

Управление образования администрации Кемеровского городского округа

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества Кировского района»

Принята на заседании
методического совета

от «04» 08 2023г.
Протокол № 12

Утверждаю:
Директор МБОУДО «ЦРТДиЮ
Кировского района»
Г.В. Вяткина
«04» 08 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности**

«Анимация»

Возраст учащихся: 10-14 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Гладышева Анна Валерьевна

педагог дополнительного образования

г. Кемерово, 2023

Оглавление

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	6
1.3 Учебно-тематический план стартового уровня	7
1.4 Содержание программы стартового уровня	9
1.5 Ожидаемые результаты	12
Раздел 2. «Комплекс организационно –педагогических условий»	14
2.1 Календарный учебный график	14
2.2 Условия реализации программы	16
2.3 Формы аттестации	18
2.4 Оценочные материалы	18
2.5 Методические материалы	20
2.6 Список литературы	22
Приложение	24

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа, имеет техническую направленность и реализуется в рамках модели «Мейкер» мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование». Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности.

Анимация (от латинского слова anima – душа) – один из любимых жанров у детей. Основное направление деятельности мультстудии – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съемки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, кукольная анимация и др.) В ходе освоения программы, учащиеся знакомятся с историей мультипликации, процессом создания мультфильмов в разных техниках, пробуют себя в качестве операторов, режиссеров, художников, сценаристов. Практическую часть программы составляет создание мультфильмов по авторским сценариям детей.

Базовые нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Указ Президента РФ от 07.05.2012 № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки».
3. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р)
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629)
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242).
6. Национальный проект «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 03.09.2018 №10).
7. Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации, утв. Указом Президента РФ от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
10. Устав ОУ МБОУ ДО «ЦРТДиЮ Кировского района»;
11. «Положение о дистанционном обучении учащихся МБОУ ДО «ЦРТДиЮ Кировского района» от 06.04.2020г.

Актуальность настоящей программы обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и производится 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. Средства дополнительного образования формируют художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств.

Новизна программы «Анимация» в том, что она создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видеостудий.

Педагогическая целесообразность образовательной программы - программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся 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 учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности; восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Программа предусматривает постепенное усложнение материала от рисованных мультфильмов до видеофильмов и видеосюжетов; качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Отличительной особенностью данной образовательной программы от других программ по анимационному искусству является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе видеосъемки небольшого фильма. Учащиеся получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Проектная деятельность по созданию анимации позволяет получить

полноценные и конкурентоспособные продукты творчества, а также даёт возможность учащимся независимо и самостоятельно выбирать пути решения поставленных перед собой целей и задач.

Адресат программы. Участвовать в реализации данной общеобразовательной программы могут учащиеся: с 10 до 14 лет–учащиеся, увлеченные рисованием и лепкой из пластилина, изъявившие желание заниматься по данной программе, любящие работать с техникой, проявляющие интерес к анимации, работе в видео редакторах.

Принцип набора в объединение свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Объем программы рассчитан на 108 часов.

Сроки освоения программы Стартовый уровень- 1 год обучения.

Проходя данный курс, обучающийся быстро получает результат своей работы, в последующем усложняя себе цели, получает более весомый результат.

Режим занятий. 1 занятие по 3 часа в неделю. Продолжительность учебного занятия 45 минут. Между учебными занятиями предполагается перерыв 10 минут. Учебные занятия строятся с учетом психолого-педагогических и физических возрастных особенностей детей.

Форма обучения: очная, очная с применением дистанционных технологий.

Формы организации образовательного процесса.

Виды занятий: игры, беседы, занятие-путешествие, проекты, практические занятия, беседы, лекции, интегрированные занятия.

Формы работы:

- **индивидуальная работа** (самостоятельное выполнение заданий);
- **групповая**, которая предполагает наличие системы «руководитель-группа-учащийся»;
- **парная**, работа по подгруппам, которая может быть представлена парами сменного состава, где действует разделение труда, которое учитывает интересы и способности каждого учащегося, существует взаимный контроль перед группой.

