

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



Принята
На методическом совете
«07» августа 2023 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор ЦДТ «Металлург»
_____ М.С. Анохина
«07» августа 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная развивающая студия»

**Направленность программы – техническая
Уровень освоения – ознакомительный
Форма обучения – очная**

**Срок реализации - 1 год
Возраст детей – 8-12 лет**

Разработчик:
Большых С.В.,
педагог дополнительного образования

Самара, 2023

Оглавление

Краткая аннотация	3
1. Пояснительная записка	3
1.1. Цель и задачи программы.....	10
1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы	12
1.3. Прогнозируемые результаты	14
1.4. Критерии и способы определения результативности	15
1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов	17
1.6. Воспитательная работа	19
1.7. Работа с родителями	19
2. Содержание программы	19
Учебный план ДОП «Анимационная развивающая студия»	19
2.1. Модуль 1. «Работа на перекладном станке»	20
2.2. Модуль 2. «Работа на объемном станке»	24
2.3. Модуль 3. «Творческие проекты»	29
3. Ресурсное обеспечение программы	33
3.1. Учебно-методическое обеспечение программы.....	33
3.2. Материально-техническое обеспечение	33
4. Список литературы	35

Краткая аннотация

По программе «Анимационная развивающая студия» могут обучаться младшие и средние школьники 8-12 лет, которые в доступной форме познакомятся с 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.

Программа ориентирована на содействие развитию творческих и интеллектуальных способностей, формированию функциональной грамотности учащихся, овладение начальными знаниями и умениями в области мультипликации.

В процессе освоения данной программы обучающиеся познакомятся с несколькими видами компьютерных программ для съемки и монтажа анимационных фильмов, научатся продумывать собственные сценарии, разрабатывать раскадровку, продумывать и изготавливать декорации и персонажей для мультфильмов, осуществлять звуковое оформление мультфильмов, примут участие в создании пикселяции.

Дополнительная общеобразовательная программа «Анимационная развивающая студия» состоит из 3 модулей: «Работа на перекладном станке», «Работа на объемном станке», «Творческие проекты» и рассчитана на полную реализацию в течение одного года.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная развивающая студия» разработана на основе следующих нормативных документов:

– Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»);
- Письмо МО и НСО от 12.09.2022. № МО/1141-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»).

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Современная мультипликация является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем, что является в своей основе творческим процессом, имеющим свой конечный продукт – созданный своей творческой мыслью и своими руками, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

Успешный человек сегодня - это тот человек, который способен жить в ногу со временем и применять свои функциональные навыки, может разобраться и найти выход из проблемной ситуации. Наиболее приоритетной задачей в данный момент является формирование у обучающихся функциональной грамотности. Функциональная грамотность - это уровень знаний, умений и навыков, обеспечивающий нормальное функционирование личности в системе социальных отношений, который считается минимально

необходимым для осуществления жизнедеятельности личности в конкретной культурной среде. Сегодня функционально грамотный ученик — индикатор качества образования. К функциональной грамотности относятся компьютерная и читательская грамотность, математическая грамотность, креативное и критическое мышление, глобальные компетенции, коммуникационные компетенции, способность проявлять лидерские качества и заниматься самообразованием, умение находить, обрабатывать и использовать информацию, демонстрировать свой опыт и результаты личной работы. Как средство формирования функциональной грамотности мы используем мультипликационную студию.

Создание мультфильма включает в себя неограниченное число видов деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке. Работая над мультфильмом, дети придумывают сценарий, изготавливают декорации, дополнительные конструкции, персонажей мультфильма, придумывают сюжет, учат роли для озвучивания. В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности. В этом целостность и ценность анимационной педагогики. Кроме того, такая работа формирует личностные качества: инициативу, настойчивость, трудолюбие, ответственность, коммуникабельность и умение планировать, лидерские качества.

Вовлечение обучающихся в активную совместную с учителем деятельность по созданию мультфильмов собственного производства обладает мощным потенциалом, как для формирования предметных знаний, так и для развития функциональной грамотности обучающихся.

Этапы создания мультфильма:

- Продумывание замысла

Первым этапом работы над мультфильмом является составление

основы. Педагог с обучающимися должны придумать главную идею будущего мультфильма. На данном этапе развивается креативное мышление.

