ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 5B458EBA52F91E49B127A09E50871F86478C6CCB
Владелец: Руленко Сергей Анатольевич
Действителен: с 25.02.2021 до 25.05.2022

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Принята на
методическом совете № ___
_____ 2021 г

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО ЦДТТ

_____ Руленко С.А.

Приказ от _____ № _____

Общая дополнительная образовательная общеразвивающая программа
«Мультипликация»

Направленность: научно-техническая
Уровень программы: стартовый
Программа рассчитана на обучающихся 6-11 лет
Пол – смешанный
Срок реализации программы: 1 год

Составила: Шашкова О.В.
педагог дополнительного образования ЦТТ

г. Канск 2021 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу. Именно анимация у обучающихся развивает особый склад психики, мышления, воображения, когда художник ощущает внутреннюю потребность в динамическом, временном развитии образа, идеи, что и даёт мультипликация. Мультипликáция (от лат. Multiplicatio – умножение), анимáция (англ. Animation – одушевление, лат. Animare – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов. Сами создатели мультфильмов предпочитают термин «анимация» вместо «мультипликация». Экранное творчество, в частности занятия анимацией, создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкий горизонт для развития личности. Занятия по основам анимации поднимают общий уровень визуальной культуры, развивают культуру общения, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Они способствуют воспитанию личности, для которой А. Блок нашел такое емкое определение: «Человек – артист». Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их созидателем. Занятия анимацией пробуждают в ребенке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых сцеплениях, создавать целое, приучают его к взвешенности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувствование протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы). Знакомясь с отечественной и мировой анимационной классикой, с самим процессом накапливания содержательных, эстетических ценностей, с тем, как технические изобретения давали толчок художественному развитию, а эстетические задачи заставляли порой вести поиск новых технических решений, открывающих более широкие возможности мультипликации, обучаемые постигают сами закономерности развития искусства, его природу. Исходя из предположения, согласно которому для того, чтобы понять, что такое мультипликация, нужно заглянуть в ее историю и посмотреть, как и откуда она появилась. У этого подхода свои недостатки, но есть и одно большое преимущество – он возвращает нас к истокам и заставляет взглянуть на мультипликацию обновленными, свежими глазами. Мы надеемся, что именно такой взгляд позволит нам обнаружить, выявить какие-то основополагающие черты и особенности этого искусства. Основной способ по освоению мультипликации учащимися можно обозначить как «новое изобретение велосипеда». Для того чтобы понять, как развивалось искусство ожившего рисунка, необходимо пройти путь от начала до конца, как настоящие изобретатели-первопроходцы. Мы попытаемся понять, что двигало человеком, потратившим несколько лет на изобретение «колеса жизни» или «оптического театра» и потом утопившего его в реке Сена вместе со стеклянными пластинами, на которых ручным 3 способом были нарисованы первые в мире анимационные фильмы (30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации – было запатентовано изобретение Эмиля Рено). Какие задачи ставили перед собой эти люди и как их решали.

Актуальность программы

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация заключает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, 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. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал детей, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма 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 осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную,

трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Программа разработана в соответствии с требованиями САНПиН, с учетом возрастных и психологических особенностей детей дошкольного возраста, детей младшего школьного возраста и детей среднего школьного возраста.

Новизна и отличительные особенности программы.

Новизна данной программы заключается в том, что она позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы. Новизна программы «Мультипликация» выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества.

Педагогическая целесообразность

Программа «Мультипликация» позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. Предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого

зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Одним из важных мотивов занятий с детьми младшего школьного возраста является интерес. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития его личности, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

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

Практическая значимость

Занятия по программе «Мультипликация» формируют у обучающихся навыки создания мультипликационных фильмов. Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Цель и задачи программы

Цель – вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

Задачи:
обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

воспитательные:

- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся. Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

Условия реализации программы

Программа «Мультипликация» рассчитана на 1 год. Общее количество учебных часов – 72.

Занятия с обучающимися будут проходить под руководством педагога МБУ ДО ЦДТТ - один раз в неделю по два учебных часа или два раза в неделю по 1 учебному часу.

Оснащение:

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Movie Maker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:

проектор с экраном или монитор компьютера.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – 6-11 лет.