Применяемые обучающие программы: Paint; Adobe Photoshop; Microsoft Office Power Point; Anima Shooter; Audacity; Windows MovieMaker, Movavi Video.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческих способностей личности учащегося, посредством освоения технологии анимирования персонажей.

Задачи программы:

Обучающие:

- Формировать у учащихся навыки работы с ПК и цифровой видеокамерой;
- формировать и развивать у детей техническое мышление через знакомство основами конструкторских умений и способностей;
- обучать учащихся навыкам фото и видеосъёмки, монтажа, озвучивания фильма;
- способствовать овладению у учащихся начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, актёров в процессе работы над фильмом; знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе Microsoft Office Power Point; Anima Shooter; Audacity; Windows Movie Maker, Movavi Video.

Развивающие:

- развивать у учащихся мелкую моторику рук;
- развивать у учащихся образное мышление;
- выработать у учащихся навыки самостоятельной работы с компьютером и видеокамерой.

Воспитательные:

- воспитывать у детей стремление выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитывать самостоятельность при выполнении заданий;
- воспитывать аккуратность и собранность при работе с техникой.

1.3 Учебно-тематический план стартового уровня

№ п/п	Наименование раздела и темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Общие сведения об истории анимации. Технологии создания мультфильма- 48 часов					
1.1	Вводное занятие Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в студии	3	3	-	Опрос наблюдение
1.2	Анимация. Виды анимационных техник	6	6	-	Опрос наблюдение
1.3	Законы анимации	6	3	3	Опрос Практическое задание
1.4	Стоп моушен – оживление предметов	6	3	3	Опрос Творческое задание
1.5	Перекладная анимация	9	3	6	Опрос Практическое задание
1.6	Объемная пластилиновая анимация	6	3	3	Опрос Практическое задание
1.7	Лего стоп моушен	6	3	3	Опрос Практическое задание

1.8	Песочная анимация	6	3	3	Опрос Практическое задание
Раздел 2. Работа над проектами-60 часов					
2.1	Литературная часть	9	3	6	Опрос Практическое задание
2.2	Раскадровка	9	3	6	Опрос Практическое задание
2.3	Изобразительная часть	12	3	9	Практическое задание
2.4	Актерско-режиссерская часть	6	3	3	Практическое задание
2.5	Съемочная часть	12	3	9	Практическое задание
2.6	Озвучивание	9	3	6	Практическое задание
2.7	Мониторинг. Премьерный показ мультфильмов	3	3	-	Тестирование Диагностика
ИТОГО:		108	48	60	

1.3 Содержание программы стартового уровня

Раздел 1. Общие сведения об истории анимации. Технологии создания мультфильмов.

Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория. Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в студии. Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов.

Тема 1.2. Общие сведения об истории анимации.

Теория. Понятие «анимация». Виды анимационных техник. Показ детских мультфильмов, созданных по разным технологиям. Профессии в анимации (писатель, режиссер, сценарист, артист, звукорежиссер). Этапы создания мультфильма. Поиск идеи для создания мультфильма.

Тема 1.3. Законы анимации.

Теория. Знакомство с различными эффектами в пластилиновой анимации (перелепка, эффект подмены и др.)

Практика. Сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, педагог снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

Тема 1.4. Стоп-моушен-оживление предметов, предметная анимация.

Теория. Обсуждение технического процесса создания мультфильма.

Практика. Путешествия. Под камерой каждый двигает свой предмет. Приключения скрепок, пуговиц, ручек, карандашей и др. Снимаем мультфильм в технике стоп-моушен. Пишем сценарий, рисуем раскадровку. Снимаем мультфильм в технике стоп-моушен. Подготавливаем декорации. Проигрывание сюжета. Снимаем мультфильм в технике стоп-моушен. Съемка. Озвучивание.

Тема 1.5. Перекладная анимация.

Теория. Обсуждение технического процесса создания мультфильма (обзор оборудования и материалов, необходимых для создания пластилиновой мультипликации) Отличия пластилиновой анимации от рисованной.

