

«МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ»

РАССМОТРЕНО
Методическим советом ДДЮТиЭ
Протокол № _____
«_____» _____ 20____

УТВЕРЖДАЮ
Директор ДДЮТиЭ

«_____» _____ 20____

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Мультики»

Направленность: Художественная

Уровень программы: стартовый

Программа рассчитана на обучающихся 6-11 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор программы
педагог дополнительного образования
Шашкова Ольга Владимировна

Канск
2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу. Именно анимация у обучающихся развивает особый склад психики, мышления, воображения, когда художник ощущает внутреннюю потребность в динамическом, временном развитии образа, идеи, что и даёт мультипликация. Мультипликация (от лат. Multiplicatio – умножение), анима́ция (англ. Animation – одушевление, лат. Animare – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов. Сами создатели мультфильмов предпочитают термин «анимация» вместо «мультипликация». Экранное творчество, в частности занятия анимацией, создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкий горизонт для развития личности. Занятия по основам анимации поднимают общий уровень визуальной культуры, развивают культуру общения, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Они способствуют воспитанию личности, для которой А. Блок нашел такое емкое определение: «Человек – артист». Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем. Занятия анимацией пробуждают в ребенке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых сцеплениях, создавать целое, приучают его к взвешенности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувство протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы). Знакомясь с отечественной и мировой анимационной классикой, с самим процессом накопления содержательных, эстетических ценностей, с тем, как технические изобретения давали толчок художественному развитию, а эстетические задачи заставляли порой вести поиск новых технических решений, открывающих более широкие возможности мультипликации, обучаемые постигают сами закономерности развития искусства, его природу. Исходя из предположения, согласно которому для того, чтобы понять, что такое мультипликация, нужно заглянуть в ее историю и посмотреть, как и откуда она появилась. У этого подхода свои недостатки, но есть и одно

большое преимущество – он возвращает нас к истокам и заставляет взглянуть на мультипликацию обновленными, свежими глазами. Мы надеемся, что именно такой взгляд позволит нам обнаружить, выявить какие-то основополагающие черты и особенности этого искусства. Основной способ по освоению мультипликации учащимися можно обозначить как «новое изобретение велосипеда». Для того чтобы понять, как развивалось искусство ожившего рисунка, необходимо пройти путь от начала до конца, как настоящие изобретатели-первопроходцы. Мы попытаемся понять, что двигало человеком, потратившим несколько лет на изобретение «колеса жизни» или «оптического театра» и потом утопившего его в реке Сена вместе со стеклянными пластинами, на которых ручным 3 способом были нарисованы первые в мире анимационные фильмы (30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации – было запатентовано изобретение Эмиля Рено). Какие задачи ставили перед собой эти люди и как их решали.

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.

Программа носит художественную направленность.

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».

Объединяются 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.

Новизна программы заключается в том, что она позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Актуальность программы обусловлена тем, что 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.

Отличительные особенности

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.

Адресат программы: программа ориентирована на детей 5-11 лет. Набор в группы свободный. Наполняемость групп 12-15. В каждой группе занимаются дети одного возраста. При реализации программы осуществляется индивидуальный подход с учетом природных задатков, психологических и возрастных особенностей ребенка.

Срок реализации программы и объем учебных часов

Срок реализации программы - 1 год.

Программа рассчитана на 72 часа в год. Занятия проводятся по 2 часа в неделю.

Формы обучения

Обучение может осуществляться в очной форме, допускается проведение дистанционных занятий, если это вызвано обстоятельствами, не позволяющими провести занятие очно (карантин в ДОУ, закрытие школы на проведение ГИА и т.д.).

Режим занятий

Согласно СанПиН 2.4.4.3172-14 учебный час (занятие) в объединении для детей школьного возраста длится 45 минут. Занятие проводится 1 раз в неделю по 2 учебных часа с 10-минутным перерывом или 2 раза в неделю по 1 учебному часу. Занятия с обучающимися могут проводиться в любой день недели, включая выходные и каникулы в учебном году (осенние, зимние, весенние).

