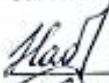


Рассмотрено  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от 31 июля 2023 г.

Согласовано  
Заместитель директора по ВР

 / Nabieva M.P. /  
от 31 июля 2023 г.

Утверждаю  
Директор  
МБОУ «Альдинар» Нижнекамско  
Галияхметов А.К. /  
Приказ № 233  
от 31 июля 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СТУДИЯ АНИМАЦИИ И МУЛЬТИПЛИКАЦИИ  
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»**

**НАПРАВЛЕННОСТЬ: ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКАЯ**

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

Мухаметгалиева Ильнара Шарифисламовна,  
учитель изобразительного искусства

2023 – 2024 уч. год

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. Пояснительная записка.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Структура программы.....</b>	<b>9</b>
2.1 Объем программы	
2.2 Учебный план	
2.3 Содержание учебного плана	
<b>3. Условия реализации программы.....</b>	<b>16</b>
3.1 Материально-техническое оснащение	
3.2 Методическое обеспечение реализации программы	
<b>4. Список литературы.....</b>	<b>18</b>
4.1 Список литературы, используемой педагогом	
4.2 Список рекомендуемой литературы для обучающихся	
<b>Приложения</b>	
Приложение 1. Календарно-тематический план	
Приложение 2,3 Методические материалы к программе	

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Направленность программы – художественная Нормативно-правовое обеспечение программы.**

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р  
Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р.
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденной Постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 года № 1642 (ред. от 16.07.2020)
6. Национальный проект «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 №10
8. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
10. Устав МБОУ «Полилингвальная гимназия «Адымнар-Нижекамск»  
НМР РТ

## **Актуальность программы**

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство — это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

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 школьников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрытия мышления, развития творческого потенциала.

## **Педагогическая целесообразность.**

Мультипликация включает 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.

### **Отличительные особенности программы и новизна.**

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 Федерального государственного образовательного стандарта школьного образования, с учетом возрастных и психологических особенностей детей младшего школьного возраста.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

В программе «Мультстудии» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;

- принцип от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырёх кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность школьников (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки,

тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

Ожидаемый результат:

- дети видят идею, передаваемую мультфильмом (или её отсутствие);
- раскрепощение мышления;
- развитие творческого потенциала;
- формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах;
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- совершенствование навыков общения;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

Процесс создания мультфильма в стенах учреждения  
(последовательность действий)

1. Подбор материала для сценария. Можно взять авторское произведение родителей на основе конкурсного отбора.

2. Выбор анимационной техники.

3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

4. Съёмка анимационного фильма.

5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.

6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

Рабочая программа к курсу составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

**Адресат программы.** Программа ориентирована на дополнительное образование обучающихся 7-10 лет, интересующихся работой с бросовым материалом, экспериментированием, моделированием, лепкой из пластичных материалов.

### **Срок и этап реализации программы.**

Рабочая программа рассчитана на 1 год обучения: общее количество академических часов – 72.

Основной формой являются групповые занятия.

В основе образовательного процесса лежит проектный подход.

Режим занятий: 1 раз по 2 часа в неделю.

Продолжительность 1 занятия: 2 академических часа.

Структура двухчасового занятия:

40 минут – рабочая часть;

10 минут – перерыв (отдых);

40 минут – рабочая часть.

## **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

### **Цель:**

Развитие творческого потенциала;

Формирование навыков коллективной работы;

Расширение кругозора.

### **Задачи:**

Создать условия, необходимые для развития творческого потенциала обучающихся;

Создать условия для успешной групповой и индивидуальной работы;

Развить техническую грамотность обучающихся;

Расширить кругозор обучающихся в вопросах о мультипликации;

Определить совместно с детьми тематические направления работы;

Создать ряд мультфильмов.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Личностные:**

Широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;

Ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;

Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

Формирование адекватного понимания причин успешности/не успешности учебной деятельности.

### **Регулятивные:**

Принятие и сохранение учебной задачи;

Соотношение своей деятельности с общим планом работы и урегулирование ее с учетом общих целей.

