

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕТАЛЛУРГ» Г.О. САМАРА



Принята
На методическом совете
«26» июля 2021 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор ЦДТ «Металлург»
_____ М.С. Анохина
«26» июля 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Мультстрана»

техническая направленность
ознакомительный уровень

Срок реализации - 1 год
Возраст детей – 5-6 лет

Разработчики программы:
Больных С.В.,
педагог дополнительного образования
Архипова С.А., методист

Самара, 2021

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Цель программы:.....	6
Цель программы.....	6
Задачи программы:.....	6
Формы и методы обучения	8
Педагогические технологии.....	10
Способы определения результативности и формы подведения итогов	11
Прогнозируемые результаты	12
Учебный план ДООП «Мультстрана»	13
Модуль I «Перекладная анимация».....	14
Модуль II «Объемная анимация»	18
Модуль III «Комбинированная анимация».....	22
Учебно-методическое обеспечение образовательной программы	26
Материально-техническое обеспечение	26
Список источников	27

Краткая аннотация

По программе «**Мультстрана**» могут обучаться дошкольники, которые в доступной форме познакомятся с элементами техники и технологическими процессами создания мультфильмов.

Программа рассчитана на 144 часа в год (3 модуля по 48 часов). Режим занятий - 2 раза в неделю по 2 часа, при наполняемости – 12 учащихся в группе. Уровень освоения программы: ознакомительный.

Обучающиеся продумывают собственные сценарии для мультфильмов, разрабатывают раскадровку, продумывают и изготавливают фоны и персонажей, озвучивают и продумывают звуковое оформление для мультфильмов, сами принимают участие в создании пикселяции. Обучение по данной программе служит хорошей основой для последующего обучения дошкольников в объединениях технической направленности.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстрана» **техническая**.

Актуальность программы заключается в том, что в век, когда дети с самого младшего возраста начинают владеть телефоном и компьютером, очень важно привить у них любовь к творчеству и развитию собственного воображения. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Мультипликационный фильм вводит ребенка в особое эмоциональное состояние, дарит ему возможность эмоционально контактировать с персонажами данного медиапроизведения, в чем ребёнок в силу своего возраста остро нуждается.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в

дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстрана» состоит из 3 модулей: «Перекладная анимация», «Объемная анимация», «Комбинированная анимация» и рассчитана на полную реализацию в течение одного года.

Отличительной особенностью программы является применение конвергентного подхода, позволяющего выстраивать обучение, включающее в себя элементы нескольких направленностей, в том числе использование в технической программе при освоении материала техник декоративно-прикладного творчества.

Педагогическая целесообразность использования модульного подхода в образовательном процессе объясняется значительным увеличением внутренней мотивации учащихся, более быстрым формированием у них умений и навыков практической деятельности и самостоятельной работы. Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей:

- включение в содержание программы разнообразных видов технической деятельности (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования) и изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных

материалов и т.д.).

- применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.
- организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей и сверстников).

На современном этапе развития общества содержание дополнительных образовательных программ ориентировано на создание необходимых условий для личностного развития учащихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения, что **является приоритетным направлением развития Самарской области.**

В основе создания программы дополнительного образования лежат следующие нормативно-правовые документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 9.11. 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата ПФДО детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015г. № 996-р);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 года №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 № МО -16-09-01/826-ТУ);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей.

Цель программы:

Цель программы: формирование у детей творческих и интеллектуальных способностей через проигрывание и создание мультипликаций.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить дошкольников с основными видами мультипликации;
- познакомить с основными этапами создания мультфильма;
- познакомить с сюжетной линией произведений, познакомить с построением сюжетных линий к мультфильму из сказок, стихотворений и собственных историй;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;

- познакомить с различными видами анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- обучить работе с микрофоном и озвучивать мультфильмы;
- познакомить с работой с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- познакомить с процессами разработки и изготовления персонажей, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Воспитывающие:

- способствовать воспитанию трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- способствовать воспитанию эстетического вкуса дошкольников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 5-6 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, объем – 144 часа (3 модуля по 48 часов каждый).

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа.

Наполняемость учебных групп: составляет 12 человек.

