

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Горячеключевская средняя общеобразовательная школа
Омского муниципального района Омской области»**

Согласовано

Руководитель центра

_____ А.М. Казанцева

25.08.2024 г.

Утверждаю

Директор

МБОУ «Горячеключевская СОШ»

_____ М.Ю. Нетреба

Приказ №346 от 30.08.2024 года

**ЦЕНТР
ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ
«ТОЧКА РОСТА»**

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технического направления**

«Мультипликация»
возраст детей: 6-9 лет
срок реализации: 1 год
форма реализации: очная
уровень сложности: базовый

Автор- составитель:
Вишнякова Александра Сергеевна
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка.

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», ПервоЛого а также в видеоредакторе Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят новейшие технологии.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

В процессе обучения дети:

знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство

знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.

учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)

применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе. учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать

и оценивать)

осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель)

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной **формы организации учебных занятий** используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникает и в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

Данная программа рассчитана на 9 месяцев, 76 учебных часов и предназначена для детей 7 – 12 лет, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 2 часа в неделю.

Продолжительность занятий 40 - 45 минут. **Планируемые**

результаты:

Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебнопознавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.*

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; *получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.*

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; *получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.*

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; *получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно*

достаивая и восполняя недостающие компоненты.

Предметные: обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; *получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

Цель курса: создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.

освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

создание законченных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);

ознакомление со способами организации и поиска информации; создание

условий для самостоятельной творческой деятельности; развитие мелкой моторики рук;

развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления; освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности; воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;

практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;

воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Область применения программа может использоваться в системе дополнительного образования, в школьной внеклассной работе.

Отличительная особенность программы. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мотивация и ценность для ребёнка:

удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;

возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;

освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.

освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы и методы обучения: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

Календарно-тематический план (144 часов)

№	Тема	Содержание	Колво часов
Всё о мультипликации (10 ч.)			
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Вводное занятие	2
2	Немного об истории анимации.	Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»	2
3	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации	4
4	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.	2

Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (30 ч.)

5	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	6
6	Завершение работы над проектом «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	2
7	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор фона. Работа с предметами.	2

8	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор актёра. Коллекция действий актёра.	2
9	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Анимация актёра. Смена действия актёра.	2
10	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Одновременное действие актёров.	2
11	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор звука и музыкального сопровождения.	2
12	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Работа с текстом. Анимация текста.	2
13	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	8
14	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Презентация мультфильмов.	2

Рисуем мультик (34 ч.)

15	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование;	Работа в среде графического редактора Paint	2
16	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле;	2
17	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами)	2
18	Создание рисунков с помощью готовых форм.	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков	4
19	Создание сюжетных рисунков	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	6
20	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка..)	Работа в среде графического редактора Paint	8

21	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	Создание рисунков-кадров в Paint	2
22	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор	Работа в онлайн-конструкторе Мультиатор.	8

Фотография и видеосъемка (38 ч.)

23	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	Работа с цифровым фотоаппаратом	2
24	Особенности фотографии, создание различных изображений.	Работа с цифровым фотоаппаратом	2
25	Копирование фотографий на ПК.	Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК	2
26	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Создание декораций.	6
27	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки	4
28	мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	8
29	Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.	Работа с цифровой видеокамерой	2
30	Особенности видеосъемки.	Работа с цифровой видеокамерой	4
31	Копирование видеофайлов на ПК.	Работа с цифровой видеокамерой	2
32	Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	6

Работа в Movie Maker (16 ч.)

33	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;	Формирование фильма из последовательности кадров.	4
----	--	---	---

34	Установление временных рамок воспроизведения;	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	4
35	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	2
36	Создание усложненного движения(из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросковпланов на бумаге;	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.	2
37	Создание рисунков-кадров и их сохранение;	Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков.	2
38	Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.	Формирование проигрываемого видео-файла	2
Создание групповых и индивидуальных проектов. (16 ч.)			
39	Создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина)	Работа над созданием проектов - мультфильмов	3
40	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге;	Работа над созданием проектов - мультфильмов	3
41	Создание рисунков на компьютере, и их сохранение	Работа над созданием проектов - мультфильмов	3
42	Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение);	Работа над созданием проектов - мультфильмов	3
43	Ввод всех созданных кадров в Movie Maker(рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма.	Работа над созданием проектов - мультфильмов	2
44	Защита проектной работы.	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1
45	Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш кинозал»	Презентация мультфильмов на общешкольном мероприятии	1
	По программе:		144

Содержание программы

Всё о мультипликации(10 ч.)