Практика. Создаем и оживляем фантазийного персонажа (птицу, человека). Голова + туловище + конечности (соединяем). Настроение. Жесты. Образы персонажей. Снимаем мультфильм в технике рисованная анимация. Пишем сценарий, рисуем раскадровку. Снимаем мультфильм в технике рисованная анимация. Подготавливаем декорации. Проигрывание сюжета. Съемка. Озвучивание. Пластилиновое моделирование деталей сцены, фона, объектов и персонажей. Понятие «перелепка». Снимаем мультфильм в технике плоская пластилиновая анимация. Пишем сценарий, рисуем раскадровку.

Снимаем мультфильм в технике плоская пластилиновая анимация. Подготавливаем декорации. Проигрывание сюжета. Съемка. Озвучивание.

Тема 1.6. Объемная пластилиновая анимация.

Теория. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Отличие объемной анимации от плоскостной.

Практика. Изготовление персонажей из пластилина. Снимаем мультфильм в технике объемная пластилиновая анимация. Пишем сценарий, рисуем раскадровку. Снимаем мультфильм в технике объемная пластилиновая анимация. Подготавливаем декорации. Проигрывание сюжета. Съемка. Озвучивание.

Тема 1.7. Лего стоп моушен.

Теория. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Особенности объемной анимации с использованием конструкторов Лего.

Практика. Создание декораций и подбор персонажей из конструктора Лего. Снимаем мультфильм в технике Лего стоп моушен. Пишем сценарий, рисуем раскадровку. Снимаем мультфильм в технике Лего стоп моушен. Проигрывание сюжета. Съемка. Озвучивание.

Тема 1.8. Песочная анимация.

Теория. Обсуждение технического процесса создания мультфильма.

Практика. Рисование песком. Съемка. Сценарий, раскадровка, подготовка декораций. Съемка. Озвучивание

Раздел 2. Работа над проектами

Тема 2.1. Литературная часть.

Теория. Составление истории, сюжета, сценария. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Литературный сценарий (что снимаем), режиссерский (как снимаем).

Практика. Разбор на примере сказки.

Тема 2.2. Раскадровка.

Теория. Понятие «раскадровка». Основные этапы.

Практика. Составление раскадровки. Разделение фильма на эпизоды. Картинка эпизода. План, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Описание действия, происходящего в эпизоде. Описание звука в эпизоде. Время эпизода. Описание техники анимации, применяемой в эпизоде. Раскадровка на примере сказки.

Тема 2.3. Изобразительная часть.

Теория. Изобразительная часть в создании анимации- что это?

Практика. Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию.

Тема 2.4. Актерско-режиссерская часть.

Практика. Проигрывание истории вживую (дети исполняют роли мультяшных героев, обращая внимание на выразительность мимики и пластики героев).

Тема 2.5. Съёмочная часть.

Практика. Предварительные этюды на движение героев, подготовка к съемкам героев, фонов, выбор техники анимации, съемки фильма по эпизодам.

Тема 2.6. Озвучивание.

Практика. Составление фонограммы. Запись речи. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени.

Тема 2.7. Мониторинг.

Премьерный показ лучших мультфильмов, созданных в течение учебного года.

1.5 Планируемые результаты.

Предметные результаты.

знать:

- виды мультфильмов (по жанру, метражу, технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике песочной анимации, пластилиновой анимации;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съемка, кадр;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы);
- новые приемы работы с различными материалами – бумага, текстиль, пластилин и др.
- названия и приемы работы с программным обеспечением;
- этапы создания анимационного мультфильма;
- историю создания и появления мультипликации в мире;
- авторов зарубежных и отечественных мультипликаторов;
- основные законы и принципы анимации;
- виды мультфильмов;
- особенности этапов работы по созданию мультфильма в зависимости от его вида;
- основные приемы в съемке и монтаже;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев;

- работать с различными материалами (тканью, бумагой, пластилином, картоном);
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё);
- подбирать цветовой оформление сюжета, определять приемы для достижения выразительности сюжета;
- работать с программным обеспечением;
- создавать мультфильм;
- работать в группах, подгруппах, индивидуально;
- проводить подготовительную работу по созданию мультфильма;
- создавать персонажей и декорации;
- грамотно снимать, озвучивать и монтировать мультипликационный фильм.

