Дата провед. зан. 1 группы	Дата провед. зан. 2 группы
	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства			
1-3	Вводное занятие. Входная диагностика Виды мультипликации. Введение в образовательную программу.	6		
4-5	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	4		
6-7	Сюжет и персонажи мультфильма	4		
8-9	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	4		
10-11	Наследие отечественной мультипликации	4		

12-13	Наследие мировой мультипликации	4		
	Раздел 2. Технологии создания мультфильма			
14-16	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	6		
17-19	Понятие мультфильма	6		
20-26	Основные техники создания мультфильма	14		
27-30	Элементарные движения персонажа и способы их создания	8		
	Раздел 3. Мультпроекты			
31-38	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	16		
39-52	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	28		
16	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	22		
17	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации	16		
18	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2		