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Дидактические формы: виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильма.

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство, информатика.

Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (30 ч.)

Работа с конструктором мультфильмов «Мульти – Пульти». Цель раздела приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе.

Создаём сюжет мультфильма. (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение – самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет. В результате с работой в данной программе у учащихся происходит: развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться.

развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.

знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.

формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.

приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.

развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

Рисуем мультик (34 ч.)

Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор». Цель раздела – создание сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов.

Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле; (Улыбающаяся рожица с открытыми глазами), Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами). Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка...). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Создание мультфильмов с помощью онлайн- конструктора

мультфильмов Мультиатор.

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

Фотография и видеосъёмка (38 ч.)

Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии и видеосъёмки, создание различных изображений, видеосъёмка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.

Межпредметные связи: технология, изобразительное искусство, киноискусство В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной мультипликации с собственным озвучиванием.

создавать план проведения натурной мультипликации.

освоить технологии обработки фото и видео информации.

Работа в Movie Maker (16 ч.)

Работа в видеоредакторе Windows Movie Maker: Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге; создание рисунков-кадров и их сохранение; ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.

Межпредметные связи: киноискусство, ИК-технология.

Создание групповых и индивидуальных проектов. (16 ч.)

Работа над созданием проектов-мультфильмов: создание простейшего мультлика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина): обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге; создание рисунков на компьютере, и их сохранение, копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение); ввод всех созданных кадров в Movie Maker (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы. Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш кинозал».

Межпредметные связи: изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология.

Универсальные учебные действия:

В результате изучения данной темы:

Учащиеся научатся:

Учащиеся получат возможность научиться:

создавать мультфильмы;
навыкам работы в творческом коллективе с
распределением ролей и задач; самостоятельности, инициативы и творческого подхода; раскрытию
творческого потенциала; умение работать индивидуально и в группе; самостоятельно и
мотивированно организовывать свою познавательную
навыкам работы в команде; чувству кадра,
композиции, цвета, масштаба; деятельность (от постановки цели до получения и оценки
результата); создавать десятки кадров для создания мультфильма; проектной деятельности,
организации и проведении учебноисследовательской работы;
вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр
· созданию собственных произведений, в том числе с использованием
видеоизображения, сохранять проект как фильм, мультимедийных технологий;
воспроизводить его;
работать в группах; применять текстовый редактор для набора,
редактирования и работать с фотографиями; форматирования простейших текстов;
составлять коллажи из фотографий; применять простейший
графический редактор для создания
и
редактирования рисунков;
работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами. первоначальным
умениям передачи, поиска, преобразования, хранения
создавать снимки с помощью фотокамеры; информации, использования компьютера;
выполнять съемку видеокамерой; поиску (проверке) необход
копировать файлы с фото и видеокамер на ПК; библиотеки, на электронных носителях;
уметь работать с полученными файлами в приложениях; выполнению инструкций, точному
следованию образцу и простейшим
алгоритмам;
выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со
средствами ИКТ. сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

План анализа результатов:

Степень активности учащихся в группах.

Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе.

Рекомендации к совершенствованию.

Оценивание работы каждого с помощью учащихся, выполняющих функции главных редакторов.

Формы подведения итогов: презентация и защита готовых групповых проектов.

Итог программы – групповой проект «Коллекция мультиков - пультиков».

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает учащихся и учителей материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления. Оптимальным условием выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствовать развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики; задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

Используемая литература

1. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2015.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 2015.
3. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2015.
4. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2015.
5. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2015.
6. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2015.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа технического направления, для обучающихся 6-9 лет, направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей

ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ:

1. Воспитание личности творца, способного осуществлять свои творческие замыслы в области разных видов искусства.
2. Формирование у обучающихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания искусства, истории, культуры, традиций.
3. Развитие природных задатков и способностей, помогающих достижению успеха.