Креативное мышление — компонент функциональной грамотности, под которым понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше.

- Составление сценария

Второй этап работы - составление сценария. Необходимо на основании главной идеи составить сценарий мультфильма. На данном этапе целесообразно использовать задания, направленные на формирование читательской грамотности. Например, использование кейс-технологии для раскрытия сюжетной линии, составление вопросов на основании главной идеи будущего мультфильма.

- Создание персонажа и фона

На данном этапе работы над мультфильмом важно, чтобы обучающиеся самостоятельно придумали внешний вид главного героя, продумали его манеры, поведение, характер. Задача учителя направлять обучающегося в необходимом направлении, осуществлять работу тьютора. В работе над этим этапом можно использовать приёмы и задания, направленные на развитие критического мышления, например, такие, как корзина идей, мозговой штурм, синквейн и др.

- Съёмка
- Монтаж
- Озвучивание

Эти этапы относятся к технической части работы над мультфильмом (работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами) направленные на формирование компьютерной грамотности.

«Мультстудия» - это хороший способ по формировании функциональной грамотности обучающегося. Она связывает все виды деятельности и все образовательные области. Всё, что ребёнком усвоено в

других образовательных областях, он имеет возможность здесь применить.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Анимационная развивающая студия» - **техническая.**

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Актуальность программы обусловлена синтезом нескольких направлений. Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами. В процессе реализации данной программы обучающиеся работают в таких техниках как живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр, знакомятся с программами для редактирования видео- и аудио - материалов. Синтез различных творческих методов и анимации (оживления) вызывают интерес у учащихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации. Анимация позволяет ребенку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя и продемонстрировать свои способности при участии в различных конкурсах и фестивалях. Программа нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015 г. № 996-р г., направленных на формирование гармоничной личности.

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.**

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. Программа ориентации на формирование и развитие функциональной грамотности учащихся. Педагогическая целесообразность использования данного подхода в образовательном процессе объясняется увеличением внутренней мотивации учащихся, формированием у них знаний, умений и навыков практической деятельности, которые помогут им в повседневной жизни, что значительно увеличивает возможность успешной социализации детей.

Отличительной особенностью программы является применение конвергентного подхода, позволяющего выстраивать обучение, включающее в себя элементы нескольких направленностей. Важнейшей характеристикой данной модульной программы является подвижность содержания и технологий, учет индивидуальных интересов и запросов учащихся. Построение содержания программы по модульному типу позволяет учащимся самим выбирать опорные знания с максимальной ориентацией на субъектный опыт, виды деятельности, способы участия в них, тем самым определяя оптимальные условия для самовыражения, самоопределения и развития индивидуальности ребенка.

Педагогическая целесообразность использования деятельностного подхода в образовательном процессе объясняется значительным увеличением внутренней мотивации учащихся, более быстрым формированием у них умений и навыков практической деятельности и самостоятельной работы. В содержание программы включены разнообразные виды технической деятельности: (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D моделирования, объектно-ориентированного программирования) и изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.), организация проектной и социально значимой практической деятельности

(представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

Возраст обучающихся – 8-12 лет

Продолжительность реализации программы - 1 год.

Объем учебных часов:

Программа рассчитана на 144 часа в год (3 модуля по 48 часов, каждый из которых по 4 часа в неделю).

Режим проведения занятий: два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом в 15 минут.

Наполняемость учебных групп: составляет 12 человек.

1.1. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у детей творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

Задачи программы:

Обучающие:

– познакомить младших школьников с основными видами мультипликации;

– познакомить с основными этапами и технологическим процессом создания мультфильма;

– научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;

– 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 техническими средствами: камерой,

фотоаппаратом, микрофоном;

- обучить работе с программным обеспечением для анимационной деятельности;

- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, декораций, создания схем-рисунков.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;

- способствовать воспитанию эстетического вкуса обучающихся;

- 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 творческих способностей детей;

- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

- развивать художественные навыки и умения;

- способствовать развитию креативного и критического мышления, глобальных компетенций, как компонента функциональной грамотности;

- способствовать развитию читательской, компьютерной, информационной функциональной грамотности как компонента функциональной грамотности;

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;

- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру

известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;

- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;

- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы

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.