Метапредметные результаты.

По окончании программы, учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Личностные результаты.

По завершению обучения ребенок будет:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых, а также индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Неделя	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма Контроля
1.	сентябрь	1	Теория	3	Вводное занятие Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в студии	наблюдение
2.	сентябрь	2	Практическая работа	3	Анимация. Виды анимационных техник	наблюдение
3.	сентябрь	3	Практическая работа	3	Анимация. Виды анимационных техник	наблюдение
4.	сентябрь	4	Практическая работа	3	Законы анимации	наблюдение
5.	октябрь	1	Практическая работа	3	Законы анимации	наблюдение
6.	октябрь	2	Практическая работа	3	Стоп моушен – оживление предметов	наблюдение
7.	октябрь	3	Практическая работа	3	Стоп моушен – оживление предметов	наблюдение
8.	октябрь	4	Практическая работа	3	Переключная анимация	наблюдение
9.	ноябрь	1	Практическая работа	3	Переключная анимация	наблюдение
10.	ноябрь	2	Практическая работа	3	Переключная анимация	наблюдение
11.	ноябрь	3	Практическая работа	3	Объемная пластилиновая анимация	наблюдение
12.	ноябрь	4	Практическая работа	3	Объемная пластилиновая анимация	наблюдение
13.	декабрь	1	Практическая работа	3	Лего стоп моушен	наблюдение
14.	декабрь	2	Практическая работа	3	Лего стоп моушен	наблюдение
15.	декабрь	3	Практическая работа	3	Песочная анимация	наблюдение
16.	декабрь	4	Практическая работа	3	Песочная анимация	наблюдение
17.	Январь	1	Практическая работа	3	Литературная часть	наблюдение

18.	Январь	2	Практическая работа	3	Литературная часть	наблюдение
19.	Январь	3	Практическая работа	3	Литературная часть	наблюдение
20.	Январь	4	Практическая работа	3	Раскадровка	наблюдение
21.	Февраль	1	Практическая работа	3	Раскадровка	наблюдение
22.	Февраль	2	Практическая работа	3	Раскадровка	наблюдение
23.	Февраль	3	Практическая работа	3	Изобразительная часть	наблюдение
24.	Февраль	4	Практическая работа	3	Изобразительная часть	наблюдение
25.	Март	1	Практическая работа	3	Изобразительная часть	наблюдение
26.	Март	2	Практическая работа	3	Изобразительная часть	наблюдение
27.	Март	3	Практическая работа	3	Актерско-режиссерская часть	наблюдение
28.	Март	4	Практическая работа	3	Актерско-режиссерская часть	наблюдение
29.	апрель	1	Практическая работа	3	Съемочная часть	наблюдение
30.	апрель	2	Практическая работа	3	Съемочная часть	наблюдение
31.	апрель	3	Практическая работа	3	Съемочная часть	наблюдение
32.	апрель	4	Практическая работа	3	Съемочная часть	наблюдение
33.	май	1	Практическая работа	3	Озвучивание	наблюдение
34.	май	2	Практическая работа	3	Озвучивание	наблюдение
35.	май	3	Практическая работа	3	Озвучивание	наблюдение
36.	май	4	Практическая работа	3	Мониторинг. Премьерный показ мультфильмов	наблюдение
				108 ч		

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий необходима аудитория, оборудованная компьютерами, столами и стульями.

№п/п	Наименование	Кол-во
Техническое сопровождение		
1	Ноутбук	7 шт.
2	Микрофон	1 шт.
3	Цифровая видеокамера	2 шт.
4	Веб-камера	1 шт.
5	Видеопроектор для просмотра анимации на экране	1 шт.
6	Мультстудия для перекладной анимации со световым планшетом	1 шт.
7	Мультстудия для кукольной анимации	1 шт.
8	Мультстудия «Лего мечта»	1 шт.
9	Наушники с микрофоном	1 шт.
10	Набор осветительных приборов	3 шт.
Канцелярские товары		
1	Белая бумага	1000 шт.
2	Картон	100 шт.
3	Ватман	10 шт.
4	Ножницы	12 шт.
5	Кисточки для клея	10 шт.
6	Кисточки для рисования	10 шт.
7	Картон и цветная бумага	10 шт.
8	Клей	15 шт.
9	Клей-карандаш	15 шт.
10	Краски, гуашь	12 шт.
11	Пластилин	20 шт.
12	Набор цветных карандашей	10 шт.
Материальное сопровождение		
1	Парты	11 шт.
2	Стулья	16 шт.
3	Шкаф	1 шт.
4	Комод	1 шт.

