

Муниципальный орган
«Управление образования городского округа Краснотурьинск»
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»

*Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 6
от 29 мая 2023 г.*



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Студия пластилиновой анимации «Колесо»
Возраст обучающихся 7-14 лет
Срок реализации: 3 года**

Автор-составитель:
Рубан Ксения Дмитриевна
Педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

*«Дети – прирожденные аниматоры.
Им близок и понятен язык условности,
это «как будто» на котором
и строятся все наши фильмы»
Ф.С.Хитрук*

Все дети любят мультфильмы. Любой ребенок может подолгу смотреть увлекательные истории, полные чудес и приключений. А на занятиях в студии пластилиновой анимации «Колесо» он сам выступает в роли создателя мультфильма.

Основное направление деятельности студии «Колесо» - создание короткометражных мультфильмов методом по кадровой съёмки с применением цифровых технологий в технике пластилиновой анимации. Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа объединения включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, съёмку и монтаж мультфильмов.

Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы Adobe primer pro.

Дополнительная общеобразовательная Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р)
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629).
5. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного врача РФ № 28 от 28.09 2020);

6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д «Об утверждении концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области»

7. Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» (ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», Региональный модельный центр, Екатеринбург, 2022)

8. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества» (утвержден приказом от 13.12.2013 г. № 354-Д)

Программа технической направленности.

Актуальность программы выражается в том, что сегодня практически каждый ребёнок имеет доступ к компьютеру, но в большинстве случаев использует его исключительно для игр, и в меньшей степени, для общения. Для решения творческих задач компьютер используется крайне редко. Компьютер превращается в игрушку дома и зачастую в школе. Занимаясь в нашей студии, дети смогут использовать компьютер как рабочий инструмент, который позволяет создавать мультфильмы. Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Отличительные особенности Программы в том, что она позволяет наиболее полно реализовать комплексное решение проблем обучения, воспитания и развития личности, создает условия для формирования и развития основных компетенций обучающихся по конструированию и моделированию в области технического творчества, рационализаторской и изобретательской деятельности.

Программа адресована детям с 7 до 14 лет и рассчитана на 3 года обучения.

1 год обучения - стартовый уровень, 2и 3 год обучения - базовый уровень.

Формы организации учебного процесса:

При освоении теоретических знаний первого уровня форма организации обучения фронтальная. Работа ведется со всей группой, четкое расписание, единое содержание. Во время проведения практических занятий используется групповая форма организации обучения (индивидуально-коллективная). Группа делится на подгруппы. Это могут быть пары, тройки и т.д. Основания для комплектации: создание совместного мультфильма в подгруппе. При этом педагогу, в первую очередь, важно обеспечить взаимодействие детей в процессе обучения.

Особенности организации образовательного процесса

Практические занятия предназначены непосредственно для создания мультфильма. На этих занятиях идет осмысление теоретического материала, формируется умение убедительно формулировать собственную точку зрения, приобретаются навыки профессиональной деятельности. Разнообразные формы проведения практических занятий: игра в сценаристов, мастерская художников,

упражнения в технике стоп-моушен приобретают некоторую специфику и позволяют детям почувствовать себя настоящими мультипликаторами.

Режим занятий:

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (140 часов в год).

Всего по Программе 420 часов.

Продолжительность одного занятия - 40 минут.

Цель: Развитие творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание пластилиновых мультфильмов.

Для достижения поставленной цели, необходимо решить следующие задачи:

Предметные:

- Научить основным приемам создания пластилиновых мультфильмов;
- Формировать познавательный интерес обучающихся к изучению компьютерных технологий, возможностей мультипликации;

Метапредметные:

- Развивать мотивацию к различным видам творческой деятельности через знакомство с основами техниками создания пластилинового мультфильма;
- Формировать умения самостоятельно искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий.

Личностные:

- Формировать коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, толерантному отношению друг к другу, умение работать в малых проектных группах;
- Развивать образное и пространственное мышление, фантазию, речь ребенка.

В процессе обучения учащиеся получают теоретические и практические знания, овладевают определенными умениями и навыками по созданию пластилиновых мультфильмов.