Уровень сложности: стартовый

Форма получения образования – очная с применением ДОТ.

Форма занятий - групповая, индивидуальная (группа может делиться на подгруппы при проведении практических работ).

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 учебных часа – 45мин., с 10-минутным перерывом или 2 раза в неделю по 1 учебному часу.

Срок реализации программы 1 год.

Пол обучающихся – смешанный.

Принцип набора – свободный, количество человек в группе 15 - 20 человек.

Виды деятельности по программе: занятия теоретические и практические.

Система отслеживания и оценивания результатов: тестирование, опрос, самостоятельные и контрольные работы, презентация (выставка, конкурс).

Календарный учебный график

Начало учебного года с 15 сентября, окончание учебного года – 31 мая.

Каникулы с 1 июня по 31 августа.

У/неделя	Наименование модулей	Всего, ак.час.	месяц
1-5	Раздел 1 «**Все о мультипликации**»	10	Сентябрь-октябрь
5-10	Раздел 2 **«Кукольная анимация»**	10	Октябрь-ноябрь
10-15	Раздел 3 **«Плоскостная анимация»**	10	Ноябрь-декабрь
15-20	Раздел 4 **«Лего-анимация»**	10	Январь-февраль
20-25	Раздел 5 **«Создание пластилинового мультфильма»**	10	Февраль-март
25-30	Раздел 6 **«Объёмная анимация»**	10	Март-апрель
30-35	Раздел 7 **«Работа над групповым проектом»**	10	Апрель-май
36	Раздел 8.	2	май
ИТОГО		**72**	

Учебно-тематический план

№	Наименование модулей	Всего, ак.час.	В том числе			Форма контроля
			лекции	практ. занятия	промеж. и итог.контроль	
1	Раздел 1 «**Все о мультипликации**»	10	2	8		опрос
2	Раздел 2 **«Кукольная анимация»**	10	1	9	*	Опрос, проект
3	Раздел 3 **«Плоскостная анимация»**	10	1	9		Опрос, проект
4	Раздел 4 **«Лего-анимация»**	10	1	9		Опрос, проект тест
5	Раздел 5 **«Создание пластилинового мультфильма»**	10	1	9	*	Опрос, проект тест
6	Раздел 6 **«Объёмная анимация»**	10	1	9		Опрос, проект СР
7	Раздел 7 **«Работа над групповым проектом»**	10	1	9	*	Опрос, проект СР, ПР
8	Раздел 14. **Подведение итогов.**	2	2	0	*	Защита проекта
	ИТОГО:	**72**	**10**	**62**		

Содержание:

Раздел 1. «Путешествие в мир мультипликации» (10 часов)

- **Вводное занятие.** «Путешествие в мир мультипликации» (1 час)Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.
- **Парад мультпрофессий.** (1час) Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр

презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»

- **Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма**. (2 час) Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.
- **Как оживить картинку.** Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». (2 час)
- **Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.** (4 часа) Проект заставки. Создание букв (рисунки или пластилиновые буквы). Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

Раздел 2 «Кукольная анимация» (10 часов)

- **История кукольной анимации** (1 час) просмотр кукольного мультфильма. Разработка сценария.
- **Для чего нужны декорации?** (2 часа) Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме.
- **Как куклы двигаются? Съемка мультфильма.** (5 часов) Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.
- **Озвучиваем мультфильм. Монтаж**. (2 часа) Практическая работа. Озвучивание мультфильма.

Раздел 3 «Плоскостная анимация» (10 часов)

- **История на бумаге** (1 час) Беседа о технике перекладывания. Просмотр фильма в этой технике. Сочинение своей истории. Описание декораций.
- **Как герои двигаются?** (3 часа) Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах.
- **Для чего нужны декорации?** (3 часа)Подготовка листов декораций
- **Мы – аниматоры.** (2 часа) Съемка мультфильма
- **Мы -звукорежиссеры.** (1 час)Озвучивание и монтаж мультфильма.