Задачи программы:

1. Расширить представления о мультипликации.
2. Научить правильно использовать термины, формулировать определение понятий, используемых в опыте мастеров мультипликации.
3. Развивать навыки работы обучающихся с различными материалами и в различных техниках.
4. Реализовать духовные, эстетические и творческие способности обучающихся, развивать фантазию, воображение, самостоятельное мышление;
5. Воспитывать художественно – эстетический вкус, трудолюбие, аккуратность.

Принципы обучения:

1. Тематический принцип планирования учебного материала, который отвечает задачам нравственного и эстетического воспитания обучающихся, учитывает их интересы и возрастные особенности.
2. Принцип доступности.
3. Принцип систематичности и последовательности формирования умений, знаний и навыков.
4. Принцип наглядности.
5. Принцип сочетания различных методов, форм и средств обучения.

6. Принцип прочности и осознанности, приобретенных знаний.

Планируемые результаты обучения

Личностные результаты:

- познание мира через образы и формы мультипликации;
- формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать искусство мультипликации;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности; способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- возможности реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне;
- умение объективно оценивать собственную художественную деятельность, сравнивая ее с работой одноклассников;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, народной мудрости;
- умение выражать свое отношение, давать эстетическую оценку художественным произведениям.

Метапредметные результаты:

- формирование навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами,
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

Регулятивные:

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ, решать художественные задачи;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

Познавательные:

- представлять место искусства мультипликации в жизни человека и общества;
- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник;
- развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров мультипликации;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям
- создавать и преобразовывать схемы и модели для решения творческих задач;

Коммуникативные:

- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми

- формировать собственное мнение и позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;

Формы контроля: выставки, презентации

- индивидуальные работы
- коллективные игры
- знать основные жанры, виды, историю мультипликации;

КРИТЕРИИ КОНТРОЛЯ:

узнавать отдельные выдающиеся произведения мультипликации и называть их авторов;

- находить в прессе информацию о мультфильмах;
- уметь применять средства художественной выразительности в изобразительной деятельности;
- уметь организовать выставку работ по определённой теме и уметь провести экскурсию по ней.

Предполагаемые результаты:

Обучающиеся должны знать и уметь:

- иметь начальные знания по жанрам и видам мультипликации;
- знать историю мультипликации, выдающихся мультипликаторов и их мультфильмы;
- уметь отличать различные виды искусства, жанры и техники выполнения;
- уметь работать как самостоятельно, так и в коллективе;
- совершенствоваться и творчески использовать свои умения и навыки;
- правила безопасности труда;
- уметь красиво, выразительно эстетически грамотно оформить выполненную работу.

В процессе занятий используются различные формы занятий: традиционные, комбинированные и практические занятия; индивидуальная деятельность и выставки творческих работ.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступности;
- наглядности (иллюстративность, наличие проектора, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма;
- научности.

В основу курса положены:

- тематический принцип планирования учебного материала, что отвечает задачам нравственного, трудового и эстетического воспитания школьников, учитывает интересы детей, их возрастные особенности;
- обучение в порядке постепенного усложнения – от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых простых предметов до изобретения новых анимационных техник, от упражнений с наиболее простыми экранными движениями до сложных постановочных композиций, использующих всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился.
- построение занятий согласно логике творчества – от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким результатом может быть как полностью готовый для просмотра полноценный мультфильм так и отдельные творческие работы, создаваемые в ходе его подготовки: литературная основа (крошечное стихотворение, сказка, драматургический этюд), создание образов отдельных персонажей, создание фона или пространства, в котором действуют персонажи, подготовка звукового

оформления будущего фильма (исполнение песни или подбор уже записанного музыкального сопровождения, озвучивание речи персонажей и т.п.). На каждом занятии должно происходить волшебство – открытие чего-то нового для каждого ребёнка – в зависимости от того, чему посвящено занятие. Но творческий итог должен быть.

- взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей обучающихся. Реализация данного принципа предполагает коррекцию и развитие памяти, внимания, речи, восприятия, воображения, мышления детей наряду с развитием их творческих способностей.