Программой предусмотрены следующие **методы обучения:**

- объяснительно-иллюстративный;
- проблемного изложения;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- словесный;
- наглядный;
- практический.

В занятия по каждой новой теме включен теоретический материал и практическая деятельность, которая занимает в программе значительное место.

Содержание программы «Колесо» предусматривает **три уровня обучения:**

Первый уровень - «Мой первый мультфильм»

Цель первого уровня:

Создание первого мультфильма в технике пластилиновой анимации, формирование устойчивого интереса к самостоятельному созданию

мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

- Знакомство с историей анимации;
- Овладение приемами сочинения коротких рассказов и сказок;
- Овладение техникой лепки героев мультфильма;
- Знакомство с компьютерными технологиями в мультипликации;
- Формирование навыков работы с цифровым фотоаппаратом;
- Овладение техникой по кадровой съемки;
- Создание мультфильма в технике пластилиновой анимации.

Развивающие:

- Развитие речи, памяти, внимания;
- Развитие моторики мелких мышц кистей рук;
- Развитие творческого воображения и мышления.

Воспитательные:

- Привитие интереса к творчеству.
- Воспитание трудолюбия, усидчивости, аккуратности
- Создание благоприятных условий для адаптации детей в коллективе.

Первый уровень для детей в зависимости от способностей, желаний и трудолюбия может продолжаться от одного до трех лет.

Второй уровень–«Пластилиновые чудеса»

Цель второго уровня:

Создание условий для совершенствования навыков, необходимых для самостоятельного создания мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- Знакомство с различными техниками мультипликации;
- Овладение приемами написания сценария для мультфильма;
- Обучение технологии лепки героев мультфильма;
- Знакомство с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- Создание мультфильма в технике пластилиновой анимации

Развивающие:

- Развитие стремления к совершенствованию собственных знаний, умений, навыков в области создания пластилиновых мультфильмов;
- Развитие умения воссоздать характер персонажа, используя выразительные средства в лепке;
- Изучение возможностей компьютерной анимации, приобретение учащимися опыта самостоятельной работы на компьютере;
- Развитие навыков самостоятельного планирования деятельности.

Воспитательные:

- Создание атмосферы доброжелательности и сотрудничества;
- Воспитание терпения, старательности, умения довести начатое дело до конца;

- Воспитание уверенности в собственных силах;
- Воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;
- Формировать этические нормы в межличностном общении.

Второй уровень обучения, в зависимости от способностей детей может продолжаться от одного до двух лет.

Третий уровень – «Творческая мастерская»

Цель третьего уровня:

Создание условий для самореализации обучающихся.

Задачи:

Обучающие:

- Знакомство с различными техниками мультипликации;
- Владение приемами написания сценария для мультфильма;
- Обогащение технологических знаний обучающихся;
- Обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- Формирование системы знаний по объемной и плоскостной лепке
- Обучение ребенка основам композиции литературного произведения для создания сценария мультфильма;
- Создание мультфильма в технике пластилиновой анимации

Развивающие:

- Развитие потребности к самовыражению через создание авторских мультфильмов;
- Развитие стремления к совершенствованию собственных знаний, умений, навыков в области создания пластилиновых мультфильмов;
- Развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- Развитие мотивации к творческому поиску.

Воспитательные:

- Социализация личности обучающихся;
- Воспитание у обучающихся установки на позитивную социальную деятельность в информационном сообществе;
- Воспитание настойчивости в достижении поставленных задач и преодолении трудностей;
- Воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира.

Учебный план

1 год обучения

№	Название темы	Количество часов	Формы
---	---------------	------------------	-------

		Всего	Теория	Практика	контроля
1.	Вводное занятие	2	2	-	
2.	Теоретические основы мультипликации	6	4	2	Викторина
3.	Игры и упражнения на развитие мышление и воображение.	7	2	5	Практическая работа
4.	Генерация идей. Выбор сюжета.	12	3	9	Круглый стол
5.	Разработка персонажей	12	4	8	Практическая работа
6.	Лепка героев мультфильма	24	2	20	Наблюдение
7.	Изготовление декораций	18	3	15	Наблюдение
8.	Покадровая съемка сюжета	24	4	20	Тестирование
9.	Монтаж	8	2	6	Устный опрос
10.	Озвучка мультфильма	8	2	6	Игра
11.	Промежуточная аттестация учащихся	1	0,5	0,5	Тестирование
12.	Презентация анимационного фильма	2	-	2	Круглый стол
13.	Блок воспитательной работы	16	-	16	
	ИТОГО:	140			