Раздел 4 «Лего-анимация»

- **Лего фигурки в мультфильмах.** (1 час) Просмотр мультфильма из конструктора Лего. Продумывание сюжета
- **Построение декораций фона, подборка героев.** (4 часа) Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.
- **Профессия режиссер!** (4 часа) Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.
- **Озвучивание героев. Монтаж.** (1 час) Запись голосов героев. Монтаж

Раздел 5 «Создание пластилинового мультфильма»

- **История пластилиновой анимации.** (1 час) Просмотр мультфильма в технике пластилиновой анимации. Разработка сценария по мотивам русской народной сказки.
- **Создание персонажей** (3 часа) Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

- **Сказка оживает.** (5 часов)
- Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.

- **Озвучиваем мультфильм. Монтаж.** (1 час) Подбор подходящей музыки.

Озвучивание. Монтаж.

Раздел 6 «Объёмная анимация»

- **Придумывание сюжета.** (1 час) Совместное сочинение истории или выбор сюжета. Составление характеристик героев. Детальное описание декораций.

- **Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов.** (4 часа) Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок.
- **Профессия режиссер!** (4 часа) Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.
- **Озвучивание героев. Монтаж.** (1 час) Запись голосов героев. Монтаж.

Раздел 7 «Работа над групповым проектом»

- **Придумывание сюжета.** (1 час) Совместное сочинение истории или выбор сюжета. Составление характеристик героев. Детальное описание декораций.

- **Подготовка персонажей и декораций из различных материалов.** (4 часа) Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок.
- **Профессия режиссер!** (4 часа) Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.
- **Озвучивание героев. Монтаж.** (1 час) Запись голосов героев. Монтаж.

Раздел 14. **Подведение итогов.**
- Просмотр и обсуждение получившихся мультфильмов

Примерные темы творческих работ:
- В гостях у сказки
- Фильм – песенка
- Фильм – стихотворение
- История игрушек
- Лего – старт
- Пластилиновое кино
- Жизнь домашних животных

- Мой край
- Про машины
- Страна Фантазия
- Космическая Одиссея
- Спартакиада
- История путешествий
- и др.

Планируемые результаты обучения

Предполагается, что в результате освоения программы обучающиеся будут:

иметь представление:

–об истории возникновения мультипликационного кино;

–об этапах создания мультфильма;

–о разделении обязанностей по видам творческой деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актеров) в процессе работы над фильмом;

знать:

–основные жанры мультипликации;

–основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;

–основы техники безопасности в компьютерном классе;

- технологию создания объемной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания кукольной анимации;
- технологию создания лего-анимации;

–технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker;

–уметь:

–работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;

- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- работать с лего-конструктором;
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- выполнять монтаж в программе Movie Maker.

– выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;

– анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;

– работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

Виды и формы контроля:

Начальный или входной контроль. В начале учебного года. Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей – беседа/опрос.

Текущий контроль. В течении всего учебного года. Определение степени усвоения обучающимися, учебного материала, готовности обучающихся к восприятию нового материала, повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении, выявление талантливых обучающихся отстающих и опережающих обучение.

Промежуточный контроль. По окончании изучения темы или раздела. Определение степени усвоения обучающимися учебного материала, определение результатов обучения - контрольные тематические задания.

Итоговый контроль. В конце учебного года или программы обучения. Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей, ориентирование на дальнейшее обучение – презентация (выставка, состязание, конкурс).

Промежуточная аттестация по программе предназначена для оценки освоения слушателем модулей программы и проводится в виде зачетов. Итоговая аттестация проводится в форме просмотра выполненных групповых проектов.

Для подведения итогов реализации программы используется оценка выполненных групповых проектов.

Педагог, реализующий программу, может использовать собственную систему оценки, учитывающую количество посещённых занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

Система оценивания результатов.

Оценке подлежит уровень теоретической и практической подготовки обучающихся. Форма контроля освоения материала с целью оценки становление личностных характеристик – наблюдение. По его результатам педагог заполняет таблицу с этими характеристиками:

-80-100% -высокий уровень освоения программы;

-60-80% -уровень выше среднего (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других)

-50-60% -средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им)

-30-50% -уровень ниже среднего (проявляются иногда)

-меньше 30% -низкий уровень

Материально-технические условия реализации программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Компьютерный класс Учебный кабинет	Лекции Практические занятия .	- видеокамера с функцией покадровой съемки; - штатив, на который крепится видеокамера; - настольная лампа; - компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в

		программе Movie Maker); - подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма); - диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма); - художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие). - флеш-накопители для записи и хранения материалов; - устройство для просмотра мультипликационных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера.