Информационное обеспечение

1	MS Windows XP	7 шт.
2	MS Office	7 шт.
3	Антивирусная программа	7 шт.
4	Звуковой и видеоредакторы: Audacity, Windows Movie Maker, «Movavi Video»	7 шт.
5	Программа для съемки «AnimaShooter»	7 шт.
6	Графический редактор: «Paint»	7 шт.
7	Мультимедиа проигрыватель Windows Media	7 шт.

2.3 Формы контроля.

Текущий, промежуточный, итоговый контроль. Стартовая, итоговая диагностика. Опрос. Анкетирование. Педагогическое наблюдение. Анализ созданных мультфильмов. Выполнение творческих заданий. Оценка достижений. Участие в коллективно-творческой деятельности. Презентация творческих проектов. Выпуск анимационных фильмов; Участие в конкурсах и фестивалях различных уровне.

2.4 Оценочные материалы

Критерии и способы определения результативности. Эффективным показателем результативности будет являться личностный рост обучающихся (развитие поведенческих, морально-психологических качеств); развитие творческой активности обучающихся (участие в конкурсах и фестивалях разного уровня), количество и качество созданных за год мультфильмов.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль. Осуществляется контроль следующим образом. Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности учащихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо. Текущий контроль проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков.

Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ. По окончании 1-го полугодия проводится промежуточный срез знаний, умений и навыков. Его цель – выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и викторины. Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе), общая отчетная выставка в учреждении, коллективная работа. Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах. 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. Контроль над реализацией программы. Результаты усвоения программного материала соотнесены с целями и задачами программы и должны отслеживаться педагогом в процессе её реализации. Формами контроля усвоения программы являются: зачет, наблюдение в процессе творческой деятельности (репродуктивной и самостоятельной), анализ созданных мультфильмов, опрос, анкетирование, оценка достижений и участия в конкурсах и фестивалях всех уровней. В течение программного курса обучающиеся участвуют в коллективно-творческом деле: создают мультипликационные фильмы. В конце года проводится презентация созданных за год мультфильмов и их анализ, по результатам которого обучающиеся получают зачет.

Формы подведения итогов

- анкеты;
- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

2.5 Методические материалы.

Формы проведения занятий.

- Учебное занятие – основная форма работы с детьми. На таких занятиях дети занимаются изучением теоретических аспектов создания мультфильмов.
- Практическое занятие – на таком занятии учащиеся:
 - придумывают сценарий,
 - разрабатывают и создают персонажей,
 - фон и фоновые объекты,
 - придумывают сюжеты,
 - снимают мультфильмы
- Занятие «Творческий поиск» - на таком занятии проходит коллективное обсуждение замысла мультфильма, придумывание сюжета, разработка персонажей или проработка ролей, особенностей мультфильма.
- Занятие за компьютером - на таком занятии дети занимаются изучением новых программ для создания мультфильмов и решением возникших проблем.
- Показ – открытый (для всех) или закрытый (только для обучающихся) показ проектов.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

Ведущей формой организации обучения является индивидуально-групповая. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся. В процессе обучения используются следующие формы организации занятий: - фронтальная: дети под руководством педагога выполняют одинаковую работу, работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение); - коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно, дети выполняют общую работу, проявляя самостоятельность и взаимопомощь; - индивидуальная: выполнение ребёнком индивидуального задания.

Методы обучения:

- словесные методы: рассказ, беседа, сообщения – эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;
- наглядные методы: презентации, демонстрации рисунков, плакатов, коллекций, иллюстраций. Наглядные методы дают возможность более детального обследования объектов, дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;
- практические методы: изготовление рисунков, поделок из разных материалов, персонажей мультфильма, создание фонов и декораций. Съёмка мультфильма на телефон или фотоаппарат. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умений

детей.

