

**Департамент образования администрации г. Иркутска
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования города Иркутска «Дворец детского и юношеского творчества»**

РЕКОМЕНДОВАНА
решением методического совета
МАОУ ДО г. Иркутска
«Дворец творчества»
протокол № 1 от 30.08.2019

УТВЕРЖДЕНА
приказом по МАОУ ДО г. Иркутска
«Дворец творчества»
от 05.09.2019 № 298-ОД

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Создаем мультфильмы сами»
(мультипликация)**

Адресат программы: дети 10-15 лет
Срок реализации: 1 год
Направленность: художественная
Составитель программы:
Бисерова Полина Юрьевна,
педагог дополнительного образования

1. Пояснительная записка

1.1. Информационные материалы о программе

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа «Создаем мультфильмы сами» (далее – программа) составлена с учётом опыта коллег по созданию мультфильмов, а также Интернет-ресурсов.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

– Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ;

– Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– СанПиН 2.4.4.3172-14, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 41 от 04.07.2014;

– Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года №17-26-р).

1.2. Направленность (профиль) программы

Художественная.

1.3. Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы

Анимация – вид киноискусства, основывается на одушевлении неодушевленных предметов и нарисованных персонажей. Видов анимации очень много, так как анимацию можно сделать из любых предметов: бумаги, пластилина, кукол и даже овощей. Учащиеся в кружке развивают и мелкую моторику (пластилин), и художественно-эстетические навыки (рисунок), и компьютерную грамотность (использование компьютера для монтажа и озвучивания, компьютерная анимация), и ораторское искусство (выразительное чтение дикторского текста, ролевая озвучка), и получают знания в технической области (работа с фотоаппаратом, осветительным оборудованием, реалистичное воспроизведение в мультфильме физических законов).

Мир анимации – это мир безграничной фантазии. Занимаясь созданием анимации, обучающиеся получают возможность выразить все свои фантазии. Они рисуют, оживляют своих вымышленных персонажей, озвучивают. Дети анимируют сказки, иллюстрируют стихи, придумывают свои истории.

Раскрытие скрытых потенциалов и их развитие – первоочередная задача педагога дополнительного образования. Занятия по анимации предоставляет широкий спектр возможностей для раскрытия творческих способностей в различных областях искусства.

Настоящая программа ориентирована на активное приобщение детей к художественному творчеству и носит образовательный характер.

Программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые желают реализовать свои творческие способности в таком направлении как мультипликация. 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 мультфильмами и представляя их, используя видеопроектор, дети освоят новейшие технологии.

Для большинства детей знакомство с искусством начинается именно с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультфильмы. По мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут все важнейшие области искусства:

литература, живопись, музыка, театр и другие. Мультфильм – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный его характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством «мультика» на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Настоящая программа является **педагогически целесообразной** т.к. огромное значение имеет культурная и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Также большое значение имеет психологическая и гуманистическая роль хорошей мультипликации. Многие тысячи родителей сейчас жалуются на то, что их детям нечего стало смотреть – только поток американской и японской анимации, наполненной сценами насилия, войны, агрессии. Очень мало отечественного продукта, продолжающего традиции «Ну, погоди!» и «Винни-Пуха», «Чебурашки» и «Каникул в Простоквашино». Задача студии – восполнение этих пробелов и создания действительно «добрых мультиков», которые научат растущего человека прекрасному.

Содержание программы способствует воспитанию патриотических чувств через создание отечественного мультипликационного продукта руками детей, пропаганду важнейших человеческих ценностей – доброты, любви к Родине, краю, природе и близким людям.

1.4. Отличительные особенности программы

Процесс освоения содержания программы осуществляется на основе использования интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных технологий с созданием пластилиновых и бумажных героев и рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой, а также на основе воспитательных принципов, которые выражаются в сценарном содержании мультфильма и процессе работы над ним.