### **Познавательные:**

Освоение навыка неписьменного повествования языком мультипликации;

Осуществление синтеза как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Коммуникативные:**

Оговариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

Учет и координация в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

## Оценочные материалы

Критерии	Вид контроля	Диагностический инструментарий.
Знание специальной терминологии.	Тестирование	Тест, анкетирование (приложение №1).
Оригинальность выполнения работы.	Практическая работа	Педагогическое наблюдение (приложение № 2)
Умение создавать образ героев.	Опрос, беседа	Педагогическое наблюдение.(приложение № 2)

## 2. СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

### 2.1 Объем программы

Год обучения	Уровень	Кол-во часов
1 год	вводный	72

### 2.2 Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Раздел 1. «Все о мультипликации»</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
	1.1 Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Вводное занятие.	1	1	0	Беседа, устный опрос
	1.2 Парад мультпрофессий. Подвижная игра «Отгадай профессию»	1	1	0	Беседа, устный опрос
	1.3 Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.	1	0	1	Беседа, практическая деятельность
	1.4 Как оживить картинку. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».	1	0	1	Беседа, практическая деятельность
	1.5 Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	2	1	1	Практическая деятельность
<b>2</b>	<b>Раздел 2. «Кукольная анимация»</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
	2.1 История кукольной анимации	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	2.2 Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	2	1	1	Практическая деятельность
	2.3 Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев	2	1	1	Практическая деятельность
	2.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж. Игра «Говорим разными голосами»	2	1	1	Практическая деятельность
<b>3</b>	<b>Раздел 3. «Песочная анимация»</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
	3.1 Песочные истории	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	3.2 Живой песок Игра «Нарисуй свое настроение»	2	0	2	Практическая деятельность
	3.3 Ожившие картины	2	0	2	Практическая деятельность
	3.4 Как «поёт» песок?	2	0	2	Практическая деятельность
<b>4</b>	<b>Раздел 4. «Плоскостная анимация»</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
	4.1 История на бумаге Игра «Фантазеры»	4	2	2	Беседа, практическая деятельность

	4.2 Как герои двигаются? Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	2	0	2	Практическая деятельность
	4.3 Для чего нужны декорации? Игра «Найди отличия»	2	0	2	Практическая деятельность
	4.4 Мы – аниматоры Игра «Раз картинка, два картинка»	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	4.5 Мы -звукорежиссеры. Монтаж фильма. Игра «Говорим разными голосами»	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
<b>5</b>	<b>Раздел 5. «Сыпучая анимация» и «Кофейная история»</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
	5.1 Из чего можно сделать мультик?	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	5.2 Использование кофе в мультипликации	4	1	3	Беседа, практическая деятельность
<b>6</b>	<b>Раздел 6. «Лего-анимация»</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
	6.1 Лего фигурки в мультфильмах	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	6.2 Как фигурки передвигать?	2	0	2	Практическая деятельность
	6.3 Профессия режиссер!	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	6.4 Озвучивание героев. Монтаж.	2	0	2	Практическая деятельность
<b>7</b>	<b>Раздел 7. «Создание пластилинового мультлика»</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
	7.1 Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	7.2 Жили-были дед и баба...	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	7.3 Сказка оживает.	4	1	3	Беседа, практическая деятельность
	7.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	4	1	3	Беседа, практическая деятельность
<b>8</b>	<b>Раздел 8. «Объемная анимация»</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
	8.1 Использование различных техник в одном мультфильме	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	8.2 Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол.	2	1	1	Беседа, практическая деятельность
	8.3 Профессия режиссер!	2	0	2	Практическая деятельность
	8.4 Как музыка влияет на характер сюжета?	2	0	2	Практическая деятельность
<b>9</b>	<b>Раздел 9. Создание итогового проекта</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	

	Создание коллективного мультфильма	2	0	2	Практическая деятельность
	Просмотр мультфильмов	2	2	0	Беседа
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

## 2.3 Содержание учебного плана

### Раздел 1. «Все о мультипликации»

#### Тема 1.1 Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»

Вводное занятие. Школьники совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

#### Тема 1.2 Парад мультпрофессий.

Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»

#### Тема 1.3 Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.

#### Тема 1.4 Как оживить картинку.

Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

#### Тема 1.5 Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.

1. Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы которые есть в названиее.

2. Покадровая съёмка движения букв.

3. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

### Раздел 2. «Кукольная анимация»

#### Тема 2.1 История кукольной анимации

Придумывание сюжета просматривают кукольные мультфильмы.

Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.

#### Тема 2.2 Для чего нужны декорации? Подготовка декораций

Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для

съёмки на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

### **Тема 2.3 Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев**

Съёмка мультфильма 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.