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. 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, учебная практика, игры, моделирование, экспериментирование, выполнение специфических заданий-упражнений, основанных на жизненных ситуациях с целью формирования и развития функциональной грамотности учащихся);

- наглядные методы (использование макетов и пособий, рассматривание иллюстраций, просматривание мультфильмов и 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).

Одна из **методических линий** курса — реализация проектного подхода. В основу методики положена следующая последовательность действий детей:

1. Знакомство с проблемой и её изучение;
2. Проектирование и планирование совместной работы над проектом;
3. Моделирование;
4. Исследование или использование (в игровой ситуации);
5. Документирование и презентация результатов.

Педагогические технологии

В процессе реализации данной образовательной программы используются следующие педагогические *образовательные технологии*:

- здоровьесберегающие,
- игровые,
- личностно-ориентированного обучения,
- развивающего обучения;
- дифференцированного обучения,
- технология тестового обучения.
- информационные технологии.

1. 3. Прогнозируемые результаты

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

Личностные

- выработка устойчивого интереса к анимационной деятельности;
- формирование желания и умения трудиться;
- воспитание культуры труда;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со взрослыми и сверстниками;
- развитие качеств креативного и критического мышления;
- формирование предпосылок читательской, компьютерной, информационной функциональной грамотности;
- развитие логического мышления и математической грамотности;
- развитие мелкой моторики рук.
- развитие личностных качеств: самостоятельности, инициативы, взаимовыручки, сопричастность к общему делу, ответственность, уважение друг к другу, самооценка;
- воспитание личности, способной сделать правильный выбор в ситуациях нравственного выбора.

Метапредметными результатами является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Познавательные УУД:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;
- осуществлять поиск недостающей информации; умение выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего коллектива, сравнивать и группировать предметы и их образы;

- сличать результат действия с заданным эталоном;
- коррекция деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий;
- умение выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности;

Регулятивные УУД:

- уметь работать по предложенным инструкциям;
- способствовать формированию умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога.

Коммуникативные УУД:

- уметь работать в паре и в коллективе;
- уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

1.4. Критерии и способы определения результативности

Результативность образовательной программы отражает достижение учащимися детского объединения предметных, метапредметных и личностных результатов.

Достижение **личностных и метапредметных результатов** отслеживается педагогом преимущественно на основе собеседований и наблюдений за учащимися в ходе учебных занятий, участия ребят в коллективных творческих делах и мероприятиях детского объединения и образовательного учреждения.

Педагогические наблюдения обобщаются в конце учебного года и по желанию родителей могут быть представлены в виде характеристики по форме, установленной образовательной организацией.

Предметные результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы отражают сформированность у учащихся теоретических знаний и практических умений и навыков. В представленной ниже таблице указано, каким образом осуществляется их оценка. Итоги начального, текущего и заключительного контроля фиксируются педагогом в журнале.

Показатели	Критерии оценки	Уровень подготовки	Методы диагностики
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а			
Знания	Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно.	Низкий	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями, терминами, законами, теорией.	Средний	
	Запас знаний полный. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами.	Высокий	
П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а			
Специальные умения и навыки	В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет специальными умениями и навыками.	Низкий	Наблюдение, контрольное задание, анализ творческих работ
	Владеет специальными умениями, навыками на репродуктивно-подражательном уровне.	Средний	
	Владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство, качество работ, достижения на различных уровнях)	Высокий	

Так же учитывается активность и результаты участие учащихся в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Важной составляющей образовательного процесса в детском объединении является организация демонстрации приобретенного учащимися в процессе занятий мастерство. Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми), демонстрация творческих детских проектов, могут проводиться в конце занятия, организовываться по итогам изучения разделов, в конце учебного года.

Критериями оценки созданного учащимися творческого продукта проектной деятельности (мультфильма):

- оригинальность названия мультфильма;
- соответствие содержания названию;
- эмоциональный эффект от просмотра мультфильма;
- использование оригинальных спецэффектов;
- дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)
- законченность темы.