Учебный план

2 год обучения

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	2	-	
2.	Теоретические основы мультипликации. История мультипликации.	6	4	2	Викторина
3.	Основные техники анимации.	6	2	4	Практическая работа
4.	Техники пластилиновой анимации.				Круглый стол
5.	Генерация идей. Выбор сюжета.	12	3	9	Практическая

					работа
6.	Разработка персонажей	12	4	8	Наблюдение
7.	Основы композиции, основы анатомии людей, животных.				Наблюдение
8.	Лепка героев мультфильма	24	2	20	Тестирование
9.	Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации.	18	3	15	Устный опрос
10.	Покадровая съемка сюжета	24	4	20	Игра
11.	Монтаж	8	2	6	Тестирование
12.	Озвучка мультфильма	8	2	6	Игра
13.	Промежуточная аттестация учащихся	1	0,5	0.5	Тестирование
14.	Просмотр созданных мультфильмов, обсуждение проделанной работы.	2	-	2	Круглый стол
15.	Блок воспитательной работы	16	-	16	
	ИТОГО:	140			

Учебный план

3 год обучения

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	2	-	
2.	Основные техники анимации. (Объёмная анимация, перекладка, комбинированная анимация).	6	2	4	Викторина
3.	Обсуждение сценария.	12	3	9	Практическая работа
4.	Разработка персонажей	12	4	8	Круглый стол
5.	Создание героев мультфильма.	24	2	20	Практическая работа
6.	Создание фонов и декораций	18	3	15	Наблюдение

	(возможное совмещение нескольких техник – рисованная и пластилиновая).				
7.	Составление раскадровки	7	4	3	Наблюдение
8.	По кадровой съемка сюжета	24	4	20	Тестирование
9.	Монтаж	8	2	6	Устный опрос
10.	Озвучка мультфильма	8	2	6	Игра
11.	Итоговая аттестация учащихся	1	0,5	0,5	Тестирование
12.	Просмотр созданных мультфильмов, обсуждение проделанной работы.	2	-	2	Круглый стол
13.	Блок воспитательной работы	16	-	16	
	ИТОГО:	140			

Содержание программы 1 год обучения

1. Вводное занятие.

Теория:

Знакомство с понятием «Мультипликация». Правила техники безопасности, правила поведения в ЦДТ, в кабинете, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. История возникновения пластилиновой анимации. Показ материалов, с которыми предстоит работать (рабочее место, цветной пластилин, различные подручные средства для создания декораций, фото-видеоаппаратура, компьютер). Знакомство с традициями коллектива.

Практика:

Просмотр и обсуждение пластилиновых анимационных мультфильмов, созданных в студии «Колесо».

Диагностика уровня знаний детей. Тест.

2. Теоретические основы мультипликации.

Теория:

Знакомство с историей анимации, видами анимации и этапами создания мультфильмов. Откуда и как появился пластилин, видео сюжет, откуда появился пластилин. Волшебные свойства пластилина.

Практика: Игровые технологии на сплочение коллектива.

3. Игры и упражнения на развитие мышление и воображение.

Теория:

Что такое фантазия? Творческие профессии на телевидении. Знакомство с

планом-схемой сочинения коротких рассказов и сказок.

Практика:

Сочинение сказки или истории по предложенному плану. «Продолжи рассказ», «Закончи сказку», «Сочиним все вместе». «Использование предметов». «Жили- были», «Опиши друга», «Цепочка», «Истории из жизни», «Мой репортаж»

Сочинение сказки по схеме. «Почему у слона морщинки?» «Моя игрушка», «Путешествие ..(любой предмет)»

Сочинение сказки по серии картинок. «Четыре картинки», «Выбери сам».

4.Генерация идей. Выбор сюжета.

Теория: Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария. Приобретение навыков в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практика: Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

5.Разработка персонажей

Теория: Устное описание героев мультфильма, их характеров, внешности, поведения в кадре.

