

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Юбилейная средняя общеобразовательная школа»

Принята на заседании

Педагогического совета
от «29» марта 2023 года
Протокол № 4

Утверждаю

Директор МБОУ «Юбилейная СОШ»
Низамиева Е.А.
Приказ №114 от «19» апреля 2023 года



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Мульстудия «Пирогово»

Технической направленности

Возраст детей: 9-10 лет
Срок реализации: 2 года

Составила: Хохрякова Алена Александровна
педагог дополнительного образования

Пирогово 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» технической направленности; разработана в соответствии с действующим законодательством, уставом и нормативно-правовыми документами учреждения, а также нормативно-правовой базой.

Направленность: техническая

Уровень программы:

№ п/п	Уровень	Год обучения	Уровень освоения
1	Стартовый	1 год	Учащиеся получают общее понятие о видах и приёмах анимационной деятельности, компьютерных технологиях в мультипликации
2	Базовый	2 год	Углублённое изучение приёмов рисованной анимации, компьютерных технологий в мультипликации, программы для компьютерной анимации Animator

Актуальность. Программа реализуется в соответствии с социальным заказом и запросами учащихся и их родителей. В целях обеспечения творческого развития и формирования личности ребёнка многие родители хотят направить своих детей на занятия в творческие объединения. Занятия в «Мультстудии» дают возможность любому ребёнку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актёра, художника, аниматора, режиссёра и даже монтажёра. Это прекрасный механизм для развития ребёнка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей и выявление одарённых детей с наклонностями в области технического творчества.

Отличительные особенности в том, что программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Новизна программы заключается в том, что при её реализации разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актёрские, режиссёрские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Педагогическая целесообразность дополнительной образовательной программы «Мультстудия» заключается в том, что занятия в объединении технического творчества – это та среда, где раскрывается талант и дарования ребёнка, именно здесь происходит его становление как творческой личности. Мультипликация – это групповой творческий процесс, где учащиеся знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника - мультипликатора. Выполняют разнообразные творческие работы: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание, разработка предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Адресаты программы: возрастная группа детей 9-10 лет. Наличие базовой подготовки не требуется.

Практическая значимость. Программа направлена на развитие познавательной

активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Объем программы составляет 144 ч: 1 год обучения – 72 ч, 2 год обучения – 72 ч.

Срок освоения программы: 2 года

Особенности реализации образовательного процесса.

Занятия строятся в форме игры, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- Объяснительно-иллюстративный метод (учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию)
- Репродуктивный метод обучения (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (школьники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

Дидактические материалы, используемые при реализации программы:

- Образцы (работы педагога или учащихся),
- Иллюстративного материала (видеоматериала, иллюстраций),
- Образцы: наборы цветной бумаги, картон, пластилин, сыпучие материалы;
- Схемы и шаблоны создания персонажей и декораций из разных материалов;
- Инструкции по технике безопасности.

Каждое занятие подчинено определенным принципам:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес учащихся, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу мультстудии в целостный образовательный процесс и решать задачи развития учащихся комплексно;
- принцип от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий учащегося в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность школьников (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

Формы организации образовательного процесса: групповые и индивидуальные.

Форма обучения: очная.

Количество обучающихся: 12 человек.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 занятию. Продолжительность занятия - 40 минут.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: Формирование и развитие творческих способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

Задачи:

1. Обучить различным видам анимационной деятельности с применением разнообразных художественных материалов;
2. Ознакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов;
3. Обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
4. Сформировать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
5. Развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
6. Привить нравственные качества, гуманистическую личностную позицию, позитивное и оптимистическое отношение к жизни.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводный раздел	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2	Введение в анимацию	4	2	2	Беседа
3	Силуэтная анимация	10	2	8	Защита творческого проекта
4	Сыпучая анимация	16	2	14	Защита творческого проекта
5	Предметная анимация	16	2	14	Защита творческого проекта
6	Пластининовая анимация	22	2	20	Защита творческого проекта
7	Итоговый раздел	2	1	1	Педагогическое наблюдение
	Всего	72	12	60	

Содержание программы 1 года обучения

1. Вводный раздел

Теоретическая часть: Проведения инструктажей (ПБ; по противодействию терроризму и действиям в экстренных ситуациях; ОТ при проведении массовых мероприятий; ТБ детей и подростков при работе с мелкими деталями; ПДД). Знакомство с образовательной программой.