1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов

На всех этапах контроля и при всех видах работ педагог наблюдает за инициативностью включения в процесс общения и обучения учащихся: эмоциональный фон, который сопровождает процесс общения; желание и готовность ребенка воспринять и откликнуться на предложения со стороны взрослых или других ребят. Данные наблюдения анализируются, формулируются выводы и разрабатываются рекомендации.

Педагог использует следующие методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения упражнений и овладения навыками различных видов творческой активности, а также активности обучающихся на занятиях.

Программа предусматривает осуществление контроля на различных этапах процесса обучения:

- **Предварительный контроль** (на начальном этапе обучения с целью определения уровня готовности к восприятию учебного материала)
- **Текущий контроль** (в процессе обучения с целью выявления пробелов в усвоении материала программы)

– **Итоговый контроль** (в конце курса обучения с целью диагностирования уровня усвоения программного материала и соответствия прогнозируемым результатам обучения)

Методы контроля и диагностика результатов: наблюдение, опрос, беседа, анкетирование, тестирование, анализ работ, презентация, выполнение специфических заданий-упражнений, основанных на жизненных ситуациях, самостоятельная работа, кроссворд, викторина, просмотр творческих работ, выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми), демонстрация творческих детских проектов.

Формы подведения итогов 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. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, обучающиеся вместе, смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты.

В конце каждого модуля запланированы занятия по теме «Наши достижения». Первыми зрителями обычно бывают родители и младшие дети. Они в первую очередь приглашаются на демонстрацию новых детских мультфильмов.

Родители не только выполняют роль активных зрителей, но часто становятся участниками проектов детской мультстудии, помогают детям в создании их сценариев, записи и озвучивании диалогов, запоминании различных текстов к мультфильмам.

Программа предполагает организацию выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми) и участие в тематических

мероприятиях, на которых происходит демонстрация творческих детских проектов.

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

1.6. Воспитательная работа

В процессе освоения образовательной программы решаются воспитательные задачи посредством подготовки и участия учащихся в мероприятиях технической направленности различного уровня, а также во время подготовки и участия в различных акциях и праздниках, посвященных памятным датам. При этом они должны научиться работать в коллективе (быть отзывчивыми, помогать своим товарищам). Занятия способствуют формированию у учащихся устойчиво-позитивного отношения к окружающей действительности.

1.7. Работа с родителями

Используются следующие формы работы с родителями:

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

2. Содержание программы

Учебный план ДОП «Анимационная развивающая студия»

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	«Работа на перекладном станке»	48	15	33

2	«Работа на объемном станке»	48	15	33
3	«Творческие проекты»	48	12	36
	Итого	144	42	102

2.1. Модуль 1. «Работа на перекладном станке»

Пройдя обучение по данному модулю обучающиеся научатся работать на перекладном мультипликационном станке в технике перекладка, а также приобретут практические навыки сведения звука и монтажа при создании анимационного фильма.

Цель модуля: познакомить с технологическим процессом создания мультфильма с использованием перекладного мультипликационного станка, содействовать успешной социализации.

Задачи модуля:

Обучающие:

- познакомить с работой на перекладном мультипликационном станке;
- сформировать понимание правил съемки методом «перекладки»;
- научить писать сценарий;
- научить создавать раскадровку, фоны для мультфильмов и персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практические умения работы с программами для осуществления покадровой съемки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi;
- сформировать практические умения в работе с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- сформировать практические умения и навыки рисования гуашью и карандашами;
- формировать информационную, читательскую, компьютерную, функциональную грамотность.

Развивающие:

- развивать качества креативного и критического мышления: фантазию, оригинальность, гибкость, свободу;
- развивать способность удерживать внимание, развивать моторику рук, глазомер, двигательную сноровку, навыки саморегуляции;
- развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

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

Учебно-тематический план модуля «Работа на перекладном станке»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие Знакомство с перекладным мультипликационным станком	2	1	1
2.	История мультипликации	6	3	3
3.	Пикселяция	6	1	5
4.	Написание сценария, создание раскадровки и декораций	14	3	11
5.	Лепка пластилиновой анимации	6	1	5
6.	Знакомство с программами	2	1	1
7.	Съемка и монтаж мультфильма	6	1	5
8.	Звуковое оформление мультфильма	4	1	3
9.	Итоговое занятие	2	1	1
	Итого:	48	15	33

Содержание образовательной деятельности модуля

1. Вводное занятие.