Сочетание словесного и наглядного методов учебно-воспитательной деятельности, воплощённых в форме рассказа, беседы, творческого задания, позволяют психологически адаптировать ребёнка к восприятию материала, направить его потенциал на расширение кругозора.

В целом учебное занятие можно представить в виде последовательности следующих этапов: организационного, проверочного, подготовительного, основного, контрольного, рефлексивного (самоанализ), итогового, информационного. Каждый этап отличается от другого сменой вида деятельности, содержанием и конкретной задачей. Основанием для выделения этапов может служить процесс усвоения знаний, который строится как смена видов деятельности учащихся: восприятие - осмысление - запоминание применение - обобщение - систематизация.

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе «Анимация» является проектный метод обучения. В течение года реализуется несколько проектов, в рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности: поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра), аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик), практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария), презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждёт съёмка. Процесс съёмки и монтажа также представляет собой проект, над которым работает ещё одна проектная группа учащихся во главе со сценаристом. Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени. Обучение созданию проектов ведётся поэтапно. Учитывая возраст учащихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование. На консультации педагог выступает в роли наставника (специалист, обладающий экспертными знаниями в определенной области и обучающий других посредством передачи опыта, организующий и курирующий самостоятельное решение задач обучаемым). Он не дает учащемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно. Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изучаемого, это тренирует у ученика умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

2.6 Список литературы

*для педагога

1. Альтшуллер, Г. С. Найти идею: Введение в ТРИЗ – теорию введения изобретательских задач: 4-е издание / Генрих Альтшуллер. – Москва: Альпина Паблишерз, 2011. –400 с. –(Серия «Искусство думать»). — Текст: непосредственный
2. Бордовская, Н. В., Психология и педагогика: учебник для вузов/ Н. В. Бордовская, С. И. Розум. –Санкт-Петербург: Питер, 2014. –624 с.: ил. –(Серия «Учебник для вузов»). — Текст: непосредственный
3. Велинский, Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: методическое пособие. 2-е издание, исправленное и дополненное / Д. В. Велинский. –Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 41 с. — Текст: непосредственный
4. Гин, С. И. Мир фантазии: учебно-методическое пособие для учителей начальных классов / С. И. Гин. –Минск: ИВЦ Минфина, 2007. –176 с. — Текст: непосредственный
5. Горев, П. М. Научное творчество: практическое руководство по развитию креативного мышления: методы и приемы ТРИЗ: 3-е издание / П. М. Горев, В. В. Утемов. –Москва:Ленанд, 2017. –112 с. — Текст: непосредственный
6. Григорьева, О. А. Особенности развития творческого воображения старших дошкольников / О. А. Григорьева // Молодой ученый. –2014.568-569с. — Текст: непосредственный
7. Маклаков, А. Г. Общая психология: учебник для вузов / А. Г.Маклаков. – Санкт-Петербург: Питер, 2016. –583 с. –(Серия «Учебник для вузов»). — Текст: непосредственный
8. Мелик-Пашаев, А. А. Создание мультфильмов как творческая деятельность детей / А. А. Мелик-Пашаев // Культурно-историческая психология. –2014. –Том 10, No 4. –С.66-71. — Текст: непосредственный
9. Миронова, Е. Е. Сборник психологических тестов: пособие / Е. Е. Миронова. –Минск: Женский институт ЭНВИЛА, 2006. –Часть II. –146 с.10. — Текст: непосредственный
10. Пичугина, Н. О. Дошкольная педагогика: конспект лекций / Н. О. Пичугина, Г. А. Айдашева, С. В. Ассаулова. –Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 381 с. — Текст: непосредственный
11. Сосновский, Б. А. Психология: учебник: 2-е издание, переработанное и дополненное / Б. А. Сосновский. –Москва: Издательство Юрайт, 2011. –779 с. – (Серия: Основы наук). — Текст: непосредственный
12. Туник, Е. Е. Диагностика креативности тест Е. Торренса: Методическое руководство / Е. Е. Туник. –Санкт-Петербург, 1998. –170 с. — Текст: непосредственный