Практическое задание: мониторинг. Просмотр мультфильмов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение.

2. Введение в анимацию

Теоретическая часть: Последовательность работы над созданием мультфильма, выбор сценария, определение техники анимации, необходимых материалов и инструментов. Работа

с цифровой фотокамерой: яркость, контраст, фокус. Обработка фотографий в программе Диспетчер рисунков Microsoft Office. Монтаж мультфильма. Знакомство с видео-редактором, аудио-редактором.

Практическое задание: Практика. Выбор персонажа. Создание сценария для мультфильма (простые перемещения). Покадровое фотографирование. Обработка фотокадров в программе Диспетчер рисунков Microsoft Office. Монтажа мультфильма в Movavi. Временная шкала. Включение титров в мультфильм. Включение звука в мультфильм. Сохранения мультфильма.

Формы контроля: Беседа.

3. Силуэтная анимация

Теоретическая часть: Создание теневых эффектов, как создавать движение фигуры. Правила силуэтной анимации. Знакомство с авторами мультфильмов в данной технике.

Практическое задание: Коллективная работа. Создание сценария. Выстригание шаблонов персонажей и создание фона. Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж. Озвучивание.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

4. Сыпучая анимация

Теоретическая часть: Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами. Просмотр «песочных» мультфильмов.

Практическое задание: Подготовка, выполнение упражнений в создании сыпучей анимации. Создание мультфильма в технике "Сыпучая анимация". Придумывание сюжета, раскадровка, покадровая съемка, обработка на компьютере. Монтаж. Озвучивание.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

5. Предметная анимация

Теоретическая часть: Знакомство с особенностями предметной анимации, материалами и инструментами.

Практическое задание: Подготовка, выполнение упражнений в создании предметной анимации. Создание мультфильма в технике "Предметная анимация". Проработка сценария, придумывание персонажей, раскадровка. Создание фонов и декораций. Съемка. Монтаж. Озвучивание.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

6. Пластилиновая анимация

Теоретическая часть: Особенности пластилиновой анимации, материалы и инструменты. Практика: Просмотр и обсуждение.

Практическое задание: Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике пластилиновой анимации. Создание мультфильма в технике "Пластилиновая анимация". Работа над сценами мультфильма. Раскадровка. Зарисовки кадров. Подбор музыки для мультфильма. Продумывание и оформление макета мультфильма. Работа над созданием

героев. Создание фонов и декораций. Съемка. Монтаж. Озвучивание.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

7. Итоговый раздел

Теоретическая часть: Подведение итогов.

Практическое задание: Демонстрация и обсуждение лучших мультфильмов обучающихся. Поощрение. Награждение, рефлексия.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Планируемые результаты 1 года обучения

Метапредметные

- уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- уметь излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения.

Личностные

- уметь определять порядок действий;
- включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах доброжелательности и взаимопомощи;
- уметь творчески реализовывать собственные замыслы под руководством педагога.

Предметные

- знать виды мультфильмов (по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- знать, как монтировать и озвучивать мультфильмы с помощью компьютерных программ Windows Movie Maker, Movavi Video Editor

Календарный учебный график 1 года обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
1	Вводный раздел	2	04.09 - 08.09	
2	Введение в анимацию	4	11.09 - 15.09 18.09 - 22.09	
3	Силуэтная анимация	10	25.09 - 29.09 02.10 - 06.10 09.10 - 13.10 16.10 - 20.10 23.10 - 27.10	
4	Сыпучая анимация	16	30.10 - 03.11 06.11 - 10.11 13.11 - 17.11 20.11 - 24.11 27.11 - 01.12 04.12 - 08.12 11.12 - 15.12 18.12 - 22.12 ПА	
5	Предметная анимация	16	25.12 - 29.12 08.01 - 12.01 15.01 - 19.01 22.01 - 26.01 29.01 - 02.02 05.02 - 09.02 12.02 - 16.02 19.02 – 22.02	
6	Пластилиновая анимация	22	26.02 - 01.03 04.03 - 07.03 11.03 - 15.03	

			18.03 - 22.03 25.03 - 29.03 01.04 - 05.04 08.04 - 12.04 15.04 - 19.04 22.04 - 26.04 29.04 - 03.05 06.05 - 17.05 20.05 - 24.05	
7	Итоговый раздел	2	27.05 - 31.05 ИА	
8	Всего часов	72		

ПА – промежуточная аттестация

ИА - итоговая аттестация

*Графа «Дата проведения занятий (факт)» заполняется педагогом собственноручно в течение учебного года шариковой ручкой с синей пастой.