Формы и методы обучения

Учебное занятие может проводиться как с использованием одного метода обучения, так и с помощью комбинирования нескольких методов, приёмов и форм обучения. Целесообразность и выбор того или иного метода зависит от образовательных задач, которые ставит педагог на занятии.

Используются следующие формы организации образовательного процесса:

- групповая;
- фронтальная;
- индивидуальная.

Для воспитания и развития навыков, предусмотренных программой, в учебном процессе применяются следующие основные методы (с перечислением приемов).

По источникам и способам передачи информации:

- практические (упражнения, игры, конструирование, экспериментирование, моделирование);
- наглядные методы (использование макетов и пособий, рассматривание картин, просматривание видеофильмов, просматривание интернет-презентаций);
- словесные методы (убеждение, рассказ, беседа, чтение художественной литературы, игры-драматизации);

- аналитические (сравнение выполненной работы с образцом, с работой товарища; соревнования, конкурсы; анкетирование; наблюдения, самоанализ).

По характеру методов познавательной деятельности:

- методы готовых знаний (словесно-догматический, репродуктивный,
- объяснительно-иллюстративный);
- исследовательские методы (проблемный, поисковый, эвристический).

Каждое занятие начинается с постановки задачи педагогом на текущее занятие. Задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из определенного задания и упражнения на данное занятие. Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму, создание декораций, съемка анимационного ролика. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

1. Организационный момент

- Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка.

- Дети рассаживаются на свои рабочие места.
- Приветствие.

2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.

3. Обсуждение, игра или упражнение.
4. Творческая работа, предусматривающая те виды деятельности, которые запланировал педагог. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь и принимает участие в тех видах деятельности, которые требуют его присутствия. По мере обучения ответственность за выполнение конкретных видов деятельности может полностью делегироваться ребенку.
 - Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.
 - Дети приводят в порядок свое рабочее место.

В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:

1. рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, дидактические игры, помогающие освоить материал, совместная работа;
2. развивающие игры и упражнения

Педагогические технологии

В процессе реализации данной образовательной программы педагоги используют в своей деятельности педагогические **образовательные технологии**:

- здоровьесберегающие;
- игровые;
- личностно-ориентированного обучения;
- групповые;
- дифференцированного обучения;
- технология тестового обучения.

Способы определения результативности и формы подведения итогов

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, и соответствуют возрастным психологическим особенностям дошкольников. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

Педагог использует следующие **методы отслеживания результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения упражнений, и овладения навыками различными видами творческой активности, активности обучающихся на занятиях.

Определение результатов освоения программы каждым ребенком осуществляется:

- **начальный контроль** проводится с целью определения уровня развития детей в начале учебного года;
- **текущий контроль** с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала проводится в рамках каждого занятия (ответы обучающихся на вопросы по теме занятия, рассказа ребенка о сделанной творческой работе и обсуждения выполненных работ);
- **промежуточный контроль** осуществляется с целью определения результатов обучения по итогам создания творческого проекта;
- **итоговый контроль** проводится с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей на конец срока реализации программы.

Насколько хорошо ребенок овладел материалом видно в ходе занятия и выполнения творческого проекта. Педагог фиксирует наблюдения в индивидуальных картах наблюдения, что позволяет проанализировать результативность программы на разных этапах и склонность ребенка к определенному виду творчества.

По окончании каждого модуля, результатом становится создание мультипликационного этюда.

Программа предполагает организацию Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми) по итогам учебного года и участие в тематических мероприятиях, на которых происходит демонстрация творческих детских проектов.

Созданные мультфильмы могут становиться участниками различных конкурсов в области детского творчества.

Работа с родителями

Используются следующие формы работы с родителями:

- родительские собрания;
- анкетирование родителей;
- индивидуальные беседы (по необходимости);
- проведение открытых занятий;
- совместная организация различных мероприятий.

Прогнозируемые результаты

Предметные результаты каждого модуля соответствуют его специфике, содержанию и конкретизируются в каждом модуле программы.

Личностные

- сформированность позитивного эмоционально-ценностного отношения к окружающей действительности;
- сформированность навыков самодисциплины, трудолюбия и толерантности;

- сформированность навыков культурного поведения в обществе, в информационной сети;
- сформированность умения осуществлять совместную информационную и проектную деятельность.