### **Тема 2.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж.**

При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»

## **Раздел 3. «Песочная анимация»**

### **Тема 3.1 Песочные истории**

Придумывание сюжета Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.

### **Тема 3.2 Живой песок**

Рисование на песке Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение»

### **Тема 3.3 Ожившие картины**

Съёмка песочной истории Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки

### **Тема 3.4 Как «поёт» песок?**

Подборка музыкального сопровождения. Монтаж. Выбор звуков и музыкального сопровождения.

## **Раздел 4. «Плоскостная анимация»**

### **Тема 4.1 История на бумаге**

Придумывание сюжета. Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок») Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»

### **Тема 4.2 Как герои двигаются?**

Изготовление подвижных фигурок из картона. Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

### **Тема 4.3 Для чего нужны декорации?**

Подготовка листов декораций. Повторяют сюжет придуманной сказки.

Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия»

### **Тема 4.4 Мы – аниматоры**

На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Игра «Раз картинка, два картинка»

### **Тема 4.5 Мы -звукорежиссеры. Монтаж фильма.**

Игра «Говорим разными голосами»

При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

## **Раздел 5. «Сыпучая анимация» и «Кофейная история»**

### **Тема 5.1 Из чего можно сделать мультик?**

Создание кофейной истории. Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»

### **Тема 5.2 Использование кофе в мультипликации**

Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма.

Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

## **Раздел 6. «Лего-анимация»**

### **Тема 6.1 Лего фигурки в мультфильмах**

Придумывание сюжета Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма. Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений»

### **Тема 6.2 Как фигурки передвигать?**

Построение декораций фона, подборка героев 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.

### **Тема 6.3 Профессия режиссер!**

Съёмка мультфильма. Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка

правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Озвучивание героев. Монтаж.

#### **Тема 6.4 Озвучивание героев. Монтаж.**

1. При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»

2. Записываем голоса героев

### **Раздел 7. «Создание пластилинового мультика»**

#### **Тема 7.1 Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».**

Работа по подготовке сценария мультфильма. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассмотрение иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.

#### **Тема 7.2 Жили-были дед и баба...**

Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры»

#### **Тема 7.3 Сказка оживает.**

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 циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съёмки.

#### **Тема 7.4 Озвучиваем мультфильм. Монтаж.**

Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку

### **Раздел 8. «Объемная анимация»**

#### **Тема 8.1 Использование различных техник в одном мультфильме**

Придумывание сюжета. Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»

#### **Тема 8.2 Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол.**

Подготовка декораций из различных материалов. Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

### **Тема 8.3 Профессия режиссер!**

Съёмка мультфильма. 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.

### **Тема 8.4 Как музыка влияет на характер сюжета?**

Озвучивание и монтаж. При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»

## **Раздел 9. Создание итогового проекта**

Создание коллективного мультфильма

Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.

Просмотр мультфильмов

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **3.1 Материально-техническое оснащение**

##### **Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:**

- 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.

#### **3.2. Методическое обеспечение реализации программы**

Методическое обеспечение программы включает приёмы и методы организации образовательного процесса, дидактические материалы, техническое оснащение занятий.

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)

- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

- Частично-поисковый метод (школьники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Формы подведения итогов реализации Программы:

Выпуск носителей (флешки) с мультфильмами, созданных детьми, запись и демонстрация мультфильмов в школе и дома.

#### 4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Баженова Л.М. Медиаобразование школьника. Пособие для учителя. Изд-во Российской академии образования, - М., 2004.
2. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
3. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
4. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
5. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб.пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М.: Владос, 2004.
6. Дронов В. MacromediaFlash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
7. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
8. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
9. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
10. Тверезовский Д.И. MacromediaFlash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.

Для учащихся:

1. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»
2. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
3. Фестиваль педагогических идей «открытый урок»  
<http://festival.1september.ru/articles/643088/>
4. <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

Для родителей.

1. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»
2. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
3. Фестиваль педагогических идей «открытый урок»  
<http://festival.1september.ru/articles/643088/>
4. <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Время проведение</b>	<b>Дата</b>	<b>Форма контроля</b>
<b>«Все о мультипликации» - 6 часов</b>						
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Парад мультпрофессий.	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос
2	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. Как оживить картинку.	2	Комбинированная	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР
3	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	2	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		ПР
<b>«Кукольная анимация» - 8 часов</b>						
4	История кукольной анимации Придумывание сюжета	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос
5	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	2	Комбинированная	13.00-14.20		Беседа, устный опрос,
6	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев Съемка мультфильма	2	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		ПР

7	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2		13.00-14.20		ПР
<b>«Песочная анимация» - 8 часов</b>						
8	Песочные истории Придумывание сюжета	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР
9	Живой песок Рисование на песке	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР
10	Ожившие картины Съёмка песочной истории	2	Комбинированная	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР
11	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения Монтаж	2	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		ПР
<b>«Плоскостная анимация» - 12 часов</b>						
12	История на бумаге	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос ПР
13	Придумывание сюжета	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР
14	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона	2	Комбинированная	13.00-14.20		Беседа, устный опрос ПР
15	Для чего нужны декорации?	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР

	Подготовка листов декораций					
16	Мы - аниматоры	2	Комбинированная			Беседа, устный опрос, ПР
17	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	2	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		ПР
<b>«Сыпучая анимация «Кофейная история» - 6 часов</b>						
18	Из чего можно сделать мультик? Создание кофейной истории	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР
19	Использование кофе в мультипликации	2		13.00-14.20		ПР
20	Использование кофе в мультипликации Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма	2	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		ПР
<b>«Лего-анимация» - 8 часов</b>						
21	Лего фигурки в мультфильмах Придумывание сюжета	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР
22	Как фигурки передвигать?	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР

	Построение декораций фона, подборка героев					
23	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР
24	Озвучивание героев. Монтаж.	2	Закрепление знаний, умений			ПР
<b>«Создание пластилинового мультфильма» - 12 часов</b>						
25	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР
26	Жили-были дед и баба...	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР
27 28	Сказка оживает.	4	Комбинированная	13.00-14.20		ПР
29 30	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	4	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		ПР
<b>«Объёмная анимация» - 8 часов</b>						
31	Использование различных техник в одном мультфильме Придумывание сюжета	2	Подача нового материала	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР
32	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР

33	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	2	Комбинированная	13.00-14.20		ПР
34	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	2	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		ПР
<b>Итоговый урок – 2 часа</b>						
35	Создание коллективного мультфильма	2	Комбинированная	13.00-14.20		Беседа, устный опрос ПР
36	Просмотр мультфильмов	2	Закрепление знаний, умений	13.00-14.20		Беседа, устный опрос, ПР

**Тест для модуля «Творческая мастерская»**

1. Установи правильную последовательность действий при изготовлении куклы-марионетки

- Вырезаю все части
- Рисую все части отдельно
- Скрепляю все части с помощью проволоки или нитки

2. Расставь в правильном порядке этапы съёмки

- идея;
- сценарий;
- рисование фона и героев;
- монтаж;
- съёмка;
- анимация на мультстанке;
- озвучивание

3. Закончи предложение:

Соединение частей мультфильма в единое целое это - ...

4. Подробно опишите, что изображается на общем плане в мультфильме.

5. Что такое раскадровка?

6. Назовите 6 основных изобразительных планов в кино.

7. Назовите положительные и отрицательные черты героя.

8. Назовите известные мультипликационные студии в России.

9. Что такое «тайминг»?

Оценка уровня развития творческих способностей складывается из наличия и степени выраженности интереса к занятиям, а также непосредственное проявление творческого начала, которое заключается в готовности дополнять заданные и придумывать новые самостоятельные образы, стремлении выразить внутреннее состояние (мысли, чувства, настроения, мечты) героев, средствами изобразительной деятельности, умения применять специальную терминологию.

Учащимся предлагается изготовить персонажа мультипликационного фильма из предложенного материала. Знания умения и навыки оцениваются по следующим уровням:

**«Высокий»**- употребляет специальные термины осознанно и в полном соответствии с их содержанием; работа выполнена оригинально в заданное время, в полном объеме, самостоятельно, качественно и творчески, отношения к участникам команды дружеские.

**«Средний»** -сочетает специальную терминологию с бытовой; работа выполнена в заданное время, в полном объеме, с незначительной помощью педагога, при выполнении работы допущены небольшие неточности, отношения к участникам команды дружеские.

**«Низкий»** -избегает употреблять специальные термины; работа не закончена в заданное время, выполнена с помощью педагога, отдельные операции не выполнены, отношения к участникам команды нейтральные.