Теория: Техника безопасности и правила поведения на учебном занятии; знакомство с перекладным мультипликационным станком и особенностями работы на нем.

Практика: Диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

2. История мультипликации.

Теория: 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; начало эпохи звезд в анимационном кино; мультипликационные фильмы от студии «Гора самоцветов».

Практик: Просмотр мультипликационных фильмов.

3. Пикселяция.

Теория: Знакомство с таким методом цифровой обработки изображений как пикселяция, разновидность техники «stop-motion».

Практика: Работа с покадровой съемкой объектов фотоаппаратом и последующим соединением кадров в видеоряд. В качестве персонажей мультфильма в кадре используются игрушки, предметы одежды, продукты и люди.

4. Написание сценария. Создание раскадровки. Создание декораций.

Теория: Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея; определение жанра будущего фильма; выделение круга проблем, которые могут рассматриваться в фильме; индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета; литературный сценарий; основные принципы создания раскадровки; структурированно правильно выстроенный план для раскадровки и отрисовки персонажей;

выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения; передача плановости и цельности.

Практика: Подготовка сценария для съёмки (режиссерский сценарий): составление монтажной записи сочиненного сценария; раскадровка; создание различных видов декораций.

5. Лепка пластилиновой анимации.

Теория: Знакомство с созданием персонажей, а также атрибутики из пластилина для анимации, правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

Практика: Продумывание и создание персонажей и атрибутики из пластилина.

6. Знакомство с программами.

Теория: Знакомство с программой для осуществления покадровой съемки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видеоматериалов Movavi; мультипликационная съемка; основные принципы разработки движений персонажа; хронометраж действия, темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров; покадровая натурная мультипликация; плоская перекладка.

Практика: Создание плоской перекладки с помощью фотокамеры; съёмка отдельных фрагментов фильма.

7. Съёмка и монтаж мультфильма.

Теория: Знакомство с особенностями съёмки мультфильма.

Практика: Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе; запись закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов; озвучивание фильма; запись и импортирование звука; работа с текстом; проверка сцен по времени; съёмка титров и названия фильма; применение различных видов анимации; импорт, публикация и экспорт фильма.

8. Звуковое оформление мультфильма.

Теория: Правила записи звука на звуковую дорожку; подборка, запись звуков, голосов.

Практика: Озвучивание мультфильма.

9. Итоговое занятие.

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов.
Публикация фильмов в сети Интернет.

Ожидаемые предметные результаты.

По окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- принципы работы перекладного мультипликационного станка;
- основы работы с программами для осуществления покадровой съемки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi;
- 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 программами для осуществления покадровой съемки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi;
- работать с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- выстраивать отснятые кадры в компьютерной программе Movavi.

2.2. Модуль 2. «Работа на объемном станке»

Занятия по данному модулю направлены на творческое развитие детей, а также на формирование практических навыков работы с программами для осуществления покадровой съемки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi.

Цель модуля: познакомить с технологическим процессом создания мультфильма с использованием объемного мультипликационного станка, содействовать успешной социализации.

Задачи модуля:

Обучающие:

- познакомить с работой на объемном мультипликационном станке;
- сформировать понимание правил съемки объемного мультфильма;
- научить писать сценарий;
- научить создавать раскадровку и фоны для мультфильмов;
- научить создавать персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практические умения работы с программой для осуществления покадровой съемки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi;
- сформировать практические умения в работе с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- формировать информационную, читательскую, компьютерную, функциональную грамотность.

Развивающие:

- развивать качества креативного и критического мышления: фантазию, оригинальность, гибкость, свободу;
- развивать способность удерживать внимание, развивать моторику рук, глазомер, двигательную сноровку, навыки саморегуляции;
- развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

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

Учебно-тематический план модуля «Работа на объемном станке»

№	Название темы	Количество часов
----------	----------------------	-------------------------

п/п		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие Знакомство с объемным мультипликационным станком.	2	1	1
2.	История мультипликации	6	3	3
3.	Пикселяция	6	1	5
4.	Написание сценария, создание раскадровки и декораций	14	3	11
5.	Лепка пластилиновой анимации	6	1	5
6.	Знакомство с программами	2	1	1
7.	Съемка и монтаж мультфильма	6	1	5
8.	Звуковое оформление мультфильма	4	1	3
9.	Итоговое занятие	2	1	1
	Итого:	48	15	33

Содержание образовательной деятельности модуля

1. Вводное занятие.