Практика: Создание героев мультфильма на бумаге (эскиз героев). Создание рисованных комиксов. Обсуждение персонажей.

6.Лепка героев мультфильма

Теория: Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Передача характера, образа.

Практика: Создание объемных героев мультфильма из пластилина по разработанным ранее эскизам. Групповая и индивидуальная работа по созданию героев.

7.Изготовление декораций

Теория: Что такое декорации? Выбор цветовой гаммы и предметов для декорации. Способы работы с цветом гуашью, акварелью, цветными карандашами.

Нетрадиционные техники рисования. Рисование сыпучими материалами.

Тампонирование.

Практика: Создание фона мультфильма, используя гуашь, акварельные краски, бросовый или природный материал.

8.Покадровая съемка сюжета

Теория: Знакомство с цифровой и компьютерной техникой. Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета.

Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма.

9.Монтаж

Теория: Знакомство с работой в компьютерной программе AdobePremierPro
Операции с фильмом: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы. (Создание целостного мультфильма (монтаж) самого фильма на первом году обучения осуществляет руководитель студии)

Практика: Монтаж мультфильма из отдельных кадров.

10.Озвучка мультфильма

Теория: Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Подборка музыки для мультфильма.

Практика: Операции со звуком и музыкой. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев).

Озвучка мультфильма.

11.Промежуточная аттестация учащихся

Теория: Диагностика уровня знаний детей.

Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.

Практика: Тест

12.Презентация анимационного фильма

Просмотр и обсуждение готовых мультфильмов.

13.Блок воспитательной работы

Экскурсии в музей, Выставочный зал, библиотеку. Походы в лес. Участие в Днях кружковцев и других мероприятиях учреждения. Тематические праздники в объединении, игровые программы.

1 уровень обучения

1.Вводное занятие.

Теория:

Знакомство с понятием «Мультипликация». Правила техники безопасности, правила поведения в ЦДТ, в кабинете, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. История возникновения пластилиновой анимации.

Практика:

Просмотр и обсуждение пластилиновых анимационных мультфильмов, созданных в студии «Колесо» и других студиях.

Входящая аттестация.

Диагностика уровня знаний детей. Тест.

2.Теоретические основы мультипликации.

Теория:

Знакомство с историей анимации, видами анимации и этапами создания мультфильмов. Видеосюжет. Художники-мультипликаторы. Профессия мультипликатор.

Практика: Технологии изготовления персонажей в различных техниках.

3.Игры и упражнения на развитие мышление и воображение.

Теория:

Что такое фантазия? Творческие профессии на телевидении. Знакомство с раскадровкой.

Практика:

Сочинение сказки или истории по предложенному плану. Зарисовка раскадровок по сказкам.

4.Техники пластилиновой анимации.

Теория: Технология пластилиновой анимации. Перекладка. Объемная анимация.

Комбинированная анимация.

Практика: Создание коротких сюжетов в разных техниках пластилиновой анимации.

5.Генерация идей. Выбор сюжета.

Теория: Продолжение знакомства с понятиями жанр, сюжет, сценарий.

Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария.

Приобретение навыков в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практика: Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

6.Разработка персонажей

Теория: Устное описание героев мультфильма, их характеров, внешности, поведения в кадре. Что такое характер персонажа? Передача характера мимикой.

Практика: Создание героев мультфильма из пластилина (эскиз героев). Мимика на бумаге и пластилине. Создание рисованных комиксов. Обсуждение персонажей и их характеров.

7.Лепка героев мультфильма

Теория: Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки.

Передача характера, образа.

Практика: Создание объемных героев мультфильма из пластилина по разработанным ранее эскизам. Групповая и индивидуальная работа по созданию героев.

8.Изготовление декораций

Теория: Что такое декорации? Выбор цветовой гаммы и предметов для декорации.

Способы работы с цветом гуашью, акварелью, цветными карандашами.

Нетрадиционные техники рисования. Рисование сыпучими материалами.

Тампонирование.

Практика: Создание фона мультфильма, используя гуашь, акварельные краски, бросовый или природный материал.

9.Покадровая съемка сюжета

Теория: Знакомство с цифровой и компьютерной техникой. Знакомство с

процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета.

