

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЧУДОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 4»

РАССМОТРЕНО

Педагогическим
советом

Протокол №1
от «29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Н.А.Кошелева
Приказ №151-ОД
от «29» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности

«МУЛЬТСТУДИЯ»

5 класс

Чудово 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

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

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «*Мультимедийная студия*» (разноуровневая) технической **направленности** рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

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

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

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

Новизна программы заключается в следующем:

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

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

Особенности структуры программы заключаются в том, что каждый год обучения представлен как цикл, имеющий цель, задачи, учебно-тематический план, содержание курса, ожидаемые результаты.

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

Отличительная особенность программы состоит в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает комплексное изучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма. Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла.

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

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

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

Задачи:

обучающие:

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

развивающие:

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

воспитательные:

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

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

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

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

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

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры.

Обучающиеся выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение).

Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. Декоративно-прикладное творчество.

Обучающиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. Анимационный тайминг.

Раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Художественное оформление мультипликационного фильма.

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

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

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

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, коллективных обсуждений, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

✓ *Литературное творчество:* создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.

✓ *Изобразительная деятельность:* выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

✓ *Азбука звука:* развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др.

✓ *Киноведение:* учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать изобразительно-выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.

✓ *Азбука актерского мастерства:* учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.

✓ *Анимация:* работают в программах позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

✓ *Основы режиссуры:* знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разбивать сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.

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

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

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

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

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

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

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

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

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

Набор на обучение свободный, без предварительных без предварительных вступительных испытаний.

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

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

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

будут уметь:

- ✓ работать в программах: «Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «Movie Maker», «Adobe Photoshop», «Paint».
- ✓ умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;
- ✓ использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа. Применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;
- ✓ владеть средствами выразительности, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей;

- ✓ работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, освоят мульт- станок, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;
- ✓ смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;
- ✓ активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций; *у них будут развиты:*
- ✓ образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;
- ✓ самостоятельность в создании творческого проекта;
- ✓ общеучебные умения и навыки, универсальные способы деятельности и ключевые компетенций; ✓ *будут обладать следующими качествами:*
- ✓ самостоятельное мышление, потребность в самообразовании и дальнейшем развитии профессиональных навыков и умений в области мультипликации;
- ✓ самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей; ✓ умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

Механизм оценивания образовательных результатов:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня; □ публикации мультфильмов в сети Интернет.

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

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

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

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 8 - 14 лет.

Объём программы – 34 недели, 34 часа на 1 группу

Формы организации образовательного процесса. Форма занятий – фронтальные, индивидуальные, групповые.

Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы - 1 год.

Режим занятий Занятия проводятся 1 раз в неделю, количество детей в группе – от 10 до 15 чел.

Прогнозируемые результаты

1. При разработке данной программы, ставятся следующие конечные цели:

- 1.1. У детей формируются социально-коммуникативные навыки посредством активной мультипликации; воспитывается усидчивость, целеустремленность, желание довести начатое дело до конечного результата – получить творческий продукт своих стараний.
- 1.2. Личностное развитие детей становится гармоничным и проходит своевременно, согласно возрастным рамкам развития.
- 1.3. Развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие), формируется их устойчивость.

1.4. Активно развивается монологическая и диалогическая речь, навыки общения и коммуникации.

1.5. Дети приобретают навыки создания мультипликации (анимации). К концу года обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различным материалом;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, и др. материалами;
- начальные сведения из истории создания мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- этапы создания мультфильма;
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, картон, пластилин и др.

уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и др.;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной технической задачи.

Учебно-тематический план

п/п	Наименование разделов и тем	общее кол-во учебных часов	Само-подготовка	В том числе	
				Теория	Практика
I	«Теоретические основы мультипликации»	5		3	2
1.1	Вводное занятие. Условия безопасной работы. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	1	-	0,5	0,5
1.2	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма.	1	-	0,5	0,5
1.3	Знакомство с историей мультипликации.	1	-	1	
1.4	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Вводный контроль.	1	-	0,5	0,5
1.5	Итоговое занятие	1	-	0,5	0,5
II	Первые шаги в мультипликации	15	-	3	12
2	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране.	0,5	-	0,5	
2.1	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.	0,5	-	0,5	
2.2	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	2	-	0,5	1,5
2.3	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	2	-	0,5	1,5
2.4	Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты). Итоговый контроль.	9,5	-	0,5	9
2.5	Итоговое занятие.	0,5	-	0,5	-
III	«Пластилиновая анимация»	14	-	5,5	8,5