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 программы:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- 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.
- развивать интерес к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- 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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Таблица 1 – Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	В том числе			Формы аттестации и/контроля
		Всего	Теория	практика	
1	Раздел 1 « Все о мультипликации »	10	2	8	опрос
2	Раздел 2 « Кукольная анимация »	10	1	9	Опрос, проект
3	Раздел 3 « Плоскостная анимация »	10	1	9	Опрос, проект
4	Раздел 4 « Лего-анимация »	10	1	9	Опрос, проект, тест
5	Раздел 5 « Создание пластилинового мультфильма »	10	1	9	Опрос, проект, тест
6	Раздел 6 « Объёмная анимация »	10	1	9	Опрос, проект, СР

7	Раздел 7 «Работа над групповым проектом»	10	1	9	Опрос, проект, СР, ПР
8	Раздел 8. Подведение итогов.	2	2	0	Защита проекта
	ИТОГО:	72	10	62	

Содержание учебного плана программы.

Раздел 1. «Путешествие в мир мультипликации» (10 часов)

Тема 1.1 Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации» (1 час)

Теория (1 час) Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Тема 1.2 Парад мультипрофессий (1 час)

Теория (1 час) Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультишкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»

Тема 1.3. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. (2 час)

Практика (2 часа). Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.

Тема 1.4 Как оживить картинку (2 часа)

Практика (2 часа) Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

Тема 1.5 Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка. (4 часа)

Практика (4 часа). Проект заставки. Создание букв (рисунки или пластилиновые буквы). Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

Раздел 2 «Кукольная анимация» (10 часов)

Тема 2.1 История кукольной анимации (1 час)

Теория (1 час). Просмотр кукольного мультфильма. Разработка сценария.

Тема 2.2 Для чего нужны декорации? (2 часа)

Практика (2 часа). Занятие по изготовлению декораций к мультфильму:

различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме.

Тема 2.3 Как куклы двигаются? Съемка мультфильма. (5 часов)

Практика (5 часов). 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.

Тема 2.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж. (2 часа)

Практика (2 часа) Озвучивание мультфильма.

Раздел 3 «Плоскостная анимация» (10 часов)

Тема 3.1 История на бумаге (1 час)

Теория (1 час) Беседа о технике перекладывания. Просмотр фильма в этой технике. Сочинение своей истории. Описание декораций.

Тема 3.2 Как герои двигаются? (3 часа)

Практика (3 часа) Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах.

Тема 3.3 Для чего нужны декорации? (3 часа)

Практика (3 часа). Подготовка листов декораций

Тема 3.4 Мы – аниматоры. (2 часа)

Практика (3 часа) Съемка мультфильма

Тема 3.5 Мы -звукорежиссеры. (1 час)

Практика (1 час) Озвучивание и монтаж мультфильма.

Раздел 4 «Лего-анимация»

Тема 4.1 Лего фигурки в мультфильмах. (1 час)

Теория (1 час) Просмотр мультфильма из конструктора Лего. Продумывание сюжета

Тема 4.2 Построение декораций фона, подборка героев. (4 часа)

Практика (4 часа) по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.

Тема 4.3 Профессия режиссер! (4 часа)

Практика (4 часа) На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки

персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические),
правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.

Тема 4.4 Озвучивание героев. Монтаж. (1 час)

Практика (1 час) Запись голосов героев. Монтаж

Раздел 5 «Создание пластилинового мультфильма»

Тема 5.1 История пластилиновой анимации. (1 час)

Теория (1 час). Просмотр мультфильма в технике пластилиновой анимации. Разработка сценария по мотивам русской народной сказки.

Тема 5.2 Создание персонажей (3 часа)

Практика (3 часа). Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

Тема 5.3 Сказка оживает. (5 часов)

Практика (5 часов). Работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съёмки.

Тема 5.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж. (1 час)

Практика (1 час). Подбор подходящей музыки. Озвучивание. Монтаж.

Раздел 6 «Объёмная анимация»

Тема 6.1 Придумывание сюжета. (1 час)

Теория (1 час). Совместное сочинение истории или выбор сюжета. Составление характеристик героев. Детальное описание декораций.

