

Утверждено приказом
директора школы
Приказ №165 от 31.08.2024 г

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Студия мультипликации» (модифицированная)
(реализуется в кабинете формирования цифровых и гуманитарных
компетенций Точка Роста)**

Возраст обучающихся – 8-13 лет

Срок реализации программы – 1 год

Количество часов – 70.

Автор-составитель:

Перемигина Марина Антоновна
педагог дополнительного образования

Нарым 2024г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. <u>Пояснительная записка</u>	Error! Bookmark not defined.
2. Содержание программы	4
3. <u>Календарно-тематическое планирование</u>	13
4. <u>Содержание изучаемого курса</u>	Error! Bookmark not defined.
5. <u>Календарный учебный график</u>	23
6. <u>Формы аттестации и оценочные материалы</u>	14
7. <u>Организационно-педагогические условия реализации программы</u>	15
8. Список литературы	16

Пояснительная записка

Программа «Студия мультипликации» технической направленности создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

Актуальность программы

Определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и

технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде. Программа предполагает – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Новизна программы заключается в том, что позволяет детям младшего и среднего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка,

конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Язык реализации программы.

Программа реализуется на государственном языке Российской Федерации – русском.

Уровень освоения - стартовый. Одно из условий освоения программы – стиль общения педагога с детьми на основе личностно-ориентированной модели.

Программа предполагает соединение игры, труда и обучения в единое целое, что обеспечивает единое решение познавательных, практических и игровых задач.

Отличительные особенности программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее

включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); – информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Содержание программы

Программа разработана на основании требований нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.08.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 093242 «О направлении информации: методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Цель программы - создание условий для развития творческих способностей и начальных технических навыков у детей младшего школьного возраста посредством организации занятий по мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

1. ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;
2. овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
3. освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

4. создать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

Развивающие:

1. воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
2. практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
3. развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
4. воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
5. формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
6. сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

Воспитательные:

1. воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
2. воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
3. воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
4. воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что она построена на практикоориентированном подходе, учебные часы предполагают деления на теоретические и практические занятия, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Педагог

вправе наполнить курс содержательно, не нарушая логики построения программы.

Адресат программы

Программа «Студия мультипликации» рассчитана на детей 8-13 лет, желающих научиться создавать мультфильмы. В группе занимаются мальчики и девочки.

В группах собираются дети с разным уровнем развития. Набор в группы осуществляется по желанию ребенка. Наличие базовых знаний и определенной физической и практической подготовки для занятий в студии не обязательно.

Численный состав групп: оптимальная наполняемость - 20 человек

Срок реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – 1 год. Всего 70 часов.

Организация образовательного процесса

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 8 до 13 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Состав группы составляет 7 - 20 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 68 часов в год (34 недели). Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.

2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия – 45 минут, с 15-минутным перерывом между занятиями.

Формы подведения итогов реализации программы:

Анализ выполнения заданий различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поискового, исследовательского), проведение видеосъемок по заданной теме, монтаж и сдача готового телематериала. Тестирование и анкетирование, самостоятельная творческая работа и её обсуждение в группах, участие в конкурсах и фестивалях

Планируемые результаты

Предметные:

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

- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- научиться передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

Метапредметные:

- обучающиеся научиться изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся научиться пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Личностного развития:

- обучающиеся научиться определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся научиться проявлять творчество в создании своей работы.

Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

**дополнительной общеразвивающей программы
«Студия мультипликации»**

№ ра зде ло в	Наименование блоков, разделов программы	Количество часов		
		всего	теор ия	прак тика
1	<i>Теоретические основы мультипликации</i>	6	4	2
2	<i>«Первые шаги к созданию мультфильма»</i>	17	5	12
3	<i>«Пластилиновая анимация»</i>	21	8	13
4	<i>«Кукольная анимация»</i>	15	6	9
5	<i>«Рисованная анимация»</i>	9	3	6
Итого за учебный год		68	26	42

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема	Дата	Теория	практика
Теоретические и практические основы мультипликации			4	2
1	Вводное занятие. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мир мультиков».			
2				
3				
4				
5				
6				

1. Теоретические и практические основы мультипликации (теория – 4 ч.) (практика – 2 ч.)

1.1. Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения.

Инструктаж по ТБ. Рисование.

Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мир мультиков». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Zu3D. «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.

1.2. Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.

Теоретическая часть. Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев.