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.toondra.ru/>
2. <http://www.progimp.ru/>
3. http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
4. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
5. Mufilm.ru
6. 6.Animashky.ru

***для обучающихся**

1. Аромаштам, М. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства мультфильмов в детском саду: / М. Аромаштам. - М.: Чистые пруды. - 2006.- 32с. — Текст: непосредственный
2. Соколова, М. В. Персонажи современных мультфильмов в играх и игрушках детей: / М. В. Соколова // Психологическая наука и образование. – 2011. – No 2. – С. 68–74 — Текст: непосредственный
3. Со страничек на экран: перелистай странички – посмотри мультфильм: рек.список книг и мультфильмов для детей и их родителей / ЦРДБ им. В.Г. Белинского; сост. Н.А. Козмина. – Нижний Новгород, 2016. – 10 с.: ил. — Текст: непосредственный
4. Фролов, М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей / М.И.Фролов. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. — Текст: непосредственный

Словарь специальных терминов с пояснениями

Анимация («одушевление») – искусство придания души.

Кадр – единичный снимок, отображающий одну фазу движения.

Кадрирование – установление границ кадра.

Композиция – расположение объектов в кадре.

Литературный сценарий – проект будущего фильма, изложенный литературными средствами.

Монтаж – выстраивание, в зависимости от замысла, хода действия фильма.

Мультипликация («умножение») – съемка отдельных рисунков или объемных фигур, изображающих последовательные фазы движения, что создает на экране иллюзию движения неподвижных объектов.

Наезд – увеличение изображения кадра.

Отъезд – уменьшение изображения кадра.

Перелепка – вид пластилиновой анимации на основе покадрового вылепливания объекта или метаморфозы одних объектов в другие.

Плоская марионетка – фигурка чего-либо, составленная из отдельных деталей (человек: руки, ноги, голова, туловище), вырезанная из картона.

Раскадровка – разбивка эпизода на кадры.

Режиссерский сценарий – перевод литературного сценария на язык реальных образов (подробно описывая все эпизоды и разбивая на кадры).

Тайминг – расчет движения во времени и пространстве.

Фон – место действия персонажей.

Экспозиция (в литературе) – вступительная часть литературного произведения.

Эпизод – маленький фрагмент действия.

Основные техники анимации:

Stopmotion (стоп моушен)

В этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stopmotion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

Рисованная техника– перекладка:

Перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный, на штативе фотоаппарат.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- плотная бумага или картон;
- фломастеры, краски, карандаши, мелки;
- ножницы;
- клейкие подушечки или проволока.

Пластилиновая анимация:

Материалом для мультфильма может послужить не только пластилин, но и глина. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объемной анимации объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

В пластилиновой анимации существует несколько техник:

- перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- пластилин;
- клей ПВА или фольга;
- различные стеки;
- скалка;
- специальный шприц для выдавливания пластилина.

В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег».

- объёмная анимация: классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией – объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо

сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- пластилин;
- проволока;
- фольга;
- бусины/пластик и т.д.;
- клей ПВА

- комбинированная анимация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

Песочная анимация:

Песок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное стекло. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить, или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

Технологические этапы создания мультфильма с детьми.

Тема будущего фильма.

К выбору темы для будущего анимационного фильма нужно отнестись серьезно, так как из неё возникает идея и история будущего фильма. Замысел фильма дает возможность начать общение с детьми на определенную тему: дружба, вражда, счастье, уважение, вежливость и т.д. Общение в процессе создания мультфильма – самая важная часть: выслушать все мысли и предложения ребят, направить разговор в русло предстоящих съемок, поддержать желание и интерес к предстоящему творческому общению.

Сценарий.

На данном этапе сочиняется история, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как, же научить ребенка сочинять истории?

На этом этапе нужно сформулировать основную мысль будущего рассказа: для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

Рассказ или история может быть построен по следующей схеме:

1. экспозиция;
2. завязка действия;
3. развитие действия;
4. кульминация;
5. спад действия;
6. развязка;
7. концовка.