Метапредметные

Познавательные УУД:

- уметь поставить учебную задачу;
- уметь анализировать и синтезировать новые знания;
- уметь сформулировать проблему и найти способ её решения;
- понимать причины успешности или неуспешности творческой деятельности.

Регулятивные УУД:

- уметь планировать свои действия;
- уметь корректировать план;
- уметь адекватно оценивать результат.

Коммуникативные УУД:

- уметь вступать в диалог и вести его;
- уметь различать особенности общения с разными группами людей;
- уметь взаимодействовать со сверстниками.

Учебный план ДООП «Мультстрана»

№	Наименование модуля	Количество часов
----------	----------------------------	-------------------------

п/п		Всего	Теория	Практика
1	«Перекладная анимация»	48	10	38
2	«Объемная анимация»	48	13	35
3	«Комбинированная анимация»	48	14	34
	Итого	144	37	107

Модуль I «Перекладная анимация»

Модуль рассчитан на творческое развитие и формирование начально-технических навыков детей при создании анимационного фильма, а также, на понимание работы в плоскости в технике перекладка.

Цель: развивать творческие и технические способности, содействовать формированию социально адаптированной личности посредством приобщения к занятиям по мультипликации, в частности при создании собственного мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с работой в технике перекладка;
- сформировать понимание правила съемки методом «перекладки»;
- научить писать сценарий;
- научить создавать раскадровку и фоны для мультфильмов;
- научить создавать персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практические умения в работе с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- сформировать практические умения и навыки рисования гуашью и карандашами;

Развивающие:

- развивать творческое мышление, фантазию, оригинальность;
- развивать способность удерживать внимание.

Воспитательные:

- способствовать развитию эстетического вкуса, чувства цвета;
- способствовать формированию культуры труда, осознанного ценностного отношения к труду и творчеству;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения, помощь в социализации учащихся.

Ожидаемые предметные результаты.

По окончании модуля обучения учащиеся должны знать:

- Принципы работы в технике «перекладка»;
- Основы создания сценария.

По окончании модуля обучения учащиеся должны уметь:

- Создавать раскадровку и разрабатывать фоны для мультфильмов;
- Рисовать элементарные вещи гуашью и карандашами;
- Писать собственный сценарий;

Учебно-тематический план модуля «Перекладная анимация»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	Написание сценария Создание раскадровки	6	3	3
3.	История мультипликации	2	1	1
4.	Создание декораций	14	3	11

5.	Лепка пластилиновой анимации	14	2	12
6.	Звуковое оформление мультфильма	2	1	1
7.	Пикселяция	6	1	5
8.	Итоговое занятие	2	1	1
	Итого:	48	13	35

Содержание модуля

1. Вводное занятие.

На этом занятии происходит встреча детей и педагога, оговариваются условия принципа работы, поясняется техника безопасности и правила поведения в учебном классе. Так же, проводится диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

2. Написание сценария и создание раскадровки.

Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея. Изучение основных частей сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка и конец. Определение жанра будущего фильма – «Осенняя прогулка».

Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета.

Раскадровка – серия рисунков, схематично показывающая, что будет происходить в кадре с персонажами, составленная в последовательности, в которой будет происходить развитие сюжета. Основные принципы создания раскадровки. Разработка эскизов персонажей мультфильма.

3. История мультипликации.

Просмотр полнометражного мультфильма «Пластилиновая ворона», выполненного из пластилина. Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность "живых картинок". Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов.

4. Создание декораций.

Выполнение жанровых картин на тему «Осень». Выполнение фонов разных планов на тему «Осень», поиски цветового решения. Передача плановости и цельности.

5. Лепка пластилиновой анимации.

Выполнение осенних этюдов, для дальнейшего развития мультфильма. Продумывание и создание персонажей, а так же атрибутики из пластилина для анимации. Правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

6. Звуковое оформление мультфильма.

Правила записи звука на звуковую дорожку. Подборка, запись звуков, голосов. Практическая работа: озвучивание мультфильма

7. Пикселяция.