1.3. Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация). *Теоретическая часть.* Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов. *Теоретическая часть.* Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации:

1.4. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Теоретическая часть. Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация,

компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация. Повтор правил безопасности при работе с ножницами.

1.5. Продолжение знакомства с видами мультипликации. Вырезание из бумаги героев по шаблону, наклеивание на картон. Инструктаж по ТБ.
Практическая часть. Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.

1.6. Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.

Практическая часть. Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)

2. «Первые шаги к созданию мультфильма» (теория – 5ч.), (практика – 12 ч.)

2.1. Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово).
Теоретическая часть. Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.

2.2. Знакомство с видами декораций (словарная работа). Осуждение, подбор декораций д/мультфильма.

Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами и ножом.

2.3. Выбор материала для изготовления декораций и героев для фильма. Повтор правил обращения с ножницами. Изготовление героев из бумаги и картона.

Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев

- мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.
- 2.4. Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.
- Практическая часть.* Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.
- 2.5. Знакомство с программой для съемки мультфильма, веб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).
- Теоретическая часть.* Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия «Мультипликатор» и её возможностях. Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.
- 2.6. Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стоп-кадровые съемки (упражнения).
- Практическая часть.* Установка декораций, расстановка героев.
- 2.7. Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.
- Теоретическая часть.* Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.
- 2.8. Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.
- Практическая часть.* Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.
- 2.9. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр. Корректировка. Обсуждение.
- Практическая часть.* Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.
- 2.10. Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр.

Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.

Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука.

Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

- 2.11. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр, исправление ошибок. Запись речи героев. Прослушивание.

Практическая часть. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

- 2.12. Стоп-кадровая съемка сцен сказки по сценарию. Запись звука. Просмотр, обсуждение.

Практическая часть. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

- 2.13. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр, обсуждение.

Практическая часть. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр. Обсуждение.

- 2.14. Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.

Теоретическая часть. Знакомство с понятиями «титры», «субтитры». Определение места хранения аудиофайлов в ноутбуке. Обсуждение подходящей музыки для сказки.

- 2.15. Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.

Практическая часть. Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)

- 2.16. Подготовка к просмотру готового мультфильма-сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний.

Практическая часть. Знакомство с функцией сохранения фильма. Всей командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.

- 2.17. Итоговое занятие. Тест-опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

3. «Пластилиновая анимация» (теория – 8 ч.), (практика – 13 ч.)

- 3.1. Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему «Новый год».

Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Новый год».

- 3.2. Работа над сценарием мультфильма про Новый год.

Теоретическая часть. Раскручивание сценария.

- 3.3. Продумывание, выбор материала для изготовления декораций.

Практическая часть. Рисование сцен к мультфильму.

- 3.4. Продолжение работы над сценарием, выбор героев; рисование сцен мультфильма.

Практическая часть. Рисование сцен к мультфильму.

- 3.5. Изготовление героев, сцены-макета.

Теоретическая часть. Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены.

- 3.6. Изготовление героев, декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, декораций.

- 3.7. Изготовление героев, декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, декораций. Написание речи для озвучивания мультфильма. Проговаривание ролей (пробы).

- 3.8. Распределение ролей. Пробы озвучивания.

Теоретическая часть. Постановка задач. Распределение ролей между детьми.

- 3.9. Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.
Теоретическая часть. Повтор возможностей программы.
Напоминание правил во время съемок.
- 3.10. Стоп-кадровая съемка мультфильма.
Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре.
Корректировка по необходимости.
- 3.11. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.
Теоретическая часть. Подготовка детей к записи речи героев.
- 3.12. Стоп-кадровая съемка мультфильма.
Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре.
Корректировка по необходимости.
- 3.13. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.
Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.
- 3.14. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.
Практическая часть. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.
Корректировка.
- 3.15. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.
Практическая часть. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.
Обсуждение.
- 3.16. Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала.
Обсуждение.
Теоретическая часть. Проговаривание ролей.
- 3.17. Монтаж мультфильма.
Теоретическая часть. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Объяснение правил и показ монтажа.
- 3.18. Наложение титров, музыки.
Практическая часть. Создание титров, наложение музыки. Просмотр и корректировка смонтированного фильма. Сохранение готового

мультфильма. Просмотр мультфильма, обсуждение недочетов.

3.19. Подготовка мультфильма к демонстрации.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение, учет замечаний, предложений и пожеланий при съемке следующего фильма.

3.20. Демонстрация фильма. Обсуждение.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.