Такой интегративный подход способствует не только воспитанию художественного вкуса у детей, но главное-вводит их в мир, в социум через моделирование различных жизненных ситуаций в мультфильме, анализ вариантов действий мультипликационного героя с точки зрения нравственных ценностей, что формирует жизненные принципы и ценностно-смысловые установки.

Программа представлена разными видами анимации:

- 1 раздел – «Весёлые мультяшки»;
- 2 раздел – «Волшебная анимация»;
- 3 раздел – «Край родной»;
- 4 раздел – «Высший пилотаж»

Перекладная анимация (перекладка) – объект разрезается на отдельные куски, которые передвигают (перекладывают). В такой технике сняты всем известные мультфильмы Ю. Норштейна: Ежик в тумане, Сказка сказок и т.д. Эта техника не требует от детей сильно высоких художественных навыков и особых знаний. Перекладную анимацию могут легко освоить дети разного возраста, начиная от детей с особыми возможностями развития до начальных классов и детей из среднего звена.

Силуэтная анимация (её ещё называют «тенева») – плоскостной вид анимации, такой же, как и «перекладка», когда у персонажа, все части тела рисуются на листе раздельно, потом части вырезаются, и при необходимости скрепляются проволокой или ниткой. Силуэтная анимация отличается от обычной перекладки тем, что в ней персонажи

не цветные, а черные. Это отличие крайне сближает силуэтную анимацию с Теневым театром.

Пластилиновая анимация – очень зрелищный и красивый вид анимации («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег» Татарского). Развивает в детях мелкую моторику, художественный вкус, умение видеть композицию, движение и т.д. Детям нравится видеть, как оживают недвижимые фигурки.

В разработанных разделах включены творческие проекты, которые учащиеся осуществляют по мере освоения тех или иных технологий анимации.

1.5. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие творческих способностей, художественно-образного мышления у учащихся через создание анимационных фильмов.

Задачи программы:

Образовательные

1. Познакомить с основами искусства мультипликации.
2. Научить:
 - создавать персонажей для анимационных фильмов из пластилина, из бумаги и других материалов;
 - видеть кадры в фильмах и рисовать раскадровку.
3. Формировать умения и навыки:
 - работы на компьютере для монтажа анимационных фильмов;
 - проектной творческой деятельности в команде.

Развивающие

Развивать:

- творческие способности учащихся;
- художественный вкус;
- дикцию и сцену речи;
- мелкую моторику рук;
- фантазию, изобретательность;
- познавательную активность и способность к самообразованию;
- интерес к нахождению собственных подходов и самостоятельность в выполнении поставленных задач;
- умения и навыки:
 - организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
 - находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
 - формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Воспитательные

Способствовать воспитанию:

- культуры труда, совершенствования трудовых навыков;
- коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- усидчивости, аккуратности.

1.6. Адресат программы

Возраст учащихся: 10 –15 лет.

Предварительная подготовка не требуется.

Группы комплектуются с учетом возрастных, индивидуальных способностей учащихся.

1.7. Срок освоения программы

1 год обучения, 36 недель, 9 месяцев.

1.8. Форма обучения

Очная.

1.9. Режим занятий

Всего 5 часов в неделю для одной группы. Занятия проводятся 2 раза в неделю:
- 1-ый раз – 2 часа. Академический час – 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут;
- 2-ой раз – 3 часа. Академический час – 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

1.10. Особенности организации образовательной деятельности

Образовательная деятельность организована в традиционной форме. Групповая форма организации образовательной деятельности с использованием современных образовательных технологий, в т.ч. ИКТ.

2. Комплекс основных характеристик программы

2.1. Объем программы

Содержание программы – 180 часов.

