Отдел образования администрации муниципального района
«Медынский район»
Муниципальное казенное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Медынский Дом творчества»

Принята на заседании педагогического совета Протокол № 1 от «01» 09 2022 года	Утверждаю: Директор ДТ _____ Е.А.Полунина Приказ № от « 1 » сентября 2022 года

Дополнительная общеобразовательная

общеразвивающая программа

технической направленности

«Мультфантазия»

Возраст детей: 6-10 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Автор-составитель: Никольский М.М.
Педагог дополнительного образования

Медынь, 2022

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Данная программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей **технической направленности** очной, с применением дистанционной формы обучения (частично) для обучающихся 6-10 лет, сроком реализации 1 год, базового уровня освоения содержания.

Реализация дополнительной общеобразовательной программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий организуется в случае введения ограничительных мер на реализацию дополнительных общеобразовательных программ в очном формате, связанных с санитарно-эпидемиологической обстановкой в субъекте Российской Федерации или муниципальном образовании или по запросу группы о дистанционном формате.

Занятия проводятся с использованием специализированного сервиса организации занятий: https://teams.microsoft.com., и на платформе «Сферум».

Программа составлена в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей».
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
6. Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 года № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к

организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

8. Государственная программа Российской Федерации "Развитие образования" 2018 – 2025 г.г. от 26 декабря 2017 г. №1642.

9. Устав учреждения. Локальные нормативные акты учреждения.

10. Письмо> Минпросвещения России от 31.01.2022 N ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий")

Направленность программы техническая ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей 6-10 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку возможность «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира, создавать различные близкие его эмоциональному плану образы.

Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями, конструированием и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет формировать художественно-эстетический вкус у воспитанников, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранного искусства.

Отличительной особенностью данной образовательной программы по мультипликации, от других программ является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма.

Дети получают представления о том, что у мультфильма есть свои особые выразительные средства, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение.

Адресат программы. Комплектовать состав следует из ребят 6-10 лет.

Наполняемость группы не более 12 человек. Комплектуя состав, необходимо привлечь к занятиям несколько большее количество детей, учитывая последующий отсев кружковцев.

Заниматься в кружке могут все желающие, но нужно получить письменное согласие родителей на посещение ребенком занятий кружка и его участие во всех мероприятиях.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой

деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

Объем программы рассчитан на один год обучения. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Всего 144 часа в год.

Режим занятий при дистанционном обучении на все учебные дни согласно учебному плану, предусматривает дифференциацию исходя из возраста обучающихся и сокращение времени проведения занятия до 30 минут; при очном обучении продолжительность одного занятия – один академический час (45 минут) перерыв между занятиями 10 минут.

Формы организации образовательного процесса: фронтальная, групповая, индивидуальная и круговая.

Виды занятий: практические занятия, беседы, лекции, экскурсии, игровые программы, зачетные занятия.

При дистанционном обучении используются видео-лекции и онлайн консультации с использованием специализированного сервиса организации занятий: https://teams.microsoft.com , и на платформе «Сферум».

Педагогическая целесообразность образовательной программы - программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый воспитанник любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого ребёнка в этом процессе очень значима, и воспитанник, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника группового коллектива.

Создавая совместно с детьми мультфильмы в дошкольном учреждении, педагог развивает социальные умения и навыки, личностные свойства, может выработать у воспитанников, стремление к личному результату. Общий интерес и желание – это добрая основа для освоения экранной грамотности. Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Принципы учебного процесса

- Самостоятельность – дети чувствуют себя полноправными субъектами учебно-воспитательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности.

- Самоорганизация – педагог не учит, а помогает, обуславливая необходимость обучения воспитанников, развивая умения и навыки рационального вовлечения в образовательный процесс.
- Ответственность – развивает социальную зрелость личности
- Психологическое удовлетворение – подразумевает эмоциональное удовлетворение каждого ребёнка и тем самым поддерживает мотивацию.
- Развитие – ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития; развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

Для реализации программы будут использоваться следующие методы работы:

а) методы организации и осуществления деятельности (словесные, наглядные, практические, самостоятельной работы и работы под руководством педагога);

б) методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования интереса — познавательные игры, создание ситуаций успеха);

в) методы контроля и самоконтроля (фронтальный и дифференцированный, текущий и итоговый).

Каждое занятие по теме программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Работы, выполненные детьми, будут размещаться на официальном сайте учреждения и примут участие в различных конкурсах и фестивалях, имеющих художественно – эстетическую или научно - техническую направленность.