Тема 6.2 Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов. (4 часа)

Практика (4 часа) по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок.

Тема 6.3 Профессия режиссер! (4 часа)

Практика (4 часа). На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.

Тема 6.4 Озвучивание героев. Монтаж. (1 час)

Практика (1 час). Запись голосов героев. Монтаж.

Раздел 7 «Работа над групповым проектом»

Тема 7.1 Придумывание сюжета. (1 час)

Теория (1 час) Совместное сочинение истории или выбор сюжета. Составление характеристик героев. Детальное описание декораций.

Тема 7.2 Подготовка персонажей и декораций из различных материалов. (4 часа)

Практика (4 часа) по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок.

Тема 7.3 Профессия режиссер! (4 часа)

Практика (4 часа). 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 7.4 Озвучивание героев. Монтаж. (1 час)

Практика (1 час) Запись голосов героев. Монтаж.

Раздел 8 Подведение итогов. (2 часа)

Тема 8.1 Подведение итогов. (2 часа)

Теория (2 часа) Просмотр и обсуждение получившихся мультфильмов

Примерные темы творческих работ:

- В гостях у сказки
- Фильм – песенка
- Фильм – стихотворение
- История игрушек
- Лего – старт
- Пластилиновое кино
- Жизнь домашних животных
- Мой край
- Про машины
- Страна Фантазия
- Космическая Одиссея
- Спартакиада
- История путешествий
- и др.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предполагается, что в результате освоения программы обучающиеся будут:

иметь представление:

- об истории возникновения мультипликационного кино;
- об этапах создания мультфильма;
- о разделении обязанностей по видам творческой деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актеров) в процессе работы над фильмом;

знать:

- основные жанры мультипликации;
- основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;
- 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;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker;

уметь:

- работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;
- 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;
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- выполнять монтаж в программе Movie Maker.
- выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;
- анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Этапы образовательного процесса	Все года обучения
Режим работы ДДЮТиЭ	9.00-20.00
Начало учебного года	для 1 года обучения – 15 сентября
Продолжительность учебного года	36 недель
Продолжительность учебной недели	5 дней
Продолжительность 1 учебного часа	для дошкольников – 30 мин. для школьников – 45 мин.
Окончание учебного года	31 мая
Летние каникулы	с 01.06. по 31.08.
Сроки проведения контроля качества образования	промежуточный – с 22.12. по 29.12.; итоговый – с 23.05. по 31.05.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально – техническое обеспечение:

- кабинет для занятий, подготовленный к учебному процессу в - видеокамера с функцией покадровой съемки или смартфон с установленным приложением Stop Motion Studio (бесплатная версия);
- штатив, на который крепится видеокамера или смартфон;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Movie Maker);
- 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).
- устройство для просмотра мультимедийных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера.

Информационное обеспечение:

- Ссылка на сайт в целом:

Интернет-ресурсы

1. Сайт Студия Toondra [Электронный ресурс] URL: <http://www.toondra.ru/>
2. Сайт GIMP [Электронный ресурс] URL: <http://www.progimp.ru/>

- Ссылка на online статью:

1.История русской анимации [Электронный ресурс] URL:
<http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/20692>

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, образование - не ниже средне-профессионального, профильное или педагогическое.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Текущий контроль - осуществляется в конце каждого занятия, работы оцениваются по следующим критериям – качество выполнения изучаемых на занятии приемов, операций и работы в целом; степень самостоятельности, уровень творческой деятельности (репродуктивный, частично продуктивный, продуктивный). Формы проверки: собеседование, творческие задания, самостоятельная работа, выставка.

Промежуточный контроль – проводится в конце каждого учебного года. Формами промежуточного контроля презентации и фотовыставки.

Форма проверки результатов освоения программы:

диагностика знаний, умений, навыков обучающихся в результате текущего, промежуточного, итогового контроля;
презентации проектов учащихся и педагога перед общественностью;
анкетирование родителей и обучающихся.