2.2. Содержание программы

	Содержание	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Раздел 1. «Весёлые мультяшки» (61 час)			
1.1	Тема 1.1. Вводное занятие	1	1	2
Теория. Беседа, ознакомление детей с особенностями занятий в кружке. Требования к поведению учащихся во время занятия. Соблюдение порядка на рабочем месте. Соблюдение правил по технике безопасности. Инструктаж по технике безопасности при проведении работ проводится на каждом занятии. Практика. Игра на знакомство «Снежный ком», рисование «Фантастического животное» (проверка фантазии ребенка).				
1.2	Тема 1.2. Технология создания анимационных мультфильмов	1	4	5
Теория. Что такое анимация, примеры мультфильмов (показ на компьютере). Постановка целей, ознакомление с учебной программой. Виды мультфильмов: рисованная, перекладка, пластилиновая и компьютерная. Немного об отличиях съемки различных видов анимации. Практика. Просмотр мультфильмов, выполненных в различных техниках. Создание своих персонажей в технике «перекладка». Работа со штативом и фотоаппаратом. Подготовка съемочной площадки. Пробные съемки.				
1.3	Тема 1.3. Стилизация персонажа	2	5	7
Теория. Советы по стилизации персонажей Практика. Выполнение упражнений. Упрощение формы, стилизация животных в геометрическую фигуру. Изображение эмоций.				
1.4	Тема 1.4. Видео-открытка	1	14	15
Теория. Значение и примеры поздравительных открыток. Современные, мультимедийные открытки. Практика. Готовим поздравительное анимационное видео «С днем матери» или «С днем учителя». В технике перекладка готовим персонажей и фон (4 часа). Самостоятельная работа, закрепление пройденного ранее (10 часов).				
1.5	Тема 1.5. Перекладка. Групповой	2	13	15

	мультфильм на стихотворение			
<p>Теория. Советы по выбору стихотворения. Что такое перекладка и как её делают? Раскадровка и как её делают. Эскизы для мультфильма. Советы по подготовке персонажей к анимации, расчленение и сборка. Монтаж фильма, голосовое озвучивание.</p> <p>Практика. Выбираем стихотворение, примеры: Путаница, Бармалей, Телефон (К.Чуковский). Показ примеров мультфильмов в технике «перекладка». Рисуем общую раскадровку. Значение раскадровки в планировании фильма. Распределяем персонажей между детьми (5 часа).</p> <p>Рисуем эскизы. Подготовка персонажей к анимации, расчленение и сборка. Съёмки, количество кадров в секунде анимации. Плавность и темпоритм движений. Монтаж и голосовое озвучивание на компьютере. Оформление фильма титрами и экспорт. Просмотр. (10 часов)</p>				
1.6	Тема 1.6. Социальный ролик на экологическую тему	2	13	15
<p>Теория. Социальные проблемы общества, определение наиболее актуальных проблем для нашего региона, города (мозговой штурм) (2 часа)</p> <p>Практика. Рисование раскадровки (3 часа). Создание мультфильма, съёмки, монтаж и озвучка (10 часов). Мультфильм снимаем из природных материалов (листьев, шишек, и тд.)</p>				
1.7	Тема 1.7. Просмотр, итоги	2		2
Теория. Просмотр мультфильма. Его анализ				
2.	Раздел 2. «Волшебная анимация» (49 часов)			
2.1.	Тема 2.1. Технология создания мультфильмов в технике «Пластилиновая анимация»	2	3	5
<p>Теория. Пример пластилиновых мультфильмов. Различия плоской пластилиновой анимации и объёмной.</p> <p>Практика. Создание плоского персонажа, съёмка.</p>				
2.2.	Тема 2.2. Новый год в разных странах	1	9	10
<p>Теория. Как встречают новый год в разных странах?</p> <p>Практика. Поиск информации в интернете, выполнение индивидуальной работы в разных стилях и техниках (отрывки про разные страны).</p> <p>Практика. Распределение стран, выбор техники (можно коллажную, рисованную или пластилиновую). Рисунок раскадровки, изготовление персонажей, фона. Съёмки, монтаж и озвучка.</p>				
2.3.	Тема 2.3. Сказки народов мира	2	13	15
<p>Теория. Знакомство с понятием «режиссерский сценарий», чем он отличается от литературного сценария.</p> <p>Практика. Подготовка режиссерского сценария по выбранной сказке. Работа в небольших группах. Подготовка персонажей, рисунок фона, анимация (техника-пластилиновая). Съёмки, озвучка, монтаж и экспорт.</p>				
2.4.	Тема 2.4. Работа по свободной теме	1	14	15
<p>Теория. Выбор и обсуждение темы</p> <p>Практика. Работа в группах. Проектирование сюжета, его съёмка в пластилиновой технике.</p>				
2.5.	Тема 2.5. Просмотр	2	-	2
Теория. Просмотр мультфильма. Его анализ				
3.	Раздел 3. «Край родной» (34 часа)			
3.1.	Тема 3.1. Мультфильм о родном	2	15	17