Для составления рассказа можно немного расширить алгоритм, чтобы ребенку было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был зайчик, цветочек и т.д.).
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.).
3. Развитие действия (повстречал кого-то, например):
4. Кульминация (например, превращается в кого-то или что-то).
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид).
6. Развязка (с той поры или с тех пор).
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.).

Способы создания сценария с детьми.

Самый простой способ – это предложить готовую историю. Обсудить ее вместе с детьми. Представить себе персонажей, место действия. Рассказать ее по-своему, разыграть по ролям. При этом история становится конкретной, наполняется новыми деталями и обстоятельствами.

Придумать историю с нуля – более сложная задача. Можно, конечно, начать с первой попавшейся ассоциации и развить из нее сюжет – это довольно интересная игра, но при этом дети часто выдают фрагменты из своих любимых мультфильмов и фильмов.

Поэтому имеет смысл, сначала определить тему, посмотреть какие-нибудь иллюстрации и побеседовать. После такой подготовки дети более осмысленно подойдут к созданию сценария.

Раскадровка.

После того, как придуман сюжет или написан сценарий, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс. На этом этапе впервые появляется визуальное видение будущего мультфильма. В раскадровке действие разбивается на отдельные

сцены, из которых складывается мультфильм. Это позволяет распланировать дальнейшую работу.

Производственный план.

Производственный план представляет собой таблицу, в которой по трем столбцам расписаны фоны, герои и вещи, которые необходимо нарисовать для будущего мультфильма. Это конкретный план, который лучше, как следует продумать с самого начала.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон, изображающий место происходящего действия, действующих лиц и предметы, с которыми они взаимодействуют.

Изготовление.

Когда доходит дело до подготовки героев и атрибутики, лучше сосредоточиться на этом процессе. Важно, в начале занятия распределить задания и начать сообща творить. В процессе работы можно подробно обсудить содержание рисунка, выслушать каждого участника съемок.

Озвучивание.

В анимационном производстве звук для мультфильмов обычно записывается перед анимацией. Поскольку в наших детских мультфильмах точной синхронизации звука и изображения обычно не требуется, мы записываем голоса после анимации или параллельно.

Для записи звука требуется записывающее устройство. Это может быть компьютер с микрофоном или диктофон. Также можно записывать на микрофон, встроенный в цифровой фотоаппарат или камеру. Можно записывать на мобильный телефон или любое другое записывающее устройство. При этом необходимо понимать, что качество звука напрямую зависит от уровня используемого оборудования. Если планируется, что мультфильм будет показан на большом экране, то лучше позаботиться о том, чтобы все слова были хорошо слышны, и был минимум посторонних шумов.

Запись лучше всего проводить в отдельном тихом помещении. Микрофон нужно закрепить на специальную стойку, а не держать в руках, для того, чтобы расстояние до источника звука сильно не менялось.

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 Анкетирование
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися 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 изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Конкурс, фестиваль, праздник, опрос, творческая работа, открытое занятие Защита проектов, презентация творческих работ Демонстрация фильмов Анкетирование

Итоговый контроль

В конце учебного года	<p>Определение уровня развития детей, их творческих способностей.</p> <p>Определение результатов обучения.</p> <p>Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение.</p> <p>Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p>	<p>Фестиваль, конкурс, творческая работа,</p> <p>презентация творческих работ, демонстрация фильмов, открытое занятие, защита проектов, игра-испытание, итоговые занятия, коллективная рефлексия,</p> <p>коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование</p>
-----------------------	---	---

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

- а) **Ежик в тумане:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- б) **Ну, погоди!:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- в) **Симпсоны:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- г) **Гора самоцветов:**
(серия мультфильмов) 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- д) **Кот Леопольд:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- е) **Холодное сердце:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- ж) **Варежка:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- з) **ВАЛЛ-И:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- и) **Тайна третьей планеты:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
- к) **Том и Джерри:** 1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

2. Укажи фразы, из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! _____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!

В) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц, погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____

З) А где моя котлета?! — Я её спрятал. Я её очень хорошо спрятал. Я её съел! _____

И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится_____

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота!