Пикселяция — разновидность техники «stop-motion». Она сводится к покадровой съёмке объектов фотоаппаратом с последующим соединением кадров в видеоряд. В качестве персонажей мультфильма в данном блоке используются овощи и фрукты.

9. Итоговое занятие .

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов.

Публикация фильмов в сети Интернет.

Модуль II «Объемная анимация»

Модуль рассчитан на творческое развитие и формирование начально-технических навыков детей при создании анимационного фильма, а также, на понимание работы в плоскости в технике объемная анимация.

Цель: развивать творческие и технические способности, содействовать формированию социально адаптированной личности посредством приобщения к занятиям по мультипликации, в частности при создании собственного мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с работой объемной анимации;
- сформировать понимание правила съемки объемного мультфильма;
- научить писать сценарий;
- научить создавать раскадровку и фоны для мультфильмов;
- научить создавать персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практическое умение озвучивания мультфильмов;
- сформировать практические умения и навыки рисования гуашью и карандашами;

Развивающие:

- развивать творческое мышление, фантазию, оригинальность;
- развивать способность удерживать внимание.

Воспитательные:

- способствовать развитию эстетического вкуса, чувства цвета;

- способствовать формированию культуры труда, осознанного ценностного отношения к труду и творчеству;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения, помощь в социализации учащихся.

Ожидаемые предметные результаты.

По окончании модуля обучения учащиеся должны знать:

- Принципы работы объемной мультипликации;
- Основы создания сценария.

По окончании курса обучения учащиеся должны уметь:

- Создавать раскадровку и разрабатывать фоны для мультфильмов;
- Рисовать элементарные вещи гуашью и карандашами;
- Писать собственный сценарий;
- Работать с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов.

Учебно-тематический план модуля «Объемная анимация»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	Написание сценария Создание раскадровки	6	3	3
3.	История мультипликации	2	1	1
4.	Создание декораций	14	3	11
5.	Лепка пластилиновой анимации	14	2	12

6.	Звуковое оформление мультфильма	2	1	1
7.	Пикселяция	6	1	5
8.	Итоговое занятие	2	1	1
	Итого:	48	13	35

Содержание модуля

1. Вводное занятие.

На этом занятии происходит встреча детей и педагога, оговариваются условия принципа работы, поясняется техника безопасности и правила поведения в учебном классе. Так же, проводится диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

2. Написание сценария и создание раскадровки.

Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея. Изучение основных частей сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка и конец. Определение жанра будущего фильма – «Осенняя прогулка».

Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета.

Раскадровка – серия рисунков, схематично показывающая, что будет происходить в кадре с персонажами, составленная в последовательности, в которой будет происходить развитие сюжета. Основные принципы создания раскадровки. Разработка эскизов персонажей мультфильма.

3. История мультипликации.

Просмотр короткометражных мультфильмов Мультистудии «Вверх» и из ресурсов сети Интернет, выполненных из пластилина.

Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность "живых картинок". Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов.

4. Создание декораций.

Выполнение жанровых картин на тему «Новый год». Выполнение фонов для мультфильма на тему «Новый год». Выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения.

5. Лепка пластилиновой анимации.

Продумывание и создание главных и второстепенных персонажей для мультфильма, а также атрибутики из пластилина для анимации. Правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

6. Звуковое оформление мультфильма..

Правила записи звука на звуковую дорожку. Подборка, запись звуков, голосов. Практическая работа: озвучивание мультфильма

7. Пикселяция.

Пикселяция — разновидность техники «stop-motion». Она сводится к покадровой съёмке объектов фотоаппаратом с последующим соединением кадров в видеоряд. В качестве персонажей мультфильма в данном блоке используются и игрушки.

9. Итоговое занятие.

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов.

Публикация фильмов в сети Интернет.

Модуль III «Комбинированная анимация»

Модуль рассчитан на творческое развитие детей, на развитие начально-технических навыков создания анимационного фильма, а также, на понимание работы в разных техниках (перекладка и объемная анимация) в одном мультфильме, в сочетании этих двух направлений.