Огромную роль в развитии познавательной сферы играет придумывание новых сюжетов и техник исполнения для очередного мультфильма. Работа над мультфильмом (создание нового мира, самих персонажей, их «оживление» на экране, работа над выразительностью речи, характерами героев и пр.) способствует развитию словарного запаса, фонетико-фонематического восприятия, произвольного внимания, памяти, восприятия, мышления, воображения школьников.

- построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все ученики. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

- построение занятий таким образом, чтобы дети имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность, ведь человек представляет собой единство физического и психического. Игнорирование той или иной составляющей в процессе обучения ведёт к деформации всей органики развития личности ребёнка.

- использование различных анимационных техник: рисованная анимация, техника перекладки, пластилиновая и песочная анимация, техника стоп-моушен, которая позволяет сделать «героями» мультфильма все что угодно: предметы из школьного портфеля, камни, листья и шишки, найденные на улице, любимые игрушки, принесенные из дома и даже самих юных аниматоров – т.е. фигуры людей.

Содержание работы:

Азы мультипликации. В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, начиная от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-столе может создавать очень красивые анимационные композиции. Работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение. Схема работы: одно занятие – один мультфильм. Все занятия обособлены друг от друга и нанизываются на учебный курс как бусины.

Азы «драматургии». Дети должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок. Цикл занятий второго года является календарно-тематическими, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам (Новый год) или посвящены определенным темам, одно занятие логически вытекает из другого и все они взаимосвязаны между собой.

Азы кинопроизводства. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Работа над индивидуальными проектами в группах. Один ученик как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их индивидуальные проекты.

Расширение репертуара. Увеличение длины фильмов. Свободное владение основными анимационными техниками. По итогам курса – изготовление общими усилиями группы обучающихся большого полноценного мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность.

Ожидаемые результаты:

В основу изучения искусства мультипликации положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема занятия	Количество часов
		на тему
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	6
2	Как делаются анимационные фокусы?	15
3	Как мусор превращается в красоту?	15
4	Такие важные мелочи	18
5	Живая линия (графика)	15
6	Разноцветные кляксы (живопись)	18
7	Объемные фигуры (пластилин)	18
8	Экранизация детской считалочки или песенки	5
	Всего	144

Содержание

1. Знакомство.

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

ПРОСМОТР первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

2. Анимационные фокусы.

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

ПРОСМОТР: мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

3. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

ПРОСМОТР: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Развитие умения покадрового движения малых предметов на мульт-столе.

4. Песок, крупа и пальчиковые способы рисования

Знакомство с особенностями песочной анимации.

ПРОСМОТР: мультипликационных работ московских детских студий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Этюдный тренаж. Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

5. Работа с линией

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

ПРОСМОТР мультфильмов Жоана-Пабло Сарамели и анимационных граффити на стенах из интернета

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

6. Работа с цветом

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

ПРОСМОТР: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращение цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

7. Работы с объемный изображением.

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов-победителей с последних фестивалей стоп-моушен анимации.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

8. Итоговый мультфильм

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

ПРОСМОТР: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов		
			Вид деятельности	теория	практика
1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. <i>ПРОСМОТР:</i> первый русский мультфильм 1912 года (20 минут) + краткое обсуждение увиденного	Игровая Познавательная	1	1
2	Устройство «волшебного фонаря»	Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки	Игровая Познавательная Трудовая	1	1
3	Как делаются анимационные фокусы?	Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных. Почему люди не летают? <i>ПРОСМОТР:</i> рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мульт-аттракционы	Игровая Познавательная	1	1
4-5	Занятия на свежем воздухе (на территории вокруг школы, по возможности на природе, в крайнем случае	Съемка на натуре детей в роли моделей для элементарных анимационных фокусов. Максимально общий план съемки. Дети «летают», ходят не отрывая ног от земли, проходят сквозь стены и т.п. После двух практических занятий в классе идет просмотр и	Игровая Креативная	1	2