	крае			
<p>Теория. Обсуждение информационного ролика о городе Иркутске. Распределение отрывков (2 часа).</p> <p>Практика. Работа в группах. Каждому дается один отрывок, который он должен сделать, и в конце, всё соединяется в одно. Раскадровка, персонажи, фоны (10 часов). Семка, монтаж и озвучка (5 часов).</p>				
3.2.	Тема 3.2. Сказка о Байкале	2	13	15
<p>Теория. Выбираем сказку (2 часа), Практика. Рисуем раскадровку (3 часа), создаем персонажей и фон, снимаем, озвучиваем и монтируем (10 часов).</p>				
3.3.	Тема 3.3. Просмотр	2	-	2
Теория. Просмотр мультфильма. Его анализ				
4.	Раздел 4. «Высший пилотаж» (31 час)			
4.1.	Тема 4.1. С днем Победы!	2	15	17
<p>Теория. Как создать поздравительные мультфильмы о наших дедах, о том, как они воевали и работали в тылу. Информационные ролики о героях Великой отечественной войны.</p> <p>Практика. Рисунок раскадровки (3 часа), подготовка персонажей (технику работы нужно выбрать одну на всех), фоны, анимация, съемки (8 часов), монтируем, озвучивание (4 часа).</p>				
4.2.	Тема 4.2. Веселый цирк	2	10	12
<p>Теория. Продумывание циркового «номера», персонажа (2 часа). Практика. Создание короткой анимации. Все номера соединяются в веселый анимационный цирк. По отработанной схеме рисунок раскадровки, подготовка персонажей (технику работы надо выбрать одну на всех), фоны, анимация, съемки, загрузка всё в компьютер, монтаж, озвучивание (10 часов). Рекомендация. Желательно, чтобы были представлены ключевые цирковые номера: клоуны, дрессировка животных, акробаты.</p>				
4.3.	Тема 4.3. Итоговое занятие	-	2	2
Практика. Игра. Мониторинг планируемых результатов				
	Итого	24	156	180

2.3. Планируемые результаты по окончанию программы

Предметные:

1. **Знания** основ искусства мультипликации.
2. **Владение:**
 - техниками создания персонажей для анимационных фильмов из пластилина, из бумаги и других материалов;
3. **Умения и навыки:**
 - видеть кадры и рисовать раскадровку;
 - создавать персонажей для анимационных фильмов из пластилина, из бумаги и других материалов;
 - монтировать анимационный фильм на компьютере;
 - работы на компьютере для монтажа анимационных фильмов;
 - четко и выразительно читать текст;
 - создавать творческий проект.

Проявление фантазии, изобретательности.

Положительные изменения в мелкой моторике рук.

Творческий подход к реализации идеи.

Метапредметные

Умения и навыки:

- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Личностные

Проявление:

- культуры труда, совершенствования трудовых навыков;
- коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- усидчивости, аккуратности.