3.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов	0,5	-	0,5	
3.2	Придумывание сюжета, героев, декораций (Коллективная работа)	2	-	0,5	1,5
3.3	Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)	1	-	0,5	0,5
3.4	Изготовление героев, сцены-макета. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	0,5		0,5	
3.5	Подготовка к съемке мультфильма.	0,5	-	0,5	
3.6	Установка сцены-макета, расстановка героев.	4	-	1	3
3.7	Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	1		0,5	0,5
3.8	Озвучивание мультфильма.	2		0,5	1,5
3.9	Просмотр отснятого материала. Обсуждение	0,5		0,5	
3.10	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	1			1
3.11	Демонстрация фильма. Обсуждение.	0,5	-		0,5
3.12	Итоговое занятие.	0,5		0,5	
Всего		34		11,5	22,5

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Тема	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучения и воспитания	Форма подведения итогов
I. Теоретические основы мультипликации (5 ч.)					
1	Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование.	Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мультстудия». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы. Практическая часть. Рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся.	Рассказ с элементами беседы	Презентация Альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры)	Тест-опрос «Знаешь ли ты правила». Фронтальный опрос

2	<p>Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование</p>	<p>Теоретическая часть. Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев. Практическая часть. Рисование любимого героя мультфильма с</p>	<p>Просмотр мультфильма «Трое из Простоквашино», беседа</p>	<p>Альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры)</p>	<p>Разгадывание кроссворда «Простоквашино»</p>
---	---	--	---	---	--

		<p>целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.</p>			
3	<p>Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация)</p>	<p>Теоретическая часть. Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами.</p>	<p>Рассказ с элементами беседы</p>	<p>Презентация «История мультипликации»</p>	<p>Опрос Проверка умения слушать</p>
4	<p>Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.</p>	<p>Теоретическая часть. Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: Кукольная анимация Пластилиновая анимация Силуэтная и коллажная анимация Компьютерная анимация Электронная анимация Техника порошка Живописная анимация Практическая часть. Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.</p>	<p>Просмотр и обсуждение мультфильмов</p>	<p>Презентация «Виды мультипликации», Ножницы, шаблоны героев мультфильмов для вырезания, клей ПВА</p>	<p>Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: цельность героя, аккуратность при наклеивании на картон)</p>

5	Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.	Теоретическая часть. Повторение пройденного. Словарная работа. Разгадывание загадок про героев мультфильмов. Практическая часть. Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)	Беседа	Шаблоны с рисунками «Соедини по точкам», карандаши (фломастеры).	Опрос по пройденному материалу.
---	---	--	--------	--	---------------------------------

«Первые шаги к созданию мультфильма» «Компьютерная анимация» (15 ч.)

6	Подготовка к созданию анимации	Теоретическая часть. История создания рисованной анимации.	Обсуждение.	Доска, мел,	Фронтальный опрос.
7	Просмотр и обсуждение	Теоретическая часть. Выбор темы анимации	Рассказ	Презентация	Рефлексия деятельности.

	рисованных мультфильмов.	Практическая часть. Просмотр рисованных мультфильмов. Обсуждение.			(знаю, понимаю, умею)
8,9	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	Теоретическая часть. Знакомство с программами для съемки фильмов. Знакомство с программой для рисования в автофигурах OpenOffice. Правила поведения в компьютерном классе. Практическая часть. Рисование животного в программе OpenOffice.	Рассказ	Презентация Компьютерный класс	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
10,	Знакомство с	Теоретическая часть.	Рассказ	Презентация	Вопрос-ответ
11	созданием компьютерных мультфильмов	Как создаются компьютерные мультфильмы. Практическая часть. Создание анимации в программе OpenOffice.			

12	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	Теоретическая часть. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как. Практическая часть. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе «Мультипликатор», например, «Прыгающий мяч», «Живые карандаши» и др. (Самостоятельная работа)	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением	Метод «Ресторан». - Я съел бы еще этого... - Больше всего мне понравилось... - Я почти переварил... - Я переел... - Пожалуйста, добавьте...
13-19	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	Теоретическая часть. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как. Практическая часть. Создание мини-мультфильмов в программе «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)	Беседа	Ноутбук с программным обеспечением	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
20	Итоговое занятие	Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся. Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование.	Листы бумаги, ручки, грамоты (дипломы)	Анкета

II. «Пластилиновая анимация» (14 ч.)

21	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.	Теоретическая часть. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Практическая часть.	Беседа. Рассказ.	Презентация Ноутбук с программным обеспечением, микрофон.	Вопрос-ответ
22	Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему. Рисование.	Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему. Практическая часть. Рисование сцен к мультфильму.	Рассказ. Рисование	Альбом для рисования, карандаши, фломастеры, краски	Упражнение «Цепочка желаний»