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов по программе при проведении текущего контроля универсальных учебных действий являются:

- журнал посещаемости творческого объединения;
- работы, выполненные учащимися в ходе освоения программы;
- грамоты и дипломы учащихся;
- отзывы родителей о работе творческого объединения.

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов программы при проведении промежуточной аттестации являются:

- протоколы заседания аттестационной комиссии учреждения по проведению промежуточной аттестации учащихся;
- протоколы по итогам конкурсов исследовательских и творческих работ учащихся на уровне учреждения и муниципальном уровне;
- приказы органов управления образования об итогах конкурсов исследовательских и творческих работ учащихся муниципального и регионального уровней.

Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов программы являются:

- итоговые творческие работы по результатам освоения образовательной программы;
- творческие работы, учащихся подготовленные для участия в конкурсах исследовательских и творческих работ различного уровня (муниципального, регионального, всероссийского);
- грамоты и дипломы учащихся.

Оценочные материалы:

- Тестовые, контрольные, (устный опрос, тестирование).
- Создание проблемных, затруднительных заданий (решение проблемных задач, шаблоны-головоломки и т.п.).
- Демонстрационные: организация просмотра готового мультфильма
- Тематические кроссворды.
- Собеседование.
- Деловые игры.
- Творческий отчет (Просмотр и обсуждение мультфильма).
- Домашнее задание на самостоятельное выполнение.

Таблица 2 – Оценочные материалы

Вид оценочного материала	Примерный перечень оценочных материалов данного вида	В каких случаях применяется на учебных занятиях	Примечания
Викторина	«Любимые мультфильмы»	Обобщение по разделу «Всё о мультипликации»	
Просмотр	Просмотр и обсуждение готового мультфильма	Обобщение по разделам	
Дидактическая игра	«Мы - режиссёры» «Мы - аниматоры» «Мы - звукорежиссёры»	Этап проверки знаний предыдущих занятий, этап закрепления, этап обобщения, этап контроля освоения учебного материала	Дидактическая игра может присутствовать и на занятиях ознакомления с новым материалом, соединяя

			изученный и новый материал
Дидактическое задание	Индивидуальные дидактические карточки	Этап проверки, закрепления, обобщения тематических знаний и умений Этап подготовительный, этап проверки знаний, контроль усвоения знаний	
Зачётная карточка	Индивидуальные и групповые задания	Этап контроля знаний	Вопросы варьируются
Опросник	Опросник по изученным темам	Обобщение по темам	Опросник используется по завершению учебного года
Практическое задание	Создание персонажей, декораций	Этап ознакомления, закрепления, проверки качества освоения ЗУН	
Творческое задание	Создание персонажей, декораций	Обобщающее занятие по итогам года	Тема на выбор
Тестовое задание	Тесты по изученным темам	Обобщающее занятие по завершению разделов и по итогам года	
Фронтальный опрос	Работа с группой	Этап проверки качества освоения знаний	Применяется на каждом занятии

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Особенности организации учебного процесса: обучение может осуществляться в очной форме, допускается проведение дистанционных

занятий, если это вызвано обстоятельствами, не позволяющими провести занятие очно (карантин в ДООУ, закрытие школы на проведение ГИА и т.д.).

Методы обучения и воспитания: используются разнообразные методы обучения и воспитания, наиболее подходящие для раскрытия материала: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, проектный, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

Форма организации образовательного процесса: групповая, индивидуально-групповая. Категория обучающихся: дети группы норма.

Формы организации учебного занятия: выбор формы зависит от целей и задач занятия. Используются беседы, выставки, игры, конкурсы, наблюдения, практическое занятие, соревнование, и др.

Педагогические технологии: в зависимости от темы занятия, его целей и задач используются различные педагогические технологии: технология развивающего обучения, проблемного обучения, исследовательской деятельности, проектной деятельности, коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающая технология и др. При необходимости используется технология дистанционного обучения.