	– в большом школьном холле или спортзале)	разбор смонтированного учителем материала (20 мин)			
6-7	Занятия в студии	Съемка детей в роли моделей для более сложных анимационных фокусов – в помещении. Средний и крупный план съемки. «Изобретение» волшебной палочки: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п. После двух практических занятий в классе идет просмотр и обсуждение смонтированного учителем материала (20 мин)	Игровая Креативная	1	1
8	Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов	Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале. <i>ПРОСМОТР:</i> мультфильм «Варежка» или отрывки из фильмов Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (20 мин)	Игровая Познавательная	1	
9	Занятие на природе (по возможности – экскурсия на природу, на крайний случай – школьный двор)	Сбор на территории вокруг школы природного материала – камушков, веточек, листьев и пр. Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, канализационных люков, деталей школьного здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения	Игровая Познавательная Трудовая	1	1
10	Занятие в студии	Просмотр снятого накануне материала, обсуждения	Игровая Креативная	1	1

		механизма зрительной иллюзия. Аукцион идей для сюжета, который можно было бы снять на следующем занятии			
11-12	Оживление предметов, собранных на улице или из школьного портфеля	Съемка короткого коллективного мультфильма, состоящего из отдельных эпизодов, в каждом из которых каждый ученик создает свой обособленный образ из собранного на экскурсии материала или из предметов, которые у него есть при себе Просмотр и обсуждения результатов коллективного творчества. «Работа над ошибками»	Игровая Креативная	1	1
13	Как превратить песок в воду?	Знакомство с особенностями песочной анимации. <i>ПРОСМОТР:</i> мультипликационных работ московских детских студий.	Игровая Познавательная	1	2
14	Работа с песком	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками, насыпать песок по контуру и просто на чистый лист	Игровая Креативная	2	1
15	Работа с манной крупой	Коллективная работа «по очереди» на общем черном противне, засыпанном манной крупой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.	Игровая Креативная	1	2
16	Работа с более крупными крупами, мелкой галькой, сухоцветами	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) со смешанной фактурой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.	Игровая Креативная	1	2
17	Волшебные точки – пиксели.	Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов	Игровая Креативная Познавательная	2	3

		– мозаики, вышивки крестом и т.п. Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мульт-столе	ая		
18	Графика в анимации	Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию» <i>ПРОСМОТР</i> мультфильмов Жоана-Пабло Сарамели и анимационных граффити на стенах из интернет	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение	2	2
19	Контур и его заполнение (точка-точка-запятая...)	Дети обводят на доске белым мелом контуры различных предметов и анимируют их. Коллективный мультфильм про нарисованного человечка	Игровая Познавательная Креативная	1	2
20	Силуэт	Дети вырезают по контуру силуэты из бумаги. Изучают выразительность движения темного силуэта за белой ширмой. Коллективный мультфильм в стиле «театра теней».	Игровая Креативная	1	2
21	Мелки – не просто детская забава:)	Разноцветные мелки. Рисуем в классе на доске или на натуре на асфальте или бетонной стене. Коллективное творчество и индивидуальные работы. Наиболее интересные снимаются.	Игровая Креативная	1	2
22	Живопись в анимации	Просмотр собственного мультфильма с последнего занятия и анализ роли цвета в изобразительной силе воздействия мультфильма. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка. <i>ПРОСМОТР:</i> мультфильм	Аналитическая Познавательная	2	5

		«Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год)			
23	Кляксография	Дети учатся смешивать цвета и дорисовывать цветовым пятнам детали, превращающие их в персонажей. Совместными усилиями анимируют пятно краски на стеклянной поверхности мульт-стола.	Игровая Креативная	2	5
24	Пробуем краски на ощупь	Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ. Сравнение с отрывками из фильмов А. Петрова, нарисованных мокрыми красками на стекле. Коллективная работа – изготовление из разводов красок и анимация «морских волн» на стекле мульт-стола	Аналитическая Креативная	2	5
25	Чем компьютерная флэш-анимация отличается от рисованной руками?	Коллективная работа на компьютере. Понятие «заливки» контура однородным цветом, используемое в компьютерной анимации. Анализ знакомых детям мульт-сериалов. Закрашивание детьми контуров любимых мульт-героев «вручную» с использование компьютерной палитры.	Игровая Креативная	2	2
26	Объемные фигуры в анимации	Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма. ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского.	Игровая Познавательная	2	4
27	Кто прячется в комке глины?	Работа в парах: один придумывает персонажа, а другой вылепливает его из куска бесцветной массы для лепки. Съемка этапов превращения бесформенного куска в персонажа и обратно.	Игровая Креативная	1	2
28	Работа с цветным	Дети осваивают на практике способы работы с цветным	Игровая Креативная	2	4