Цель: развивать творческие и технические способности, развивать работу в группе, содействовать формированию социально адаптированной личности посредством приобщения к занятиям по мультипликации, в частности при создании группового мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с комбинированной работой в технике «перекладка» и объемная мультипликация;
- сформировать понимание съемки методом «перекладки» и объемная мультипликация;
- научить писать сценарий;
- научить создавать раскадровку и фоны для мультфильмов;
- научить создавать персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практические умения в работе с озвучиванием мультфильмов;
- сформировать практические умения и навыки рисования гуашью и карандашами;

Развивающие:

- развивать творческое мышление, фантазию, оригинальность;
- развивать способность удерживать внимание.

Воспитательные:

- способствовать развитию эстетического вкуса, чувства цвета;

- способствовать формированию культуры труда, осознанного ценностного отношения к труду и творчеству;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения, помощь в социализации учащихся.

Ожидаемые предметные результаты.

По окончании модуля обучения учащиеся должны знать:

- Принципы работы перекладного и объемного мультипликационных станков;
- Основы создания сценария.

По окончании курса обучения учащиеся должны уметь:

- Создавать раскадровку и разрабатывать фоны для мультфильмов;
- Рисовать элементарные вещи гуашью и карандашами;
- Писать собственный сценарий;
- Работать с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;

Учебно-тематический план модуля «Комбинированная анимация»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	Написание сценария Создание раскадровки	6	3	3
3.	История мультипликации	2	1	1
4.	Создание декораций	14	3	11

5.	Лепка пластилиновой анимации	14	2	12
6.	Звуковое оформление мультфильма	2	1	1
7.	Пикселяция	6	1	5
8.	Итоговое занятие	2	1	1
	Итого:	48	13	35

Содержание модуля

1. Вводное занятие.

На этом занятии происходит встреча детей и педагога, оговариваются условия принципа работы, поясняется техника безопасности и правила поведения в учебном классе. Так же, проводится диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

2. Написание сценария и создание раскадровки.

Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея. Изучение основных частей сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка и конец. Определение жанра будущего фильма – «Весна пришла».

Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета.

Раскадровка – серия рисунков, схематично показывающая, что будет происходить в кадре с персонажами, составленная в последовательности, в

которой будет происходить развитие сюжета. Основные принципы создания раскадровки. Разработка эскизов персонажей мультфильма.

3. История мультипликации.

Просмотр полнометражного пластилинового мультфильма от студии «Гора Самоцветов». Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность "живых картинок". Хроника развития анимационных технологий.

Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов.

4. Создание декораций.

Выполнение жанровых картин на тему «Весна». Выполнение разнообразных фонов на тему «Весна». Выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения.

5. Лепка пластилиновой анимации.

Продумывание и создание разнообразных персонажей, а также атрибутики из пластилина для анимации. Правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

6. Звуковое оформление мультфильма.

Правила записи звука на звуковую дорожку. Подборка, запись звуков, голосов. Практическая работа: озвучивание мультфильма

7. Пикселяция.

Пикселяция — разновидность техники «stop-motion». Она сводится к покадровой съёмке объектов фотоаппаратом с последующим соединением кадров в видеоряд. В качестве персонажей мультфильма в данном блоке используются предметы быта.

8. Итоговое занятие.

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов.

Публикация фильмов в сети Интернет.

Учебно-методическое обеспечение образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстрана» обеспечена следующими учебно-методическими материалами:

- Учебные пособия (учебная литература, видеоролики мастер-классов по направлению деятельности детского объединения).
- Методические пособия (конспекты занятий, контрольно-диагностический материал).
- Дидактическое обеспечение (методические разработки, технологические таблицы и схемы, наглядные пособия, раздаточный материал).

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Столы или парты.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности:

- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см),

системные требования:

Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).

Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.

Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб).

- Веб-камера HD формат
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления поккадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi.

Материалы и инструменты приобретаются на средства родителей по решению родительского комитета и хранятся в кабинете, где проходят занятия.

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Масляная пастель 18 цветов.
- Набор ткани различной текстуры.
- Природные материалы.

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успешности каждого ребенка в освоении программы «Мультстрана».

Список источников

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.

4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
5. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
6. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
7. Классик по имени Леся в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
8. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
9. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
10. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
12. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
13. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
14. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
15. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.

19. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160
20. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. - 192 с.