Съемка на телефон в программе стоп моушен.

Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма различной аппаратурой.

10.Монтаж

Теория: Знакомство с работой в компьютерной программе AdobePremierPro

Операции с фильмом: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы. (Создание целостного мультфильма (монтаж) самого фильма на первом году обучения осуществляет руководитель студии)

Практика: Монтаж мультфильма из отдельных кадров.

11.Озвучка мультфильма

Теория: Правила озвучивания. Голосовые упражнения. Дикция. Подборка музыки для мультфильма. Голос и характер героя.

Практика: Операции со звуком и музыкой. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям. Озвучка мультфильма.

12. Промежуточная аттестация учащихся

Теория: Диагностика уровня знаний детей.

Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.

Практика: Тест

13. Презентация анимационного фильма

Просмотр и обсуждение готовых мультфильмов.

1 год обучения

1. Вводное занятие.

Теория: Правила техники безопасности, правила поведения в ЦДТ, в кабинете, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. Материалы для работы (цветной пластилин, различные подручные средства для создания декораций, фото-видео аппаратура, компьютер). Традиции коллектива.

Практика: Просмотр и обсуждение пластилиновых анимационных мультфильмов, созданных в студии «Колесо» .

2. Основные техники анимации.

Теория: Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками создания мультфильмов. Материалы для создания мультфильмов. Методы объемной и плоской анимации.

Практика: Просмотр мультфильмов-призеров различных студий, выполненных в разных техниках, анализ.

3. Обсуждение сценария.

Теория: Сценарий. Правила написания сценария. Поиск идеи. Схема. Этапы. Диалоги.

Практика: Написание сценариев короткометражных мультфильмов.

4. Технические средства. Аппаратура.

Теория: Основные элементы съемки и порядок организации процесса. Фотокамера и ее возможности. Работа с камерой и фотоаппаратом, источники света. Цифровой фотоаппарат, постановка и настройка. Съёмка, сохранение изображений в компьютере.

Практика: Работа с камерой. Настройка камеры. Съёмка, сохранение изображений в компьютере.

5. Создание героев мультфильма.

Теория: Главный герой. Персонаж. Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария. Приобретение навыков в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Устное описание героев мультфильма, их характеров, внешности, поведения в кадре.

Практика: Просмотр профессиональных работ и анализ их персонажей. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по

выбранному жанру.

Создание героев мультфильма на бумаге (эскиз героев). Создание рисованных комиксов. Обсуждение персонажей.

6.Создание фонов и декораций

Теория: Что такое декорации? Выбор цветовой гаммы и предметов для декорации. Способы работы с цветом гуашью, акварелью, цветными карандашами. Нетрадиционные техники рисования. Рисование сыпучими материалами. Тампонирование. Возможное совмещение нескольких техник – изготовления декорации. Материалы для декораций.

Практика: Создание фона мультфильма, используя гуашь, акварельные краски, бросовый или природный материал.

7.Составление раскадровки.

Теория: Правила создания раскадровки. Планирование создания эскиза сценария. Термины в раскадровке.

Практика: Создание раскадровки сценария по известной сказке. Раскадровка своего сценария. Работа над проектом.

8.Съемка сюжета

Теория: Возможности различных объемных материалов. Особенности съемки, освещения, ракурсы, дополнительные материалы и комбинирование материалов. Последовательность создания объемной анимации.

Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма, съемки сцен.

9.Монтаж

Теория: Знакомство с работой в компьютерной программе AdobePremierPro
Операции с фильмом: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.

Практика: Выбор частоты кадров и длительность. Работа над проектом.

10.Озвучивание мультфильма

Теория: Музыкальное и звуковое сопровождение мультфильма. Музыка и характер персонажей. Голос – инструмент взаимодействия с окружающим миром. Голос и характер персонажа. Микрофон и правила записи голоса.

Практика: Операции со звуком и музыкой. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев). Озвучивание мультфильма.

11.Просмотр созданных мультфильмов, обсуждение проделанной работы.

Теория:

Практика: Представление проекта мультфильма, обсуждение, награждение.

Планируемые результаты:

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения уровня программы является создание конкретного продукта - мультфильма и презентация его на итоговом занятии.