Теория: Техника безопасности и правила поведения на учебном занятии; знакомство с объемным мультипликационным станком и особенностями работы на нем.

Практика: Диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

2. История мультипликации.

Теория: 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; начало эпохи звезд в анимационном кино; мультипликационные фильмы от студии «Гора самоцветов».

Практика: Просмотр мультипликационных фильмов.

3. Пикселяция.

Теория: Знакомство с таким методом цифровой обработки изображений как пикселяция, разновидность техники «stop-motion».

Практика: Работа с покадровой съемкой объектов фотоаппаратом и последующим соединением кадров в видеоряд, качестве персонажей мультфильма в кадре используются игрушки, предметы одежды, продукты и люди.

4. Написание сценария, создание раскадровки и декораций.

Теория: Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея; определение жанра будущего фильма; выделение круга проблем, которые могут рассматриваться в фильме; индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета; литературный сценарий; основные принципы создания раскадровки; структурированно правильно выстроенный план для раскадровки и отрисовки персонажей; выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения; передача плановости и цельности.

Практика: Подготовка сценария для съёмки (режиссерский сценарий): составление монтажной записи сочиненного сценария; разработка эскизов персонажей мультфильма; создание декораций для мультипликационного фильма.

5. Лепка пластилиновой анимации.

Теория: Продумывание персонажей, а также атрибуты для анимации.

Практик: Создание персонажей и атрибуты из пластилина.

6. Знакомство с программами.

Теория: Знакомство с программой для осуществления покадровой съемки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi; мультипликационная съемка; основные принципы разработки движений персонажа; хронометраж действия, темп, количеством фаз,

протяженность действия, число кадров; покадровая натурная мультипликация; плоская перекладка.

Практика: Создание плоской перекладки с помощью фотокамеры; съёмка отдельных фрагментов фильма.

7. Съёмка и монтаж мультфильма.

Теория: Знакомство с особенностями съёмки мультфильма.

Практика: Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе; запись закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов; озвучивание фильма; запись и импорт звука; работа с текстом; проверка сцен по времени; съёмка титров и названия фильма; применение различных видов анимации; импорт, публикация и экспорт фильма.

8. Звуковое оформление мультфильма.

Теория: Правила записи звука на звуковую дорожку; подборка, запись звуков, голосов.

Практика: Озвучивание мультфильма.

9. Итоговое занятие.

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов. Публикация фильмов в сети Интернет.

Ожидаемые предметные результаты.

По окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- принципы работы объемного мультипликационного станка;
- основы работы с программой для осуществления покадровой съёмки AnimaShooter и программой для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi;
- 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 программами AnimaShooter и Movavi;

- работать с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- выстраивать отснятые кадры в компьютерной программе Movavi.

2.3. Модуль 3. «Творческие проекты»

Модуль рассчитан на детей владеющих основными навыками работы на перекладном и объемном мультипликационных станках. В результате освоения данного модуля обучающиеся научатся работать в комбинированной технике создания мультфильма (перекладка и объемная анимация) и создадут проект (мультипликационный фильм) на экологическую тему. Знания и умения, необходимые для организации проектной и исследовательской деятельности, в будущем станут основой для организации научно-исследовательской деятельности в вузах, колледжах, техникумах и т.д.

Цель модуля: создание мультипликационного фильма на экологическую тему, посредством использования комбинированной техники создания мультфильма (перекладка и объемная анимация), содействие успешной социализации.

Задачи модуля:

Обучающие:

- познакомить с особенностями комбинированной работы на перекладном и объемном мультипликационных станках;
- закрепить и расширить знания и умения написания сценария, создания раскадровки и фонов для мультфильмов;
- закрепить практические умения работы с программами AnimaShooter и Movavi;
- закрепить практические умения в работе с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- познакомить с алгоритмом работы над проектом, структурой проекта, видами проектов и проектных продуктов;

– формировать информационную, читательскую, компьютерную, функциональную грамотность.