Примечание: итоговое количество часов просчитывается с учетом нерабочих и праздничных дней в конкретном учебном году

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводный раздел	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2	Рисованная анимация	40	4	36	Защита творческого проекта
3	Компьютерная анимация	28	2	26	Защита творческого проекта
	3.1 Анимация в программе Animator	18	2	16	
	3.2 Творческий проект "Мультфильм в технике компьютерной анимации"	10	-	10	
4	Итоговый раздел	2	1	1	Педагогическое наблюдение
	Всего	72	8	64	

Содержание программы 2 года обучения

1. Вводный раздел

Теоретическая часть: Проведения инструктажей (ПБ; по противодействию терроризму и действиям в экстренных ситуациях; ОТ при проведении массовых мероприятий; ТБ детей и подростков при работе с мелкими деталями; ПДД). Знакомство с планом работы на год.

Практическое задание: мониторинг. Просмотр мультфильмов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение

2. Рисованная анимация

Теоретическая часть: Знакомство с особенностями рисованной анимации, материалами и инструментами.

Практическое задание: Подготовка, выполнение упражнений в создании рисованной анимации. Создание мультфильма в технике "Рисованная анимация". Создание сценария. Работа над сценами мультфильма. Раскадровка. Зарисовки кадров. Оформление макета мультфильма. Работа над созданием героев. Создание фонов и декораций. Съемка. Монтаж. Озвучивание.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

3. Компьютерная анимация

3.1 Анимация в программе Animator

Теоретическая часть: Знакомство с особенностями компьютерной анимации. Техника создания компьютерной анимации. Изучение программы Animator. Сравнительный тест анимационного ПО, характеристики, особенности. Правила работы в программе.

Практическое задание: Подготовка, выполнение упражнений в программе для компьютерной анимации Animator.

3.2 Творческий проект «Мультфильм в технике компьютерной анимации»

Практическое задание: Создание мультфильма в технике "Компьютерная анимация". Проработка сценария, придумывание персонажей, раскадровка. Создание героев, фонов и декораций. Монтаж. Озвучивание.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

4. Итоговый раздел

Теоретическая часть: Подведение итогов.

Практическое задание: Демонстрация и обсуждение лучших мультфильмов обучающихся. Поощрение. Награждение, рефлексия.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение

Планируемые результаты 2 года обучения

Метапредметные

- уметь самостоятельно подбирать материал для сценария;
- уметь самостоятельно изготавливать фон и персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;
- уметь излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Личностные

- уметь самостоятельно определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- уметь самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Предметные

- знать терминологию мультипликации;
- знать особенности создания рисованной анимации, уметь использовать материалы и инструменты рисованной анимации;
- уметь рисовать анимацию в программе Animator.
- уметь самостоятельно монтировать и озвучивать мультфильмы с помощью компьютерных программ Windows Movie Maker, Movavi Video Editor.

Календарный учебный график 2 года обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
1	Вводный раздел	2	04.09 - 08.09	
2	Рисованная анимация	40	11.09 - 15.09 18.09 - 22.09 25.09 - 29.09 02.10 - 06.10 09.10 - 13.10 16.10 - 20.10 23.10 - 27.10 30.10 - 03.11 06.11 - 10.11 13.11 - 17.11 20.11 - 24.11 27.11 - 01.12 04.12 - 08.12 11.12 - 15.12 18.12 - 22.12 25.12 - 29.12 ПА 08.01 - 12.01 15.01 - 19.01 22.01 - 26.01 29.01 - 02.02	
3	Компьютерная анимация	28		
	3.1 Анимация в программе Animator	18	05.02 - 09.02 12.02 - 16.02 19.02 – 22.02 26.02 - 01.03 04.03 - 07.03 11.03 - 15.03 18.03 - 22.03 25.03 - 29.03 01.04 - 05.04	
	3.2 Творческий проект "Мультфильм в технике компьютерной анимации"	10	08.04 - 12.04 15.04 - 19.04 22.04 - 26.04 29.04 - 03.05 06.05 - 17.05 20.05 - 24.05	
4	Итоговый раздел	2	27.05 - 31.05 ИА	
5	Всего часов	72		

ПА – промежуточная аттестация

ИА - итоговая аттестация

*Графа «Дата проведения занятий (факт)» заполняется педагогом собственноручно в течение учебного года шариковой ручкой с синей пастой.

