

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 «Мультстрана»

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

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

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

Самара, 2023

Оглавление

| | |
|---|-----------|
| Краткая аннотация | 3 |
| 1. Пояснительная записка | 3 |
| 1.1. Цель и задачи программы..... | 6 |
| 1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы..... | 8 |
| 1.3. Прогнозируемые результаты | 11 |
| 1.4. Критерии и способы определения результативности | 12 |
| 1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов | 13 |
| 1.5. Воспитательная работа | 14 |
| 1.7. Работа с родителями | 15 |
| 2. Содержание программы | 15 |
| Учебный план ДООП «Мультстрана»..... | 15 |
| 2.1. Модуль 1. «Перекладная анимация»..... | 15 |
| 2.3. Модуль 2. «Объемная анимация»..... | 19 |
| 2.3. Модуль 3. «Комбинированная анимация» | 22 |
| 3. Ресурсное обеспечение программы | 26 |
| 3.1. Учебно-методическое обеспечение программы | 26 |
| 3.2. Материально-техническое обеспечение | 26 |
| 4. Список литературы | 28 |

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.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстрана» 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»).

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

Уровень освоения программы – ознакомительный.

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.**

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: два раза в неделю по 2 часа. Продолжительность занятия - 1 час 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 проигрывание и создание мультипликаций.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить обучающихся 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.

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.

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.

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.

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 декорация, 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. Объяснение, 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:

– рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, дидактические игры, помогающие освоить материал, совместная работа;

– развивающие игры и упражнения.

Педагогические технологии

В образовательном процессе педагог использует следующие педагогические технологии:

Личностно-ориентированное обучение - содержание, методы и приемы данной технологии обучения направлены на то, чтобы раскрыть и развить способности каждого ребенка.

Развивающее обучение - развитие психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми; при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

Здоровьесберегающие технологии - это система работы образовательного пространства по сохранению и развитию здоровья всех участников образовательного процесса.

Игровые технологии – игра, обладая высоким развивающим потенциалом, является одной из форм организации занятия или может быть той или иной его частью (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Информационные технологии - используются для повышения качества обучения. Деятельность педагога в данной области ориентирована на использование в ходе занятия мультимедийных информационных средств обучения.

1.3. Прогнозируемые результаты

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

Личностные результаты:

- 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 результаты:

Познавательные УУД:

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

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. Контроль и оценка предметных результатов обучения осуществляются с помощью критериальной таблицы. Итоги начального, текущего и заключительного контроля фиксируются педагогом в журнале.

Критерии оценивания предметных результатов обучения

| Показатели | Критерии оценки | Уровень подготовки | Методы и формы контроля |
|--|-----------------|--------------------|-------------------------|
| 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.

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

1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов

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.

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 оценки уровня усвоения программного материала и соответствия прогнозируемым результатам обучения).

Методы контроля и диагностика результатов: опрос, беседа, анкетирование, тестирование, анализ работ, презентация, самостоятельная работа, кроссворд, викторина, наблюдение, просмотр творческих работ, выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми), демонстрация творческих детских проектов.

1.5. Воспитательная работа

Важным моментом в воспитательной работе является создание и укрепление детского коллектива. Для достижения данной цели планируется организовывать коллективно-творческие дела, экскурсии по городу, групповое посещение выставок, подготовка и проведение

праздников и различных мероприятий. Подготовка и участие в тематических конкурсах и выставках разного уровня так же будет способствовать сплочению группы, формированию у ребят целеустремленности, уверенности в своих силах, осознание своей значимости, чувства ответственности.

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 ДООП «Мультстрана»

| № п/п | Наименование модуля | Количество часов | | |
|----------|----------------------------|------------------|--------|----------|
| | | 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 |

2.1. Модуль 1. «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 атрибуты 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.

2.3. Модуль 2. «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 Мультстудии «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.

8. Итоговое занятие.

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

2.3. Модуль 3. «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 атрибуты 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.

3. Ресурсное обеспечение программы

3.1. Учебно-методическое обеспечение программы

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

– **Учебные пособия** (учебная литература по психологии творчества, декоративно-прикладному, мультипликационному творчеству, обучающие видео, электронные учебные презентации, видеоролики мастер-классов по направлению деятельности детского объединения).

– **Методические пособия** (конспекты занятий, контрольно-диагностический материал, теоретические материалы к беседам, тематическая подборка игр правила техники безопасности и пр.).

– **Дидактическое обеспечение** (методические разработки, технологические таблицы и схемы, наглядные пособия, раздаточный материал).

3.2. 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, (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 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.
- 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».

4. Список литературы

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милукова 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.