Алгоритм учебного занятия

Таблица 3 – Алгоритм учебного занятия

Этапы	Этап учебного занятия	Задачи этапа	Содержание деятельности	Результат
1 этап	Организационный	Подготовка учащихся к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания	Восприятие
2 этап	Проверочный	Установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если таковое было), выявление пробелов и	Проверка домашнего задания (творческого, практического), проверка усвоения знаний предыдущего занятия	Самооценка, оценочная деятельность педагога

		их коррекция		
3 этап	Подготови- тельный (подготовка к новому содержанию)	Обеспечение мотивации и принятие учащимися цели учебно- познавательн ой деятельности	Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности учащихся (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание учащимся)	Осмысление возможного начала работы
4 этап	Усвоение новых знаний и способов действий	Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения	Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность учащихся	Освоение новых знаний
5 этап	Первичная проверка понимания изученного	Установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление ошибочных или спорных представлени й и их коррекция	Применение пробных практических заданий, которые сочетаются с объяснением соответствующи х правил или обоснованием	Осознанное усвоение нового учебного материала
6 этап	Закрепление новых знаний,	Обеспечение усвоения	Применение тренировочных	Осознанное усвоение

	способов действий и их применение	новых знаний, способов действий и их применения	упражнений, заданий, которые выполняются самостоятельно учащимися	нового материала
7 этап	Обобщение и систематизация знаний	Формирование целостного представления знаний по теме	Использование бесед и практических заданий	Осмысление выполненной работы
8 этап	Контрольный	Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий	Использование тестовых заданий, устного (письменного) опроса, а также заданий различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского)	Рефлексия, сравнение результатов собственной деятельности с другими, осмысление результатов
9 этап	Итоговый	Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы	Педагог совместно с учащимися подводит итог занятия	Самоутверждение учащихся в успешности
10 этап	Рефлексивный	Мобилизация детей на самооценку	Самооценка учащихся своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности	Проектирование учащимися собственной деятельности на последующих занятиях

			работы, содержания и полезности учебной работы	
11 этап	Информационный	Обеспечение понимания цели, содержания домашнего задания, логики дальнейшего занятия	Информация о содержании и конечном результате домашнего задания, инструктаж по выполнению, определение места и роли данного задания в системе последующих занятий	Определение перспектив деятельности

Дидактические материалы:

Раздел 1. «Путешествие в мир мультипликации»

Тема 1.1 Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации»

Презентация об истории анимации и мультипликации. Отрывки из первых анимационных фильмов.

Тема 1.2 Парад мультипрофессий.

Презентации к занятиям, индивидуальные карточки, раздаточный материал, задания для устного опроса.

Тема 1.3. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Презентации к занятиям, индивидуальные карточки, раздаточный материал, задания для устного опроса.

Тема 1.4 Как оживить картинку.

Отрывки мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». Презентации к занятиям, индивидуальные карточки, раздаточный материал, задания для устного опроса.

Тема 1.5 Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка. Видеоматериал по теме занятий, презентация.

Раздел 2 «Кукольная анимация»

Тема 2.1 История кукольной анимации

Кукольный мультфильм. Презентация по теме занятия.

Тема 2.2 Для чего нужны декорации?

Примеры декораций.

Тема 2.3 Как куклы двигаются? Съёмка мультфильма.
Индивидуальные задания
Тема 2.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж.

Раздел 3 «Плоскостная анимация»

Тема 3.1 История на бумаге
Презентация по теме занятия
Тема 3.2 Как герои двигаются?
Инструкция по изготовлению подвижных фигурок.
Тема 3.3 Для чего нужны декорации?
Варианты декораций
Тема 3.4 Мы – аниматоры.
Листы раскадровки мультфильма
Тема 3.5 Мы -звукорежиссеры.
Звуковые файлы

Раздел 4 «Лего-анимация»

Тема 4.1 Лего фигурки в мультфильмах.)
Мультфильм из конструктора Лего.
Тема 4.2 Построение декораций фона, подборка героев.
Примеры декораций. Индивидуальные задания.
Тема 4.3 Профессия режиссер!
Сценарий. Листы раскадровки. Индивидуальные задания.
Тема 4.4 Озвучивание героев. Монтаж.
Звуковые файлы

Раздел 5 «Создание пластилинового мультфильма»

Тема 5.1 История пластилиновой анимации.
Мультфильм в технике пластилиновой анимации.
Тема 5.2 Создание персонажей
Инструкции по вылепливанию персонажей
Тема 5.3 Сказка оживает.
Листы раскадровки. Индивидуальные задания
Тема 5.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж.
Звуковые файлы.