Примечание: итоговое количество часов просчитывается с учетом нерабочих и праздничных дней в конкретном учебном году

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

1. Помещения, необходимые для реализации программы.

Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических, наглядных и рабочих материалов).

2. Оборудование, необходимое для реализации программы.

Компьютер (ноутбук) с программным обеспечением для монтажа мультфильмов с доступом в интернет; веб-камеры, фотоаппарат, штатив. Демонстрационное оборудование (проектор, экран, звуковая аппаратура). Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы). Диктофон (для записи голоса и озвучивания мультфильма). Станок мультипликационный «Я творю мир» (с программным обеспечением HUE animation2);

3. Материалы и инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:

бумага, картон, инвентарь для рисования (краски, кисти, карандаши, мелки, фломастеры), пластилин детский цветной, клей, шерсть для валяния, ножницы, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие).

Информационно-методическое обеспечение:

- видеоматериалы лучших детских работ;
- специальный методический фонд;
- специализированная литература, иллюстрации, таблицы;
- звуковые и смешанные (аудио и видео) методические материалы.

Кадровое обеспечение. Занятия по программе «Мультстудия» проводится педагогом дополнительного образования, имеющим педагогическое образование.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы контроля:

- Педагогические наблюдения
- Беседы
- Защита творческого проекта

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков. Основным результатом завершения прохождения каждого раздела программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, мультфильма, реализации собственной компетентности.

1 год обучения

1. Вводный раздел

Входная диагностика проводится в начале обучения в форме педагогического наблюдения (*Приложение 1*). По её итогам на каждого обучающегося заполняется "Диагностическая карта".

2. Введение в анимацию

Контроль проводится в форме беседы. (*Приложение 2*).

3. Силуэтная анимация

Контроль проводится в форме защиты творческого проекта. Оценка ставится согласно критериям (*Приложение 3*).

4. Сыпучая анимация

Контроль проводится в форме защиты творческого проекта. Оценка ставится согласно критериям (*Приложение 3*).

5. Предметная анимация

Контроль проводится в форме защиты творческого проекта. Оценка ставится согласно критериям (*Приложение 3*).

6. Пластилиновая анимация

Контроль проводится в форме защиты творческого проекта. Оценка ставится согласно критериям (*Приложение 3*).

7. Итоговый раздел

Итоговая диагностика проводится в конце первого года обучения в форме педагогического наблюдения (*Приложение 1*). Результаты фиксируются в "Диагностической карте".

2 год обучения

1. Вводный раздел

Входная диагностика проводится в начале второго года обучения в форме педагогического наблюдения (*Приложение 1*). По её итогам на каждого обучающегося заполняется "Диагностическая карта".

2. Рисованная анимация

Контроль проводится в форме защиты творческого проекта. Оценка ставится согласно критериям (*Приложение 3*).

3. Компьютерная анимация

Контроль проводится в форме защиты творческого проекта. Оценка ставится согласно критериям (*Приложение 3*).

4. Итоговый раздел

Итоговая диагностика проводится в конце обучения в форме педагогического наблюдения (*Приложение 1*). Результаты фиксируются в "Диагностической карте".

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Особенности организации образовательного процесса

Вид творческого объединения – студия, что определяется как творческий коллектив, объединенный общими задачами, едиными ценностями совместной деятельности, а также эмоциональным характером межличностных отношений, в котором организованы занятия по усвоению коллективных действий и умений. В основе содержания лежит доминирующий, основной предмет, вокруг которого «выстраиваются» смежные, сопряженные с ним. Занятия по теоретическим разделам проходят с полным составом группы. Практические занятия осуществляются в подгруппах, в рамках групповых занятий. Это обусловлено специфическими особенностями съемочного процесса. Для каждой подгруппы отведено своё рабочее место. Оставшееся время учебного занятия учащиеся занимаются самостоятельной практической работой по созданию мультипликационного продукта.