3. Комплекс организационно-педагогических условий программы

3.1. Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма итоговой аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел 1. «Весёлые мультяшки»	61	9	52	
1.1	Вводное занятие	2	1	1	
1.2	Технология создания анимационных мультфильмов	5	1	4	
1.3	Стилизация персонажа	7	2	5	
1.4	Видео- открытка	15	1	14	
1.5	Мультфильм на стихотворение	15	2	13	
1.6	Социальный ролик на экологическую тему	15	2	13	
1.7	Просмотр	2	-	2	Творческая работа, мониторинг
2.	Раздел 2. «Волшебная анимация»	47	6	41	
2.1	Технология создания мультфильмов в технике «Пластилиновая анимация»	5	2	2	
2.2	Новый год в разных странах	10	1	9	
2.3	Сказки народов мира	15	2	13	
2.4	Работа по свободной теме	15	1	14	
2.5	Просмотр	2	-	2	
3.	Раздел 3. «Край родной»	34	4	30	
3.1	Мультфильм о родном крае	17	2	15	
3.2	Сказка о Байкале	15	2	13	
3.3	Просмотр	2	-	2	
4.	Раздел 4. «Высший пилотаж»	31	4	27	
4.1	С днем Победы	17	2	15	
4.2	Веселый цирк	12	2	10	
4.3	Итоговое занятие	2	-	2	Игра, мониторинг
	Итого	180	24	156	

3.2. Календарный учебный график

Месяц	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
Количество часов (гр)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Итоговая аттестация													Творческая работа, мониторинг												Игра, мониторинг											
Всего часов	20				20				20				20				20				20				20											
Объем	На 1 группу –180ч., на 2 группы – 360ч.																																			

3.3. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Учебный кабинет оформлен в соответствии с профилем проводимых занятий, оборудованный в соответствии с санитарными нормами:

- большой рабочий стол;
- стулья;
- шкафы;
- стеллажи для хранения материалов для занятий и детских работ.

Для организации учебного процесса необходимо:

- штатив или настольный монопод с креплением для стола;
- фотоаппарат;
- лампы настольные;
- персональные компьютеры (или ноутбуки);
- микрофон.

Из расходных материалов:

- Пластилин 30 упаковок по 12 цветов
- Карандаши цветные 3 упаковки по 36 цветов
- Фломастеры цветные 5 упаковок по 12 цветов
- Бумага А4 – 10 пачек
- Доска для пластилина 10 штук
- Скотч
- Клей 5 шт
- Цветная бумага А4 – 15 упаковок
- Цветной картон А3 – 15 упаковок
- Белый картон А3 – 5 упаковок
- Простые карандаши 20 штук
- Ластик 20 штук.
- Восковые карандаши

- Гуашь 1 набор 12 цветов
- Папки с вкладышами по 40 листов – 6 штук

Информационное обеспечение

Видеоматериалы:

- м/ф «Ёжик в тумане» флэш- накопитель;
- м/ф «Пластилиновая ворона»;
- м/ф «Падал прошлогодний снег».

Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <https://animatedcartoon.diary.ru/> (дата обращения 16.08.2019).
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>. (дата обращения 16.08.2019)
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <https://info.wikireading.ru>. (дата обращения 12.08.2019)
4. Как правильно написать сценарий. Шестнадцать правил для написания сценария. <https://writercenter.ru/> (дата обращения 17.08.2019).
5. Раскадровка: руководство и ресурсы. animation-ua.com/ru/shkola/sovety-animatora/493-raskadrovka-rukovodstvo-i-resursi (дата обращения 20.08.2019)
6. Мультфильм. История. Рейтинг. <http://ulin.ru/whatsnow.htm> (дата обращения 20.08.2019)
7. Ожившие рисунки или «Мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусств». esivokon.narod.ru/glava01.html (дата обращения 16.08.2019)

Кадровое обеспечение

Дополнительную общеразвивающую программу «Создаем мультфильмы сами» реализовывает Бисерова П. Ю., педагог дополнительного образования.