Учебно-методическое обеспечение программы

1. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта образования до 2024 года. (01.11.2018г.-30.12.2024г.)
2. Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании и Российской Федерации».
3. Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года).
4. СанПиН 2.4.4. 1251-03 (введённые 20.06.2003г. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 3.04.2003г. № 27).

Методические материалы

1. Инструкции
2.Проверочные тесты
3.Карточки-задания
4.Видеоматериал

Форма проведения занятий.

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

В процессе создания мультфильма 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.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом.

В зависимости от содержания занятия используются следующие формы работы с детьми:

– Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок.

– Изготовление героев картины или другого материала.

– Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.

– Съемки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.

– Подбор музыкального оформления.

– Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.

– Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж.

– Размещение готового мультфильма.

– Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены.

– Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

Список литературы

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.

Дополнительная литература:

1. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
2. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
3. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
4. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс., 2006г.
5. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983
6. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
7. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
8. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
9. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
10. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / http://www.drawmanga;

11. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// http://risfilm.narod;

Литература для обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// http://risfilm.narod
4. . Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / http://www.drawmanga;
5. . Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. . Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

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.Animashky.ru

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Игры и упражнения по формированию коммуникативных способностей детей.

1.Создание условий для сплочения детского коллектива.

«Угадай»!

Детям необходимо:

- Угадать по голосу, кто позвал.
- Угадать на ощупь кто из товарищей к тебе подошел.
- Угадать человека по рукопожатию.
- Угадай голос героев из любимых мультфильмов.

«Помоги другу»

Играют все дети. Они попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам.У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь - это может сделать партнер (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок.

Оцениваются, как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

2.Развитие слухового восприятия.

«Глухой телефон»

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где рушилась связь.

«Цепочка слов»

Выбирается водящий. Он придумывает, называет три-пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребенок справляется с заданием, он становится водящим.

3.Развитие умения активно слушать, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства.

«Сказки наизнанку»

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

«Азбука настроений»

Педагог готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей. Кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина: радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам); «Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

«Пантомимические этюды»

Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и другие.

4.Формирование умения слышать, понимать и подчиняться правилам

«Менялки»

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих. Педагог говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

5.Развитие умения задавать открытые и закрытые вопросы

«Почта»

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и тд. (дети изображают действия, названные водящим).

«Угадай, что это?»

На столе стоит коробка, в которой лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в неё. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в коробке.

Правило: на все вопросы ведущему надо отвечать только «Да» или «Нет».

6.Формирование умения работать по инструкции

«Обыграй превращение»

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

«Найди предмет»

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

7.Формирование умений совместно планировать действия, обсуждать их, договариваться друг с другом.

«Неожиданные картинки»

Материалы: Каждому ребенку нужна бумага и восковые мелки. Дети садятся в один общий круг. Каждый берёт себе по листу бумаги, начинает рисовать какую-нибудь картину (2-3 минуты.) По команде педагога перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева, который продолжает рисовать начатую им картину.

Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

8. Формируем умение перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

«Скажи по-другому»

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (Печальный, грустный.) Да, печальный, грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: Один мальчик был очень грустный».

Далее даются аналогичные задания:

Девочка торопится в школу. (Какая она?)

Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)

Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)».

9.Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог

«Подбери пословицу»

Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая

подходит к сюжетной картинке (подбираются заранее).
Примеры пословиц. У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек - волк. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.
«Зеркало движений»
Один ребенок - «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Педагог молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у детей правильные действия не получаются, то выбирают новое «Зеркало».
10. Упражнения для снятия утомления с мелких мышц кисти.
Игра с «шишками» (на растяжение и расслабление мышц рук).
Взрослый предлагает представить детям, что они медвежата. «Сейчас я буду кидать вам шишки, а вы их ловите». Дети ловят шишки. «А теперь бросили шишки». Медвежата откидывают лапки в стороны и роняют их вдоль тела – лапки отдыхают. Можно повторить игру несколько раз.
Игра с «песком» (на растяжение и расслабление мышц рук).
Набрать в руки воображаемый песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать песком колени, постепенно раскрывая пальцы (на выдохе). Стряхивать песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. Уронить бессильно руки вдоль тела: лень двигать тяжелыми руками. Повторить игру несколько раз