Описание используемых методик и технологий

При разработке программы использован опыт отечественных и зарубежных мультипликаторов. Профессиональные технологии, изложенные в этих концепциях, являются основополагающими. Базовой основой программы является учебное пособие «Принцип работы детской студии мультипликации», автора П.И. Анофрикова. В основу программы также легла концепция развития и обучения Л.С.Выготского, Б.Д.Эльконина. Выготский считал, что движущая сила развития у человека – это обучение. Но обучение не тождественно развитию, оно создает зону ближайшего развития, приводит в движение внутренние процессы развития, которые в начале обучения для ребенка возможны только в процессе взаимодействия со взрослыми и сотрудничества с товарищами, но затем,

пронизывая весь внутренний ход развития, становятся достоянием самого ребенка. Дальнейшее развитие идей Выготского в отечественной психологии позволило прийти к следующим положениям: никакое воздействие взрослого на процессы психического развития не может быть осуществлено без реальной деятельности самого ребенка. И от того, как эта деятельность будет осуществляться, зависит процесс самого развития. В процессе занятий достигается основная цель обучения – расширение зоны ближайшего развития ребёнка и последовательный перевод её в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития, посредством активной самостоятельной познавательной деятельности учащегося.

Педагогические технологии

Технология развивающего обучения используется педагогами для преподавания теоретических знаний и организации практической деятельности учащихся в рамках образовательной программы. Технология развивающего обучения предполагает взаимодействие педагога и учащихся на основе коллективно-распределительной деятельности в процессе усвоения нового материала, выполнения творческих заданий по созданию мультфильмов, поиске различных способов решения учебных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской деятельности учащихся. Технология развивающего обучения включает стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки во время разных этапов создания мультфильма. Технология проектной деятельности применяется для организации практической деятельности учащихся в рамках образовательной программы. Метод проектов – это совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате 20 самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Это деятельность, которая позволяет проявить себя индивидуально или в группе, попробовать свои силы, приложить свои знания, показать публично достигнутый результат. В процессе работы над мультфильмами учащиеся разрабатывают творческий проект, который предполагает максимально свободный и нетрадиционный подход к его выполнению и презентации результатов. При выполнении итогового аттестационного задания учащиеся разрабатывают авторский творческий проект, направленный на раскрытие видения собственной картины мира. Технология игровой деятельности - обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не всегда развлекательным. Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы образовательного учреждения и решением его основных задач. Игровая деятельность является одной из основных в рамках освоения программы. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется в качестве средства игры, в учебную деятельность включается элемент соревнования, успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Занятие, проводимое в игровой форме, подчиняется определенным правилам. Такие занятия проводятся с целью закрепления и систематизации полученных знаний, отработки полученных учащимися практических навыков и осуществления контроля. Информационные технологии - применяются на каждом занятии, используется спектр различных программных и технических средств для достижения наилучшего образовательного эффекта: мультимедиа презентации, электронные портфолио, фотографии, видео ресурсы, ресурсы Интернет-сайтов, электронных библиотек и пр.

Методы обучения

1. Информационно-рецептивный: беседа, просмотр мультфильмов.
2. Эвристический: совместное обсуждение работ учащихся, анализ собственной работы.
3. Репродуктивный: выполнение работы по теме, следование за педагогом в технике выполнения.

4. Проектный: выполнение самостоятельной деятельности, которая направлена на достижение конкретной цели по созданию мультфильмов.

Формы организации образовательного процесса

В соответствии с профилем программы используется групповая форма организации образовательного процесса. Занятия проводятся со всем составом объединения. В рамках групповых занятий возможно применение индивидуальных заданий и организацией работы в подгруппах.

Формы организации учебного занятия

- беседа;
- выполнение самостоятельной работы;
- практическое занятие по монтажу и фотосъемке;
- мастер-класс;
- экскурсия.

Алгоритм учебного занятия

Тема занятия берется из календарно-тематического плана. В её формулировке отражен конкретный материал из содержания образовательной программы.

Дидактические материалы

- Видеоматериалы лучших детских работ;
- аудиоматериалы;
- специализированная литература;
- иллюстрации.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Воспитательная работа осуществляется в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия» и имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым обучающимся и формирование детского коллектива.

Характеристика творческого объединения

Деятельность объединения «Мультстудия» имеет техническую, но в то же время творческую направленность. Количество обучающихся 12 человек. Возрастная категория - 9 -10 лет.