3.4. Аттестация учащихся. Оценочные материалы

Входной контроль: в начале учебного года – в первую неделю от начала реализации программы.

Текущий контроль: тематический контроль (по темам, разделам).

Промежуточная аттестация: после первого полугодия, конец декабря.

Итоговая аттестация: после завершения изучения программы, в конце учебного года.

Формы контроля, аттестации учащихся. Оценочные материалы.

Входной контроль: беседа.

Беседа. Беседа как форма входного контроля проводится с целью выявления подготовленности учащихся к созданию мультфильмов. Результаты беседы – материал для определения индивидуального образовательного маршрута каждого ребёнка.

Текущий контроль: наблюдение, просмотр, беседа.

Текущий контроль проводится на каждом занятии, после изучения раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведётся поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребёнка обращается на четкое выполнение работы и формирование умений и навыков.

Наблюдение. Процесс наблюдения педагог осуществляет в ходе учебного занятия за деятельностью учащихся при выполнении ими творческой работы с целью выявления успехов и ошибок в деятельности учащихся, оказания адресной помощи.

Просмотр. Мультфильм просматривается и анализируется в соответствии с критериями. Шаблон критериев оценки мультфильма представлен в приложении 1.

Беседа. Педагог ведёт беседу с учащимися исходя из изученного материала по теме занятия, по разделу. Вопросы определяются исходя из изученного теоретического материала, ошибок учащихся при создании творческой работы.

Беседу педагог может использовать как форму контроля в следующих случаях:

- в первой части занятия, когда стоит задача формирования первоначальных навыков;
- по ходу занятия, когда педагог видит, что учащийся допускает ошибки при выполнении творческой работы;
- в конце учебного занятия, когда важно помочь учащемуся увидеть свои работы, почувствовать их выразительность и достоинства, понять слабости.

Форма фиксации результатов анализа мультфильмов при просмотре представлена в приложении 1.

Форма фиксации результатов оценки комплекса творческих работ в течение учебного года так же представлен в приложении 1.

Промежуточная аттестация: творческая работа, мониторинг планируемых результатов.

Шаблон критериев оценки мультфильма представлен в приложении 1.

Критерии для определения уровня сформированности планируемых результатов представлены в приложении 2.

Итоговая аттестация: игра, мониторинг планируемых результатов.

Сценарий игры разрабатывается, будет разработан к 30.04.2020.

Критерии для определения уровня сформированности планируемых результатов представлены в приложении 2.

Основной формой подведения итогов является презентация созданного мультфильма.

Лучшие работы могут быть представлены для участия в выставках и конкурсах различного уровня – в соответствии с требованиями конкурсов.

Работы учеников в электронной версии объединяются в портфолио творческого объединения.

Форма фиксации результатов промежуточной/итоговой аттестации - оценочный лист (Приложение 2)

3.5. Методические материалы

Форма организации образовательной деятельности детей: групповая.

Формы обучения и виды занятий: практическое занятие, беседа, мозговой штурм, выставки, открытые занятия, просмотр и обсуждение мультфильмов.

Педагогические технологии

В процессе реализации программы используются следующие современные педагогические образовательные технологии:

- Личностно-ориентированная технология

Главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе учащийся постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

- **Технология проектного обучения:** творческая, информационная дает возможность выбора темы и вида деятельности, ориентация на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности учащегося, развитие в процессе деятельности по решению интересующей проблемы.

- **Технология сотрудничества** предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей. Основная идея в организации работы малыми группами – общность целей и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

- **Технология развивающего обучения**

Данная технология используется на протяжении всего учебного года. Предполагается вовлечение учащихся в различные виды деятельности от самостоятельной работы с эскизами до разработки и выполнения творческого задания в материале программы. В процессе деятельности у учащихся формируется теоретическое мышление. Они учатся и привыкают понимать происхождение вещей и явлений материального мира, абстрактные понятия, словесно формулировать свое видение различных процессов.