23	Работа над сценарием мультфильма.	Теоретическая часть. Раскручивание сценария. Практическая часть. Составление и запись сценария на листе бумаги. Описание героев, их характеров и действий на сцене.	Беседа	Блокнот для записи сценария, ручка	Рефлексия деятельности (знаю, понимаю, умею)
24	Изготовление героев, сцены-макета.	Теоретическая часть. Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены. Практическая часть. Изготовление героев, сцены-макета.	Беседа с элементами презентации, показ	Гофрокартон, клей, бумага белая, краски, кисточки, цветная бумага, пластилин, стеки, доски для лепки, клеенки на столы	Упражнение «Упражнение закончи предложение»
25	Изготовление героев, декораций.	Теоретическая часть. Объяснение. Текущий инструктаж по ТБ при работе с клеем, ножницами. Практическая часть. Изготовление героев, декораций.	Беседа с элементами презентации, показ	Гофрокартон, клей, бумага белая, краски, кисточки, цветная бумага, пластилин, стеки, доски для лепки, клеенки на столы	Упражнение «Цепочка желаний»
26	Распределение ролей. Пробы озвучивания.	Теоретическая часть. Постановка задач. Распределение ролей между детьми. Практическая часть. Изготовление героев, декораций. Запись озвучивания ролей.	Беседа	Гофрокартон, клей, бумага белая, краски, кисточки, цветная бумага, пластилин, стеки, доски для лепки, клеенки на столы	Упражнение «Упражнение закончи предложение»

27	Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.	Теоретическая часть. Повтор возможностей программы. Напоминание правил во время съемок. Практическая часть. Установка сцены. Настройка освещения. Пробные съемки сцен из мультфильма.	Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
28	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	Теоретическая часть. Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма. Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.	Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации	Метод «Ресторан». - Я съел бы еще этого... - Больше всего мне понравилось... - Я почти переварил... - Я переел... - Пожалуйста, добавьте...
29	Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.	Теоретическая часть. Подготовка детей к записи речи героев. Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.	Объяснение.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
30	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	Теоретическая часть. Проговаривание ролей. Практическая часть. Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в мультфильм. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	Беседа.	Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации	Вопросы-ответы по цепочке

31-32	Монтаж мультфильма.	Теоретическая часть. Знакомство с программой	Объяснение.	Ноутбук с программным обеспечением	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
		Windows Movie Maker. Объяснение правил и показ монтажа. Практическая часть. Пробные упражнения по монтажу снятого материала.			предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
33	Демонстрация фильма. Обсуждение.	Теоретическая часть. Подготовка к просмотру. Практическая часть. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.	Беседа. Демонстрация.	Ноутбук с программным обеспечением, медиа-проектор, экран	Упражнение «Цепочка желаний»
34	Итоговое занятие.	Теоретическая часть. Проверка знаний учащихся. Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Тест. Беседа.	Листы бумаги, ручки, медальки (смайлики).	Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...

Методическое обеспечение программы

	Тема программы	Форма занятий	Приемы, методы обучения	Дидактическое обеспечение	Формы подведения итогов
1	Плоская бумажная анимация.	Практические Занятия.	Объяснительный, практические задания.	Альбомные листы, ножницы, черный маркер, цветные карандаши, картон.	Анализ процессов и деятельности.
2.	Объёмная Бумажная анимация.	Практические занятия.	Объяснительный, практические задания.	Цветная бумага, ножницы, клей-карандаш, цветные карандаши, картон, фотоаппарат.	Анализ процессов и деятельности.
3	Пластилиновая анимация	Практические занятия	Объяснительный, иллюстративный, практические задания	Ознакомительное видео «Как создаются пластилиновые герои» пластилин, стек, клеенка, фотоаппарат, ноутбук.	Анализ процессов и деятельности

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

1. Ноутбук
2. Фотоаппарат.
3. Микрофон.
4. Фонарь-софит.
5. Настольная сцена.
6. Настольные переносные конструкции.
7. Три комплекта декораций.
8. Игрушки-герои.
10. Пластилин.
11. Набор для рисования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые документы:

Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11 1989г.

Конституция РФ.

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам». Концепцией развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года; Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.20014№41 «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-14»

Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки Минобрнауки России от 11.12.2006г.№06-1844//Примерные требования к программам дополнительного образования детей.

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып. 1, 2 – М., 1995.
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
5. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
6. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
7. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
9. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
10. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
11. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
12. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
13. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
14. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / М.: Палас, 2010г.
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
15. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
16. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор / (в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
17. Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.) **Интернет-ресурсы:**
18. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
19. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
20. Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>
21. Проект пластилиновый мультфильм http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul._tfil._m
22. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей) <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
23. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»

Список литературы для детей

1. Кристофер Харт. Мультки для начинающих. Издательство: [Попурри](#), 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс 2006
3. Т.Е. Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: [Просвещение](#) 2011г.
4. [Наталья Кривуля](#). Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: [Грааль](#), 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: [Книга по Требованию](#), 2012г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: [Книга по Требованию](#), 2012г
7. [Дмитрий Кирьянов](#), [Елена Кирьянова](#). Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: [Книга по Требованию](#), 2013г.
8. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель» 9. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри» **Интернет-ресурсы:**
1. <http://www.toondra.ru/>
2. <http://www.progimp.ru/>
3. http://www.lostmable.ru/help/art_cartoon/
4. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
5. Mufilm.ru
6. Animashky.ru