Срок освоения программы:

1. Подготовительно-организационный - сентябрь.
2. Основной (теоретический и практический) - октябрь - апрель.
3. Заключительный – май

Программа занятий рассчитана на 1 год обучения с обязательным прохождением зачетных занятий, участием в районных мероприятиях.

Цель и задачи программы:

Цель: Развитие у детей старшего дошкольного возраста личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям и ресурсам через создание короткометражных рисованных, пластилиновых объемных мультфильмов.

Задачи:

Для достижения указанной цели решаются следующие задачи:

Образовательные:

-участие в реализации компьютерных технологий как основе научно-технического прогресса в мультипликации;

-обучение основам изобразительной грамоты (лепки) и формирование художественных знаний, умений и навыков;

-формирование определенных навыков и умений; закрепление их в анимационной деятельности;

-обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.

Развивающие:

-развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;

-развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения.

Воспитательные:

-воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;

-воспитание внимания, аккуратности, целеустремленности;

-формирование этических норм в межличностном общении;

-обогащение визуального опыта детей через просмотр мультфильмов и участие в мероприятиях.

Календарный учебный график

Год обучения	Группа	Начало занятий	Окончание занятий	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных недель	Кол-во часов по программе	Учебные периоды	Даты начала и окончания учебных периодов	Дата проведения промежут. аттестации	Дата проведения итоговой аттестации
1г.	1	01.09.	31.05.	72	36	72	2	01.09 - 31.12. 09.01 - 31.05	декабрь	май

Содержание программы
Учебно-тематический план

№	Наименование раздела и темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		теория	практика	всего	
	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	**7**	**16**	**23**	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	2	Входная анкета-тест
1.2	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	2	5	7	Входная анкета-тест
1.3	Наследие отечественной мультипликации	2	5	7	Входная анкета-тест
1.4	Наследие мировой мультипликации	2	5	7	Входная анкета-тест
	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	**14**	**22**	**36**	
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма	1	2	3	Входная анкета-тест
2.2	Основные принципы использования фотоаппарата	1	2	3	Входная анкета-тест
2.3	Основные принципы использования компьютера	1	2	3	Входная анкета-тест
2.4	Основные техники создания мультфильма	3	6	9	Входная анкета-тест
2.5	Мышление картинками. Комиксы	1	2	3	
2.6	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	3	3	6	Входная анкета-тест
2.7	Сюжет и персонажи мультфильма	2	2	4	Беседа
2.8	Элементарные движения персонажа и способы их создания	2	3	5	Беседа

	Раздел 3. Мультпроекты	**14**	**71**	**85**	
3.1	Проект мультфильма «Зима»	2	9	11	Творческая работа
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	2	9	11	Творческая работа
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	2	9	11	Творческая работа
3.4	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	2	9	11	Творческая работа
3.5	Проект мультфильма «Вокруг света» в технике перекладки	2	9	11	Творческая работа
3.6	Проект мультфильма «Весна» в технике пластилиновой анимации	2	9	11	Творческая работа
3.7	Проект мультфильма «Мой мультфильм» в технике перекладки	2	9	11	Творческая работа
3.8	Просмотр проектов		6	6	Презентация мультфильмов, анализ мультфильмов
3.9	Итоговое занятие		2	2	Презентация мультфильмов, демонстрация, защита мультфильмов, коллективный анализ мультфильмов,

					самоанализ
	Всего	**35**	**109**	**144**	

Содержание обучения

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Знакомство. Теоретические сведения. Цель и задачи объединения. Режим работы. План занятий.

Практика. Организация рабочего места. Техника безопасности на занятиях.

1.2 Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

1.3 Наследие отечественной мультипликации

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

1.4 Наследие мировой мультипликации

Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

2.1 Материалы и инструменты для создания мультфильма

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере

2.2 Основные принципы использования фотоаппарата

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием.

2.3 Основные принципы использования компьютера

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием

2.4 Основные техники создания мультфильма

Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.

2.5Мышление картинками. Комиксы

Теория. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Основные правила построения комиксов.

Практика. Просмотр комиксов. Просмотр и сравнение отрывков из мультфильмов, снятых по известным комиксам. Создание комиксов на тему «Как я провел лето». Рисование комиксов, презентация и обсуждение созданных работ в группе.

2.6 Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

2.7 Сюжет и персонажи мультфильма

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

2.8 Элементарные движения персонажа и способы их создания

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Раздел 3. Мультпроекты

3.1 Проект мультфильма «Зима»

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие празднику Рождества

(Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

3.2 Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.

Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Этап 3. Написание текста

Теория. Основные принципы написания короткой истории.

Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в

соответствии с раскадровкой.

Этап 7. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 8. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

3.3 Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория. Знакомство с миром профессий.

Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе. Монтаж звука. Запись готового фильма.

3.4 Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».

Практика. Просмотр существующих мультфильмов из серии

«Трудности жизни животных». Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Интерфейс монтажной программы, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

3.5 Проект мультфильма «Вокруг света» в технике перекладки

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Отличительные особенности народных традиций разных стран.

Практика. Разработка концепции персонажа. Выбор стран. Написание текста для мультфильма. Выбор техники мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Повторение понятия «переход» между сценами.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Этап 3. Изготовление персонажей, фона, декораций.

Теория. Изображение различных традиционных предметов выбранных стран (одежда, музыкальные инструменты и т.д.). Пейзажи, свойственные для той или иной страны.

Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Необходимость устойчивого положения камеры (фотоаппарата), последствия неустойчивого положения. Правила установки фотоаппарата на штатив.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Элементарные правила для записи звука без шумов.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Функции программы «Adobe Premiere» для замедления (ускорения) видео.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

3.6 Проект мультфильма «Весна» в технике пластилиновой анимации

Этап 1. Подготовительный и поисковый

Практика. Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Сбор материалы о празднике. Написание короткого текста о празднике.

Консультация. Традиции некоторых весенних праздников (Пасха, День Победы, 8 марта, 1 мая). Традиционные символы праздников и их изображения.

Этап 2. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись звука. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 3. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

3.7 Проект мультфильма «Мой мультфильм» в технике перекладки

Этап 1. Подготовительный.

Практика. Формирование проектных групп. Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма. Определение , каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма.

Консультация. Технологии разработки сюжета без заданной темы.

Этап 2. Поисково-аналитический.

Практика. Составление списка персонажей. Разработка эскизов персонажей, крупных декораций, элементов фона.

Консультация. Пропорции персонажей. Соотношение персонажей и декораций, элементов фона.

Этап 3. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.

Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.

Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Консультации. Определение основных сюжетных точек. Особенности конструктивных элементов персонажейи декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов.

Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов.

Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Этап 4. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Консультация. Анализ качества выполнения проекта.

3.8 Просмотр проектов

Просмотр и анализ творческих работ. Награждение.

3.9 Итоговое занятие

Подведение итогов за учебный год

Планируемые результаты

Освоение детьми программы «Мультфантазия» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта. Данная рабочая программа обеспечивает достижение обучающимися следующих личностных результатов:

На конец первого года обучения дети могут знать и уметь:

-правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;

-название и назначение инструментов для работы с бумагой и пластилином;

-способы соединения деталей из бумаги и пластилина;

-особенности материалов техники анимационной деятельности;

-определить порядок действий, планировать этапы своей работы;

-пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой, перьями и палочками);

-различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;

-передавать движения фигур человека и животных;

-проявлять творчество в создании своей работы,

-владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом;

-имеет представления о причинно-следственных связях;

-знаком с новыми словами, явлениями, ситуациями.

На конец второго года обучения дети могут знать и уметь:

- правила безопасного поведения и личной гигиены;

-название и назначение инструментов для работы с объемной анимацией;

-передавать объем и движение через применение техники перекладывания;

-владеть основами изобразительной грамоты;

-комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи;

-проявлять художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

-применять различные художественные материалы с учетом вида анимационной деятельности;

-владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом и компьютером;

-способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками;

-способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет

свои чувства, в том числе чувство веры в себя, стараясь разрешать конфликты.

Раздел №2 Комплекс организационно – педагогических условий

Основным показателем успеваемости учащихся является выполнение учебного плана. Контроль успеваемости осуществляется во время подготовки и проведения отчетных фестивалей по мультипликации.

Оценивать результаты работы ребёнка необходимо комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в целом. Нужно уделять самое серьезное внимание качеству выполнения детьми мультфильма на занятиях и отчетных мероприятиях, развитию творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

Оценочными можно считать участие воспитанника в демонстрационных показах.

При определении итоговой (переводной) оценки учитывается следующее:

1. Результаты работы воспитанника на занятиях;
2. Участие ребёнка в течение года в общественных мероприятиях.

Каждая работа воспитанников должна тщательно обсуждаться.

Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решения в оформлении мультфильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении мультфильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения воспитанниками учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.
Промежуточный контроль		
По окончании темы или раздела.	Определение степени усвоения детьми учебного материала. Определение результатов обучения.	Творческая работа, защита мультфильмов, презентация, демонстрация мультфильмов.
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов. Ориентирование воспитанников на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Презентация мультфильмов, демонстрация, защита мультфильмов, итоговые занятия, коллективная рефлексия, коллективный анализ мультфильмов, самоанализ.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры мультфильмов

- демонстрационные занятия для сверстников
- открытые занятия для родителей
- защита мультфильмов
- публикации готовых фильмов в Интернет

Все это позволяет детям почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

Методическое обеспечение программы

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми, владеющий навыками работы со съемочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами.

Для проведения диагностики психического развития обучающихся к работе по программе привлекается психолог, владеющий методиками работы с детьми младшего школьного возраста и подростков.

Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

Одним из непременных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

игры, стимулирующих инициативу и активность детей; моральное поощрение инициативы и творчества;

сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности; просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;

наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа; рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;

упражнения и творческие задания;

создание благоприятных условий для свободного межличностного общения; регулирование активности и отдыха;

мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов; показ работ родителям, учащимся из других объединений;

участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его

распоряжении фильмов (см. Перечни мультфильмов, рекомендуемых для просмотра). Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия. Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1. **Сюжет** (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

2. **Герои**: что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Использованы ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

1. **Монтаж** (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

2. **Изображение**: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

3. **Звук**: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

При анализе и оценке готовых творческих работ используются

зрительские карты для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/ взаимооценки.

Материально-техническое обеспечение

Необходимым минимальным условием использования дистанционных образовательных технологий является наличие интернет-браузера и подключения к сети Интернет.

1. **Помещения,** необходимые для реализации программы**:**

Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов). Класс, укомплектованный стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением (программы для монтажа видео Movie maker, Adobe Premiere Pro) и с выделенным каналом выхода в Интернет, а так же оснащенный демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.

2. **Оборудование**, необходимое для реализации программы:

2.1. Мультимедийная проекционная установка;
2.2. Компьютерные программы Adobe Premiere и Adobe After Effect;
2.3. Цифровой фотоаппарат;
2.4. Штативы;
2.5. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
2.6. DVD, CD-диски, флеш-карты;
2.7. Колонки.
2.8. Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).

3. **Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:** пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

4. **Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:** стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

5. **Канцелярские принадлежности**: ручки, карандаши, маркеры,

корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

Список используемой литературы

1. Нагибина М.И. «Технология анимации»
2. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
3. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
4. Халатов Н. Мы снимаем мультфильм. – М.: Молодая гвардия, 1986.
5. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
6. Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. – М., 1984.
7. Корнева О. Пришло время систематизировать знания. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.
8. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
9. Кудрявцева-Енгалычева В. Создать атмосферу сказки. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.
10. Мелик – Пашаев А.А., Новяянская З.Н. Ступеньки к творчеству. – М.: «Искусство в школе», 1995.
11. Мелкоозёрова Е.В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников.
12. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.
13. Современный кинематограф и педагогический процесс. – М., 1993.
14. Черных Е. Анимация – искусство иносказания. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.
15. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
16. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании, Издательство Мозайка-Синтез-М:, 2013.
17. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.
18. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектной деятельности дошкольников М.:
19. Издательство Мозайка-Синтез-М:, 2014.
20. Комарова Т.С., Размыслова А.В. Цвет в детском изобразительном творчестве дошкольников- М: 2005.
21. Давыдова Г.Н., Нетрадиционные техники рисования в детском саду- М:,2010.
22. Давыдова Г.Н., Пластилинография для малышей – М., 2006.
23. Давыдова Г.Н., Бумагопластика – М:, 2007.

Календарно тематическое планирование

№	Наименование раздела и темы	Дата
	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности	
1.2	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	
1.3	Наследие отечественной мультипликации	
1.4	Наследие мировой мультипликации	
	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма	
2.2	Основные принципы использования фотоаппарата	
2.3	Основные принципы использования компьютера	
2.4	Основные техники создания мультфильма	
2.5	Мышление картинками. Комиксы	
2.6	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	
2.7	Сюжет и персонажи мультфильма	
2.8	Элементарные движения персонажа и способы их создания	
	Раздел 3. Мультпроекты	
3.1	Проект мультфильма «Зима»	
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	
3.4	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	
3.5	Проект мультфильма «Вокруг света» в технике перекладки	
3.6	Проект мультфильма «Весна» в технике пластилиновой анимации	
3.7	Проект мультфильма «Мой мультфильм» в технике перекладки	
3.8	Просмотр проектов	
3.9	Итоговое занятие	

Всего 144 часа