- **Игровая технология**

В образовательном процессе активно используется игровая технология для успешного усвоения нового материала: развития творческих способностей:

- в качестве самостоятельной технологии;
- как элемент педагогической технологии;
- в качестве формы занятия или его части.

- **Здоровье сберегающие технологии** – система по сохранению и развитию здоровья всех

участников – взрослых и детей, представлены в виде комплексов упражнений и подвижных игр для физкультминутки.

- **Информационные технологии с применением компьютеров** (с лицензионным обеспечением) для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Киностудия Windows Live», «Adobe Photoshop», «Movie Maker» и «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15».

Методы обучения

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- эвристический – проблема формируется детьми, ими же предлагаются способы её решения;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

В процессе обучения используются занятия:

- занятие – изучение нового материала.
- занятие выполнения практической работы.
- комбинированное занятие.

Занятие – изучение нового материала.

1. Организационный момент. (Приветствие, сообщение темы и цели занятия).
2. Основная часть. (Изучение новой темы. Могут применяться такие методы обучения, как рассказ, беседа, использование различных наглядных пособий).
3. **Закрепление.** Проверка степени усвоения материала в форме индивидуальной и фронтальной беседы по основным положениям прослушанного материала. Возможно проведение самостоятельной проверочной работы.

Занятие – выполнение практической работы.

1. Организационный момент. (Приветствие, сообщение темы и цели занятия).
2. Основная часть.
 - Повторение материала, необходимого для выполнения работы.
 - Рассмотрение порядка выполнения работы, разбор вопросов, вызывающих у учащихся затруднения.
 - Выполнение работы.
 - Формулировка вывода, сравнение его с поставленной целью работы.
3. Подведение итогов.

Комбинированное занятие – используются элементы занятий рассмотренных типов в различных сочетаниях, как по времени, так и по сочетанию применения. Для лучшего освоения содержания программы используются различные формы занятий: традиционные занятия (сообщение новой темы, закрепление и проверка ЗУНов, комбинированные занятия, занятие-зачет) и нетрадиционные занятия (занятие-игра, занятие-выставка, мастер-класс, занятие-конкурс).

Организационные требования к занятию.

Создание благоприятных условий для творчества и пробуждение воображения, проявления фантазии невозможно без понятных для учащихся целевых установок и общей организационной четкости (логики). Своевременность начала занятия, предварительная беседа и создание установок на конкретный вид деятельности, максимальное использование возможностей каждого этапа, оптимальный темп обучения, логическая стройность и законченность, сознательная дисциплина обучаемых, а также разнообразие способов организационного построения и проведения занятий, рациональное использование наглядных пособий и технических средств обучения – это слагаемые успешно организованного занятия, на это направлена деятельность педагога на занятии.

После изложения теоретических сведений педагог вместе с детьми переходит к практической деятельности. Метод непосредственного показа очень важен, т.к. учит детей технике обращения с различными художественными материалами. Педагог демонстрирует, как нужно работать с разными инструментами. Таким образом, педагог раскрывает творческие возможности работы над определённым заданием.

Дети после объяснения приступают к работе. Практическая деятельность учащихся строится от простого к сложному, от учебных упражнений до создания мультфильма.

В конце занятия для закрепления полученных знаний и умений проводится анализ выполненной работы и разбор типичных ошибок. После подведения итогов занятия педагог может дать рекомендации детям в виде домашнего задания.

Чтобы дети не уставали, а полученные результаты радовали и вызывали ощущение успеха, задания должны быть зрительно эффектными. В этих целях программа обеспечена специальным *набором игровых приёмов*.

На первых занятиях особенно важно похвалить каждого ребёнка за выполненную работу, внушить уверенность в себе, воодушевить на продолжение обучения.

Перед началом занятий, а также когда дети устают, полезно проводить игровую разминку для кистей рук. **Игровая гимнастика** в виде упражнений. Чтобы дети быстро не утомлялись и не теряли интерес к занятиям, полезно вводить **смену видов деятельности и чередование технических приёмов с игровыми заданиями**.