Раздел 6 «Объёмная анимация»

Тема 6.1 Придумывание сюжета.
Книги сказок или рассказов для детей.
Тема 6.2 Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол.
Подготовка декораций из различных материалов.
Иллюстрации к произведениям. Индивидуальные задания.
Тема 6.3 Профессия режиссер!
Презентации к занятиям. Листы раскадровки. Индивидуальные задания.
Тема 6.4 Озвучивание героев. Монтаж.

Звукозаписи шума леса, города, дороги и др..

Раздел 7 «Работа над групповым проектом»

Тема 7.1 Придумывание сюжета.

Раздаточный материал. Задания для устного опроса.

Тема 7.2 Подготовка персонажей и декораций из различных материалов. Фотоматериалы, индивидуальные карточки, раздаточный материал, задания для устного опроса.

Тема 7.3 Профессия режиссер!

Фотоматериалы, индивидуальные карточки, раздаточный материал, задания для устного опроса.

Тема 7.4 Озвучивание героев. Монтаж.

Звукозаписи шума леса, города, дороги и др..

Раздел 8 Подведение итогов. (2 часа)

Тема 8.1 Подведение итогов. (2 часа)

Фотоматериалы, индивидуальные карточки, раздаточный материал, задания для устного опроса.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ»

РАССМОТРЕНО

Методическим советом ДДЮТиЭ

Протокол № _____

«_____» _____ 20____

УТВЕРЖДАЮ

Директор ДДЮТиЭ

«_____» _____ 20____

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Мультипликация»

Направленность программы: художественная

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 5-11 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор программы
педагог дополнительного образования
Шашкова Ольга Владимировна

Канск
2022

Занятия проводятся очно, возможно использование дистанционной формы, в том случае, если очные занятия невозможны по объективным причинам.

Личностные результаты:

- сформированность уважительного отношения к иному мнению;
- проявление эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- выражение своих чувства средствами искусства;
- проявление самостоятельности и ответственности;
- уважительное отношение к труду других;
- умение выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявление творческой активности.

Метапредметные результаты:

- умение решать проблем творческого и поискового характера;
- сформированность умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение определения наиболее эффективных способов достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- проявление творческих способностей детей, навыков исследовательской деятельности;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Предметные результаты:

- знание видов мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знание этапов создания мультфильма; название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- знание названия и назначения технического оборудования, умение им пользоваться;
- умение использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;

– умение создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога; пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой); делать простейшую раскадровку самостоятельно; передавать движение фигуры человека и животных; использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт; проводить покадровую съемку самостоятельно.

Календарно-тематический план

№ зан	Тема	Кол-во часов			Дата проведения
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел 1 «Все о мультипликации»	2	8	10	
1	Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации»	1			21.09
2	Парад мультипрофессий.	1			21.09
3	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма		1		28.09
4	Элементарное знакомство с процессом съемки		1		28.09
5	Как оживить картинку. Различные механизмы анимирования объектов		1		5.10
6	Проект заставки.		1		5.10
7	Создание название мультстудии. Создание персонажей для мультфильма.		1		12.10
8	Создание букв (рисунки или пластилиновые буквы).		1		12.10
9	Покадровая съёмка движения букв.		1		19.10
10	Монтаж и наложение звука.		1		19.10
	Раздел 2 «Кукольная анимация»	1	9	10	
11	История кукольной анимации.	1			26.10
12	Разработка сценария.		1		26.10