3.21. Итоговое занятие.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

4. «Кукольная анимация» (теория – 6 ч.), (практика – 9 ч.)

4.1. Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.

Теоретическая часть. Просмотр кукольных мультфильмов. Обсуждение.

4.2. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.

Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»

4.3. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.

Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»

4.4. Написание сценария. Распределение ролей.

Практическая часть. Написание сценария, рисование героев.

4.5. Изготовление героев и декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

4.6. Изготовление героев и декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

4.7.Изготовление героев и декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

4.8.Покадровая съемка сцен мультфильма.

Теоретическая часть. Повторение сценария.

4.9.Покадровая съемка мультфильма.

Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала.

4.10. Покадровая съемка мультфильма.

Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр проектов мультфильма, обсуждение.

4.11. Озвучивание и создание мультфильма.

Теоретическая часть. Знакомство с программой «Аудио Мастер» для записи звука, изменения голоса, наложения фона в мультфильм. Выбор музыкального сопровождения.

4.12. Монтаж мультфильма.

Практическая часть. Нахождение в компьютере сохраненных проектов мультфильма. Упражнения по монтажу снятого материала. Подбор музыки из предложенных вариантов. Сохранение смонтированного материала.

4.13. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.

Теоретическая часть. Повтор правил наложения титров в программе Windows Movie Maker.

4.14. Демонстрация фильма. Обсуждение.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение.

4.15. Итоговое занятие.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

5. «Рисованная анимация» (теория – 3 ч.), (практика – 6 ч.)

5.1. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.

Теоретическая часть. История создания рисованной анимации.

5.2. Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов.

Практическая часть. Рисование животного в программе OpenOffice.

5.3. Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов.

Теоретическая часть. Как создаются компьютерные мультфильмы.

5.4. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.

Теоретическая часть. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как.

5.5. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.

Практическая часть. Создание мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.6. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.

Практическая часть. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.7. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.

Практическая часть. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.8. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.

Практическая часть. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.9. Итоговое занятие.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

Календарный учебный график

1. Определить начало учебного года с 2.09.2024 г., окончание 26.05.2025г.
2. Продолжительность учебного года считать 34 учебные недели во 2-4 классах, 33 учебные недели в 1 классе.
 - 1 полугодие с 02.09.2024г. по 27.12.2024г. (16 недель)
 - 2 полугодие с 08.01.2025г. по 26.05.2025. (18 недель)
3. Продолжительность каникул считать:
 - осенних каникул с 26 октября 2024г. по 04 ноября 2024г (10 дней);
 - зимних каникул с 28 декабря 2024г. по 07 января 2025г. (11 дней);
 - весенних каникул с 22 марта 2025г. по 31 марта 2025г. (10дней);
4. Определить сроки проведения годовой промежуточной аттестации обучающихся с 12 мая по 23 мая 2025 года.

Оценочные материалы и формы аттестации

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, выставка детских работ (персонажи, декорации и т.д), показ мультимедийных видео.

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

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 программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- канцелярия;
- звуковая аппаратура, микрофоны;
- аудио-видео фонд;
- фонарь-софит
- настольная сцена
- настольные переносные конструкции
- игрушки – герои

Методические материалы

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Тема программы		Форма занятий	Приемы, методы обучения	Дидактическое обеспечение	Формы подведения итогов
1	Плоская бумажная анимация.	Практические занятия.	Объяснительный, практические задания.	Альбомные листы, ножницы, черный маркер, цветные карандаши, картон.	Анализ процессов и деятельности.

2.	Объемная Бумажная анимация.	Практические занятия.	Объясни- тельный, практические задания.	Цветная бумага, ножницы, клей- карандаш, цветные карандаши,ка р-тон, Веб камера.	Анализ процессов и деятельности.
3	Пластили- новая анимация	Практические занятия	Объясни- тельный, иллюстратив- ный, практические задания	Ознакоми- тельное видео «Как создаются пластилинов ые герои» пласти-лин, стек, клеенка, Веб-камера, ноутбук.	Анализ процессов и деятельности

Кадровое обеспечение

Преподаватель дополнительного образования - педагог, имеющий высшее образование.

Участники: учащиеся 2-6 классов в возрасте 8-13 лет.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.
4. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
5. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
6. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
7. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей». М.: НТ Пресс., 2006г.
8. Игнатова. Вектор пластилина.- М.: Отдельное издание, 2013. – 143 с.
9. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. -М.: Перспектива, 2011. – 148 с