	пластилином	пластилином: - его можно «намазывать» тонким слоем на бумагу, заготовленный силуэт или на вылепленную из бесцветной массы объемную фигуру; - можно использовать проволоку, веточки и другой подручный материал для вживления в пластилин и придания ему формы; - можно смешивать цвета			
29	Коллективная пластилиновая сказка	Сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.	Игровая Креативная	3	5
30	Итоговый мультфильм первоклашек	Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.) ПРОСМОТР нескольких разных мультфильмов с одним литературным источником.	Игровая Познавательная Худ-ое творчество	2	2
31-32	Работа над мультфильмом	Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма	Трудовая Креативная	2	5
33	ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ (желательно присутствие гостей: одноклассников, родителей и других желающих)	Просмотр итогового мультфильма и лучших мульт-этюдов по итогам года. Открытое голосование и выбор лучших работ. Награждение авторов-победителей. Общее чаепитие	Развлекательная Социальная	1	2
	Всего		108	40	68

Методическое обеспечение программы

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся, ставя их в позицию активных участников. С целью создания условий для самореализации детей используется:

- включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность детей;
- создание благоприятных диалоговых социально-психологических условий для свободного межличностного общения;
- моральное поощрение инициативы и творчества;
- продуманное сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- регулирование активности и отдыха (расслабления).

На занятиях широко применяются:

- просмотры с последующим обсуждением и анализом;
- словесные методы обучения (рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог);
- метод наблюдений над «языком» анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа и пр.;
- наглядные методы обучения (увидел – понравилось – попробовал сам);
- работа на природе (выезды на природу – экскурсии, экологические акции - и занятия с природным материалом на пришкольной территории);
- возможность получить оценку своего труда незаинтересованными лицами – выступление перед школьной и другими аудиториями с показами своих работ, участие в мульт-фестивалях.

Дети с удовольствием участвуют в проведении конкурсов и фестивалей. Здесь активен каждый, он не слушатель, не сторонний наблюдатель, а непосредственный участник, вникающий во все детали работы. Соревнования обычно проводятся в занимательной форме, что гораздо более эффективно в данном возрасте, чем просто указание условий конкурса.

Большинство заданий выполняется коллективно, неперенным атрибутом мультстудии служит длинный общий стол, вокруг которого располагаются все участники. Все занятия строятся согласно нескольким принципам:

- игрового самочувствия;
- от простого к сложному;
- от элементарного фантазирования к созданию образа.

При выборе репертуара студии учитываются интересы, возрастные особенности детей, их развитие. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности ребёнка, способствующими формированию положительных черт характера школьника. Предложенный в программе репертуар на каждый год обучения может изменяться. Любой педагог имеет возможность его варьировать по своему усмотрению, опираясь при этом на интересы и возможности конкретного коллектива детей.

Музыка – неотъемлемая часть любого произведения аудио-визуального искусства, она усиливает его эмоциональное восприятие. Выбор песни и музыки определяется содержанием мультфильма.

Техническое оснащение занятий

Занятия анимационной студии проводятся в обычном классе, где есть окно, доска, учительский стол, шкаф для устройства тематических выставок, а также парты и стулья по количеству участников студии. Только для занятий все парты сдвигаются на середину класса, образуя один большой общий стол.

1. компьютер (ноутбук или стационарный ПС, по возможности с видео-проектором для просмотра анимации на экране или классной доске);
2. доступ в интернет
3. фотоаппарат
4. два штатива для фотоаппарата
 - один обычный, бытовой треножник
 - один профессиональный (по принципу фото-увеличителя), который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат вертикально
5. мульт-стол. Это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных слоев (стекол) друг над другом
6. набор осветительных приборов
7. набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)
8. длинная панель на одной из стен класса со специальным крепежом для устройства выставок детских работ и вывешивания наград и дипломов.

Используемая литература

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990.
3. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995,
4. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
5. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
6. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
7. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
8. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012
9. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978