13	Изготовление декораций к мультфильму		1		2.11
14	Изготовление декораций к мультфильму		1		2.11
15	Съемка мультфильма.		1		9.11
16	Съемка мультфильма.		1		9.11
17	Съемка мультфильма.		1		16.11
18	Съемка мультфильма.		1		16.11
19	Озвучивание мультфильма.		1		23.11
20	Монтаж		1		23.11
	Раздел 3 «Плоскостная анимация»	1	9	10	
21	История на бумаге	1			30.11
22	Изготовление подвижных фигурок из картона		1		30.11
23	Изготовление подвижных фигурок из картона		1		7.12
24	Изготовление подвижных фигурок из картона		1		7.12
25	Подготовка листов декораций		1		14.12
26	Подготовка листов декораций		1		14.12
27	Подготовка листов декораций		1		21.12
28	Мы – аниматоры.		1		21.12
29	Мы – аниматоры.		1		28.12
30	Мы -звукорежиссеры		1		28.12
	Раздел 4 «Лего-анимация»	1	9	10	
31	Лего фигурки в мультфильмах.	1			11.01
32	Продумывание сюжета		1		11.01
33	Изготовление декораций к мультфильму.		1		18.01
34	Подбор героев		1		18.01
35	Работа по конструированию декораций		1		25.01
36	Расстановка персонажей		1		25.01
37	Отработка движений		1		01.02
38	Правильный переход от кадра к кадру		1		01.02
39	Покадровая съёмка		1		8.02
40	Озвучивание и монтаж		1		8.02

	Раздел 5 «Создание пластилинового мультфильма»	1	9	10	
41	История пластилиновой анимации. Разработка сценария по мотивам русской народной сказки	1			15.02
42	Создание персонажей		1		15.02
43	Вылепливание фигур		1		22.02
44	Моделирование поз и мимики		1		22.02
45	Подбор освещения, компоновка кадра		1		01.03
46	Создание декораций		1		01.03
47	Отработка правильной постановки персонажей в кадре.		1		15.03
48	Отработка разовых и циклических движений		1		15.03
49	Съемка		1		22.03
50	Озвучивание и монтаж		1		22.03
	Раздел 6 «Объёмная анимация»	1	9	10	
51	Совместное сочинение истории или выбор сюжета. Составление характеристик героев. Детальное описание декораций.	1			29.03
52	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол		1		29.03
53	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол		1		5.04
54	Подготовка декораций из различных материалов		1		5.04
55	Подготовка декораций из различных материалов		1		12.04
56	Профессия режиссер!		1		12.04
57	Расстановка персонажей.		1		19.04
58	Отработка сцен		1		19.04
59	Покадровая съёмка		1		26.04
60	Озвучивание и монтаж		1		26.04
	Раздел 7 «Работа над групповым проектом»	1	9	10	

61	Совместное сочинение истории или выбор сюжета. Составление характеристик героев. Детальное описание декораций	1			3.05
62	Подготовка персонажей и декораций из различных материалов		1		3.05
63	Подготовка персонажей и декораций из различных материалов		1		10.05
64	Подготовка персонажей и декораций из различных материалов		1		10.05
65	Установка декораций		1		10.05
66	Расстановка персонажей.		1		10.05
67	Отработка движений		1		17.05
68	Переход от кадра к кадру		1		17.05
69	Покадровая съёмка		1		24.05
70	Озвучивание и монтаж		1		24.05
	Раздел 8. Подведение итогов.	2	0	2	
71	Просмотр и обсуждение получившихся мультфильмов	1			31.05
72	Просмотр и обсуждение получившихся мультфильмов	1			31.05
Итого часов		10	62	72	

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, рекомендованный педагогам

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
2. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
3. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
4. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
5. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;

6. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
7. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
8. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
9. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс., 2006г.
1. Милборн Анна Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.
- 10.Плотникова А.И. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
- 11.Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека).

Список литературы, рекомендованный родителям и обучающимся:

1. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
2. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
4. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
5. Орен Рони. Секреты пластилина : [развиваем моторику рук : для среднего школьного возраста : 0+] / Рони Орен ; [перевод с иврита Рина Жак]. - Москва : Махаон, сор. 2019. - 89, [1] с. : цв. ил.; 32 см. - (Академия дошколят).; ISBN 978-5-389-00733-8 : доп. 5000 экз.
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
- 10.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000.