1 уровень	
Предметные	<p>Обучающиеся под руководством педагога научатся создавать собственные пластилиновые мультфильмы в малых группах и индивидуально: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий.</p> <p>Обучающиеся приобретут практические навыки создания пластилиновых мультфильмов. Научатся: создавать собственный сценарий, лепить из пластилина персонажей; приобретут навыки по кадровой съёмки, познакомятся с монтажом кадров, озвучкой.</p>
Метапредметные	<p><u>Регулятивные</u>: обучающиеся научатся принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.</p> <p><u>Коммуникативные</u>: обучающиеся научатся договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.</p> <p><u>Познавательные</u>: обучающиеся научатся осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы.</p>
Личностные	<p>У обучающихся будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы. Будут сформировано позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.</p>
2 уровень	
Предметные	<p>Обучающиеся научатся самостоятельно создавать собственные пластилиновые мультфильмы в малых группах и индивидуально: разрабатывать сюжет мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его</p>

	<p>в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий.</p> <p>Обучающиеся приобретут практические навыки самостоятельного создания пластилиновых мультфильмов. Научатся: создавать собственный сценарий, овладеют технологией лепки из пластилина персонажей, использовать выразительные средства в лепке; приобретут навыки покадровой съёмки, научатся монтажу кадров, озвучке.</p>
Метапредметные	<p><u>Регулятивные</u>: обучающиеся научатся принимать и сохранять учебную задачу, у них сформируются умения обучаться и способности к организации своей деятельности (планированию, контролю, самооценке)</p> <p><u>Коммуникативные</u>: обучающиеся научатся: договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, ответственности за общий результат. У обучающихся сформируется умение принять авторитетное мнение и аргументировано отстаивать свое.</p> <p><u>Познавательные</u>: обучающиеся научатся осуществлять поиск необходимой информации, для выполнения учебных и творческих заданий используя различные источники, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации.</p>
Личностные	<p>У обучающихся будут сформирована мотивация к познанию глубинмультипликации, познавательный интерес к истории мультипликации;</p> <p>Научатся оценивать жизненные ситуации и поступки героев известных мультипликационных фильмов с точки зрения общечеловеческих норм.</p>
3 уровень	
Предметные	<p>Обучающиеся приобретут умения работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщатся к проектно-творческой деятельности. Освоят компьютерную среду для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном</p>

	информационном объекте)
Метапредметные	<p><u>Регулятивные:</u> Обучающиеся научатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать). Осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)</p> <p>Овладеют ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> Обучающиеся приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с педагогами и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию.</p> <p><u>Познавательные:</u> Обучающиеся научатся осуществлять для решения творческих и учебных задач операции анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать причинно-следственные связи, делать обобщения, выводы.</p>
Личностные	У обучающихся появится желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе.

Формы аттестации

Основными формами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входящая, промежуточная и итоговая аттестация обучающихся, а также текущий контроль. Осуществляется аттестация обучающихся следующим образом.

Входящая аттестация проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий, тестирования. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль проводится после изучения каждой темы программы. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения:

опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

Промежуточная аттестация проводится в конце каждого учебного года. Его цель - выявление степени обученности детей за учебный год и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся, викторины, практическая работа, тестирование.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения по программе. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая практическая работа. Демонстрация готовых мультфильмов за весь курс обучения(в коллективе).

Результаты входящего, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

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

Оценочные материалы

Оценка творческих способностей

Предлагаемые тесты можно разделить на две большие группы: изобразительные и вербальные. Учитывая специфику возраста тестам-заданиям по возможности передается игровая форма. Изобразительная группа тестов начинается с серии заданий «Чудесная линия». Время исполнения заданий – 10 минут.

Обрабатываются тестовые задания педагогом-психологом.

1. **Тест-игра «Закорючка».** Тестирование проводится индивидуально. Ребёнку последовательно предлагается десять рисунков-закорючек. Задача ребёнка, каждую закорючку дорисовывать так, чтобы получился конкретный узнаваемый образ. Результаты теста отражают творческие возможности воображения и образной памяти ребёнка. Задание оценивается в баллах: за каждый дорисованный образ – 1 балл, если вариантов нет – 0 баллов.