Цель: Создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности обучающегося, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

1. Способствовать развитию личности, способной формировать собственное мировоззрение и систему базовых ценностей.
2. Сформировать умение самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности обучающихся.
3. Развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности.

Результат воспитания – это достигнутая цель, те изменения в личностном развитии обучающихся, которые они приобрели в процессе воспитания.

Планируемые результаты:

- Проявление творческой активности обучающихся в различных сферах социально значимой деятельности;
- Развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- Формирование позитивной самооценки, умение противостоять действиям и влияниям,

представляющим угрозу для жизни, физического и нравственного здоровья, духовной безопасности личности.

Формы работы направлены на работу с коллективом учащихся и родительской общественностью.

Работа с коллективом обучающихся:

- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- формирование навыков по этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение практическим умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации), в том числе в формате онлайн.;
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей, тематических и концертных мероприятий, походов в течение года);
- публикация информационных (просветительских) статей для родителей по вопросам воспитания детей в группе творческого объединения в социальной сети «ВКонтакте».

Направления воспитательной работы

1. **Духовно-нравственное воспитание** (формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и народов России)

2. **Формирование коммуникативной культуры** (формирование навыков ответственного коммуникативного поведения, умения корректировать свое общение в зависимости от ситуации, в рамках принятых в культурном обществе норм этикета поведения и общения, а также норм культуры речи; культивировать в среде воспитанников принципы взаимопонимания, уважения к себе и окружающим людям и обучать способам толерантного взаимодействия и конструктивного разрешения конфликтов)

3. **Гражданско-патриотическое воспитание** (формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к себе, как части истории, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям русского народа)

4. **Воспитание семейных ценностей** (формирование ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни)

5. **Формирование и развитие информационной культуры и информационной грамотности** (формирование умений распознавания информации, Обучение детей и подростков умению самостоятельного поиска, анализа и обработки информации, развитие у детей и подростков основных информационных умений и навыков в качестве базиса для формирования информационно-независимой личности, обладающей способностью к самостоятельному и эффективному информационному поведению)

Календарный план воспитательной работы

№ п/	Форма и название мероприятия	Воспитательные задачи, решаемые в ходе	Сроки проведен
------	------------------------------	--	----------------

п		мероприятия	ия
1	Участие в районном конкурсе мультфильмов на удмуртском языке «УдМульт»	Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся	Октябрь-ноябрь
2	Участие в районном конкурсе «Рождественские фантазии»		Декабрь
3	Участие в районной научно-практической конференции «Исследователи XXI века»		Март
4	Участие в Республиканском открытом фестивале любительской анимации «Мусокай»		Апрель
5	Урок мужества	Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся, профилактики экстремизма и радикализма	Февраль
6	Акция «Бессметный полк»		Май
7	Участие в районном конкурсе «Пьедестал успеха»	Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся	Апрель-май
8	День кружковца		Май
9	Проведение инструктажей по ПБ, ТБ в здании, на занятиях	Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы	Сентябрь, январь
10	День здоровья		Сентябрь, май

Список литературы

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
3. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
4. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
6. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
7. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
8. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
9. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.
10. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.

Список литературы для учащихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
4. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе. М.: Искусство, 1971.
5. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
6. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. М.: Союзинформкино, 1979.

Интернет – ресурсы

1. <http://multator.ru/draw/> - Онлайн-конструктор мультфильмов;
2. <http://multazbuka.ru/> - Онлайн-платформа "Анимация и Я"
3. <http://risfilm.narod/> - Иванов-Вано. Рисованный фильм;
4. Каргина, З.А. Особенности воспитательной работы в системе дополнительного образования детей [Электронный ресурс]. – URL:<https://pandia.ru/text/77/456/934.php>(дата обращения: 27.05.2021 г.)
5. Программа воспитания: что это такое, зачем нужна и как разработать [Электронный ресурс]. –URL:<https://eduregion.ru/k-zhurnal/programma-vospitaniya-cto-eto-takoe/>(дата обращения: 27.05.2021 г.)