Развивающие:

– развивать качества креативного и критического мышления: фантазию, оригинальность, гибкость, свободу;

– развивать способность удерживать внимание, развивать моторику рук, глазомер, двигательную сноровку, навыки саморегуляции;

– развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

– способствовать формированию культуры труда, осознанного ценностного отношения к труду и творчеству;

– способствовать освоению социальных норм и правил поведения, помощь в социализации учащихся.

Учебно-тематический план модуля «Творческие проекты»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	Особенности комбинированной работы на перекладном и объемном мультипликационных станках	6	2	4
3.	Особенности создания проекта. Описание проекта.	4	2	2
4.	Написание сценария, создание раскадровки и декораций	12	2	10
5.	Лепка пластилиновой анимации	6	1	5
6.	Съемка и монтаж мультфильма	12	2	10
7.	Звуковое оформление мультфильма	4	1	3

8.	Итоговое занятие	2	1	1
	Итого:	48	12	36

Содержание образовательной деятельности модуля

1. Вводное занятие.

Теория: Техника безопасности и правила поведения на учебном занятии.

Практика: Диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

2. Особенности комбинированной работы на перекладном и объемном мультипликационных станках.

Теория: Знакомство с особенностями комбинированной работы на перекладном и объемном мультипликационных станках.

Практика: Выполнение простейших практических работ с использованием комбинированной техники создания анимационных фильмов.

3. Особенности создания проекта. Описание проекта.

Теория: Что такое проект; алгоритм работы над проектом; типы проектов; структура проекта; определение цели, задач и ожидаемых результатов проекта.

Практика: Описание проекта по созданию мультипликационного фильма на экологическую тему.

4. Написание сценария, создание раскадровки и декораций.

Теория: Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея; определение жанра будущего фильма; выделение круга проблем, которые могут рассматриваться в фильме; индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета; литературный сценарий; основные принципы создания раскадровки; структурированно правильно выстроенный план для раскадровки и отрисовки персонажей;

выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения; передача плановости и цельности.

Практика: Подготовка сценария для съёмки (режиссерский сценарий): составление монтажной записи сочиненного сценария; разработка эскизов персонажей мультфильма; создание декораций для мультипликационного фильма.

5. Лепка пластилиновой анимации.

Теория: Продумывание персонажей, а также атрибутики для анимации.

Практик: Создание персонажей и атрибутики из пластилина.

6. Съёмка и монтаж мультфильма

Теория: Знакомство с особенностями съёмки мультфильма.

Практика: Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе; запись закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов; озвучивание фильма; запись и импортирование звука; работа с текстом; проверка сцен по времени; съёмка титров и названия фильма; применение различных видов анимации; импорт, публикация и экспорт фильма.

7. Звуковое оформление мультфильма.

Теория: Правила записи звука на звуковую дорожку; подборка, запись звуков, голосов.

Практик: Озвучивание мультфильма.

8. Итоговое занятие.

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов. Защита проектов. Публикация фильмов в сети Интернет.

Ожидаемые предметные результаты.

По окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- особенности комбинированной работы перекладного и объемного мультипликационных станков;
- основы работы с программами AnimaShooter и Movavi;
- основы создания сценария;

– алгоритм работы над проектом, структуру проекта, виды проектов и проектных продуктов;

По окончании курса обучения учащиеся должны уметь:

- создавать раскадровку и разрабатывать фоны для мультфильмов;
- писать собственный сценарий;
- работать с программами для осуществления покадровой съемки;
- работать с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- выстраивать отснятые кадры в компьютерной программе Movavi.

3. Ресурсное обеспечение программы

3.1. Учебно-методическое обеспечение программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Анимационная развивающая студия» 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).

3.2. Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению и оборудованию:

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

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности:

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстанок для перекладной анимации.
- Мультстанок для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- 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).

- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой 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, хромакей.
- 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 «Детской анимационной развивающей студии».

4. Список литературы

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.