Викторина. Крылатые фразы из мультфильмов.
Определить, к каким мультфильмам относятся эти фразы.
1. "Хочешь - пирожного, хочешь - мороженого! А он заборы красит!"
"Вовка в тридевятом царстве"
2. "Здесь всё моё! И стол мой, и холодильник мой, и всё, что в холодильнике, тоже моё".
"Бобик в гостях у Барбоса"
3. "Отдохнул - во! Сметаны - во! Рыбы - во!"
"Возвращение блудного попугая"
4. "Ну вот, поели, теперь можно и поспать!… Ну вот, поспали, теперь можно и поесть!"
"Дюймовочка"
5. "Щас спою!"
"Жил-был пес"
6. "А давай вместе бояться, а?!"
"Котенок по имени Гав"
7. "Дети, подайте на домики для бездомных поросят!"
"Приключения Фунтика"
8. "Слон полосатый, редкий, очень любит рыбий жир, при звуках флейты теряет волю..."
"Следствие ведут колобки"
9. "Птица-говорун отличается умом и сообразительностью".
"Тайна третьей планеты"

ТЕСТ. Еда в любимых мультфильмах.

1.Кто сказал в "Возвращении блудного попугая" фразу "нас и здесь неплохо кормят".

Кот
Вовка
Попугай

Пес
Диктор по телевизору

Правильный ответ: Это сказал упитанный кот, когда ему надоели рассказы попугая.

2. Что можно было отбрасывать через шапку Печкина после охоты Шарика, по мнению героя мультсериала про Простоквашино**.**

Колбасу
Вермишель
Манную кашу
Рис
Гречу

Правильный ответ: Папа Дяди Федора, увидев шапку почтальона Печкина, сказал, что через нее теперь вермишель хорошо отбрасывать.

3.За каким лакомством отправился Винни Пух, когда ему пришлось изображать тучку и петь песню про то, что он не медведь.

Вареньем
Конфетами
Медом
Тортом
Сахарной ватой

Правильный ответ: Как-то раз Вини-Пух решил достать мед. Он решил подлететь к пчелам, а чтобы они его не покусали, он прикинулся тучкой.

4.Кто в мультфильме про блудного попугая сказал: "Это же бубль гум"**.**

Попугай
Кот
Буратино
Вовка
Пингвин

Правильный ответ: Это сказал кот, жуя жвачку.

Мотивация обучающихся в творческом объединении.

Наибольший интерес в дополнительном образовании детей представляют личностно-ориентированные технологии обучения и воспитания. В центре внимания этих технологий неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей и способная на ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях.

Задача педагога - пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого члена коллектива, совместный анализ хода и результат такой деятельности.

Мотивация (от лат. Movere – приводить в движение, толкать):

1) побуждение к действию;

2) динамический процесс физиологического плана, управляющий поведением человека, определяющий её направленность, организованность, активность, устойчивость;
3) способность человека через труд удовлетворять свои материальные потребности.

Методы мотивации

Эмоциональные методы мотивации:
• поощрение;
• порицание;
• учебно - познавательная игра;
• создание ярких наглядно - образных представлений;
• создание ситуации успеха;
• стимулирующее оценивание;
• свободный выбор задания;
• удовлетворение желания быть значимой личностью.

Познавательные методы мотивации:
• опора на жизненный опыт;
• познавательный интерес;
• создание проблемной ситуации;
• побуждение к поиску альтернативных решений;
• выполнение творческих заданий;
• «мозговая атака».

Волевые методы мотивации:
• предъявление учебных требований;
• информирование об обязательных результатах обучения;
• формирование ответственного отношения к учению;
• познавательные затруднения;
• самооценка деятельности и коррекция;
• рефлексия;
• прогнозирование деятельности.

Социальные методы мотивации:
• развитие желания быть полезным;
• побуждение стать личностью;
• создание ситуации взаимопомощи;
• поиск контактов и сотрудничества;
• заинтересованность в результатах;
• взаимопроверка;
• рецензирование.