Нередко игровая смена различных приёмов и техник оказывается настолько удачной, что из «золушки» рождается сказочной красоты «шедевр».

Удачи окрыляют даже самых неуверенных детей, пробуждают желание экспериментировать, творить, дать своей фантазии «космическую» свободу.

В условиях предвкушения удачи образовательный процесс будет проходить легко, вызывая активный интерес каждого ребёнка, независимо от его способностей, что приведет к желаемому результату. Ведь художественное образование не должно ориентироваться только на наиболее способных к изобразительной деятельности, декоративно-прикладному творчеству детей.

Структура традиционного комплексного занятия

Структура занятий выстроена с учетом здоровьесберегающих технологий. Проводятся при постоянной смене деятельности.

1. Организационный момент.
2. Теоретическая часть
3. Динамическая пауза
4. Практическая часть.
5. Подведение итогов занятия

1. Теоретическая подготовка

- владение специальной терминологией;
- знание истории предмета;
- знание различных материалов и инструментов творческой деятельности;
- знание основных приемов и техник творческой деятельности;
- умение ориентироваться в основных течениях современного искусства.

2. Практическая подготовка

- выполнение продуктов творческой деятельности по заданным эскизам;
- выполнение продуктов творческой деятельности проектам.
- навыки пользования различными материалами творческой деятельности;
- использование разнообразных приемов и деятельности;
- аккуратность выполнения работы.

Дидактический материал:

- мультфильмы в технике перекладки, пластилиновой и теневой анимации;
- видео-отрывки из телевизионной программы «Галилео» о создании мультфильмов.

Дидактический материал к настоящей программе будет создаваться в течение 2019-2020 учебного года до 30.04.2019.

Как делать раскадровку сценария

1. Для начала создайте хронологическую шкалу, которая будет отображать все действия по порядку.
2. Определите ключевые сцены.
3. Определитесь: на сколько подробной будет раскадровка.
4. Опишите каждую сцену раскадровки.
5. Выберите шаблон для раскадровки.
6. Набросайте эскиз.
7. Внесите изменения.
8. Редактируйте!

Методические пособия и разработки

1. Тихонова Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации – 2-е изд., перераб. и доп. – Детская киностудия «Поиск» 2011 г. – 59 с.

2. Уроки по созданию мультфильмов <https://vse-kursy.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfilmov.html> (дата обращения 20.08.2019).

3. 33 подробных уроков по созданию анимации <https://videoinfographica.com/animation-tutorials/> (дата обращения 20.08.2019)

4. Законы анимации в формулах и картинках. Полезные файлы. https://vk.com/topic-45793950_28705205 (дата обращения 20.08.2019)

Методическая продукция будет разрабатываться к темам учебного плана в течение 2019-2020 учебного года до 30.04.2019

3.6. Список литературы

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». – [Электронный ресурс] / <http://base.garant.ru/70291362/> (Дата обращения 27.08.2019 г.).

2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р). – [Электронный ресурс] / <http://docs.cntd.ru/document/420219217/> (Дата обращения 27.08.2019 г.).

3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». – [Электронный ресурс] / http://minobr.gov-murman.ru/files/Prikaz_1008.pdf / (Дата обращения 27.08.2019 г.).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014 года № 33660). – [Электронный ресурс] / http://www.oskoluno.ru/documents/otdel-dop-obraz/post-san_vrach_RF-41_04-07-2014.pdf / (Дата обращения 27.08.2019 г.).

Для педагога

1. Почивалов А., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками». – М.: Издательство «Э», 2015. – 64с.

4. Иные компоненты

Приложение 1. Оценочные материалы

Приложение 2. Критерии оценки планируемых результатов. Листы диагностики.

Приложение 3. Методическая продукция к темам учебного плана.

Приложение 4. Календарно-тематический план.