Показатели педагогического наблюдения: <i>В - высокий уровень, С - средний уровень, Н - низкий уровень</i>		Начало1 года обучения			Конец1 года обучения			Начало2 года обучения			Конец2 года обучения		
		<i>В</i>	<i>С</i>	<i>Н</i>	<i>В</i>	<i>С</i>	<i>Н</i>	<i>В</i>	<i>С</i>	<i>Н</i>	<i>В</i>	<i>С</i>	<i>Н</i>
1	Предметные навыки (знать виды мультфильмов по жанру, по метражу, по технике исполнения;знать этапы создания мультфильма)												
2	Изобразительные навыки (уметь изготавливать персонажей мультфильмов в различных видах декоративного творчества; точность изображения движений, мимики, характера героя; наличие фантазии, воображения)												
3	Технические навыки (уметь работать в компьютерных программах Animator, Windows Movie Maker, Movavi Video Editor,)												
4	Метапредметные навыки (ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного; уметь излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений)												
5	Личностные навыки (проявлять самостоятельность, уметь планировать свою работу; уметь осознанно работать в коллективе)												

Беседа по разделу «Введение в анимацию»

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий. (Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение». Чтобы создать маленький фильм, необходимо множестворисунков и кадров)
2. Современное название мультипликации? Как оно переводится? (Анимация. Это слово переводится как «одушевление»)
3. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»? (Аниматор - кинематографист, работающий в мультипликации)
4. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.
А. Кукольный театр
Б. Театр одного актера
В. Театр оперы и балета
Г. Театр теней
(Кукольный театр и театр теней)
5. Кто считается основателем рисованной мультипликации? Выберите правильный ответ.
А. Эмиль Рейно
Б. Уолт Дисней
В. Стюарт Блэктон
Г. Александр Ширяев
(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.)
6. Перечислите техники мультипликации.
(Пластилиновая анимация, песочная анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, Flash-анимация, кукольная мультипликация)
7. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ. (На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)
А. 10 кадров
Б. 15 кадров
В. 20 кадров
Г. 24 кадра
8. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.
(Сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, композитор, оператор)
9. За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Диснея? Выберите правильный ответ.
А. Микки Мауса
Б. Алисы в стране Чудес
В. Льва Симбы

Г. Скруджа Макдака
(За создание Микки Мауса)

10. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмовоснована в Москве 10 июня 1936 года? Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(«Союзмультфильм» - крупнейшая в СССР студия мультипликационныхфильмов)

11. Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

А. Александр Ширяев

Б. Александр Татарский

В. Михаил Алдашин

Г. Вячеслав Котеночкин

(Александр Татарский – родоначальник пластилиновой анимации, Александр Ширяев – первый русский мультипликатор, который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин - режиссёр-мультипликатор, художник, продюсер, Вячеслав Котеночкин - советский режиссёр- мультипликатор, художник и художник-мультипликатор)

12. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы. (Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съемочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация пубlique)

13. Кто является изобретателем песочной мультипликации? Выберитеправильный ответ.

А. Кэролин Лиф

Б. Ксения Симонова

В. Ференц Цако

Г. Артур Кириллов

(Кэролин Лиф - канадско-американский режиссёр-мультипликатор. Техника анимации Каролины Лиф — это движущийся песок или чернила на стекле; если и существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве - то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей)

14. Поле зрения – это...

(Поле зрения – это пространство, охватываемое глазом)

15. Перспектива – это...

(Перспектива – это кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии)

16. В какой последовательности обычно выполняется процессвидеомонтажа в видеоредакторе

(Захват – Монтаж – Вывод фильма)

17. Какие разделы доступны в редакторе

(Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка)

Критерии оценки беседы по разделу «Введение в анимацию»

За каждый правильный ответ ставится 1 балл

Низкий уровень - 0-7 баллов

Средний уровень – 8 -14 баллов

Высокий уровень - 15-17 баллов

Критерии оценки творческого анимационного проекта

№	Критерии	Количество баллов (1-3 балла)
1	Соответствие мультфильма теме, материалу исполнения	
2	Степень сложности исполнения	
3	Качество исполнения героев, монтажа	
4	Композиционное решение экрана (расположение декораций, персонажей, свет и др.)	
5	Музыкальное и звуковое оформление	
6	Озвучка, культура речи	
7	Авторская идея, оригинальность	
8	Наличие четкой сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий	
9	Привлекательность, органичность	
10	Возможность реализации мультфильма	
	Итого:	

Низкий уровень - 0-10 баллов

Средний уровень - 10-20 баллов

Высокий уровень - 20-30 баллов