2. **Тест-задание «Что попало в сеть?».** Тестируется группа детей.

Воспитанникам предлагается закрыть глаза и на листе бумаги начертить, не отрывая руки от листа, линию, проводя её в любых направлениях и придавая ей любой графический характер. Дети открывают глаза и должны найти в получившейся сети свой улов: предметы, человека, растения, животных и т.д.

Найденный образ заштриховывается. Оценивается оригинальность и разнообразие образов. Простые, примитивные изображения оцениваются от 0 до 3-х баллов. Изображения более сложных образов оцениваются от 4 до 7 баллов.

Сложные, сюжетные изображения, оригинальные ракурсы, изображения пейзажа получают оценку от 8 до 10 баллов. Данный тест-задание можно проводить под музыку. Рука ребёнка реагирует на восприятие музыки и вычерчивает линию, опираясь на слуховые ощущения.

Возможна стандартизация этого теста. Как вариант предлагается «сеточка», заданная педагогом, что позволяет более объективно относиться к полученным результатам.

3. Тест-игра «Геометрический человек». Педагог предлагает нарисовать человека, который живёт в стране «Геометрии». Для его изображения можно использовать точку, прямые линии и геометрические фигуры: круг, прямоугольник, треугольник. Вариантом этого теста могут быть «геометрические» животные и птицы. Как и в предыдущем задании, баллы в зависимости от сложности проставляются от 0 до 10. Предлагаемые в этой серии тесты-задания достаточно полно отражают способности восприятия линейного контура, способности «достраивания», «продолжения» линейного образа. Количественная и качественная оценка итогов тестирования может быть иной, возможно, более сложной или критериально более многоплановой.

Следующую серию заданий я объединила названием «Волшебная клякса». Тесты этой серии восходят к классическим чернильным пятнам Роршаха. Они рассчитаны на выявление уровня развития воображения.

1. Тест-задание «Дорисуй». Ребёнок должен увидеть в силуэте кляксы или комбинации нескольких клякс определённый образ и дорисовать его, сделав более выразительным, узнаваемым. Тест легко стандартизируется, если детям одной возрастной группы предъявляются одинаковые кляксы. Возможен как чёрно-белый вариант этого теста, так и цветной. Оценка результата этого теста аналогична первому тесту в серии «Чудесная линия».

2. Тест «Игра в прятки». В предлагаемом воспитанникам чёрном или цветном пятне они должны увидеть «спрятанный там конкретно заданный образ». Пятно можно поворачивать. При дорисовке используется минимум средств. Оценивается оригинальность и выразительность решения.

Следующая группа заданий – «Отпечатки» является наиболее показательной при Бесконечное разнообразие цвета и фактуры отпечатка стимулирует продуцирование самых разнообразных образов. По сложности обработки и интерпретации результаты этого задания выходят на первое место.

Субъективность качественной оценки полученных результатов – наибольшая.

1. Тест-задание «Отыщи картинку». Воспитанникам предъявляется цветной отпечаток (два, три или более цветовых тона), образованный как сближенными, так и контрастными сочетаниями цветов. Целью задания является поиск наибольшего количества изобразительных образов. Чем сложнее увиденный образ, тем большим количеством баллов он оценивается. Это задание позволяет использовать все три критерия творческого мышления: легкость и беглость, гибкость, оригинальность.

2. Тест-игра «Маэстро». Задание является вариантом предыдущего теста. Детям предлагается поиграть в великих художников – стать маэстро живописи.

Предлагаемые отпечатки являются «картинами» их учеников. Несколькими выразительными штрихами маэстро должен преобразить картину ученика так, чтобы возник оригинальный и выразительный образ. Задание является завершающим в серии и наиболее показательным с точки зрения художественной направленности мышления ребёнка. Интерпретация результатов может быть аналогичной предыдущим тестам, но могут быть и иные подходы; экспертная оценка (экспертами выступают воспитанники студии или педагоги), ранжирование и т.д. Каждый педагог может найти удобную для себя систему обработки тестов, являющейся достаточно убедительной и наглядной для других, ведь всё, чем занимается ребёнок в детстве, он делает творчески: двигается ли, общается, играет, исследует мир... Но не всегда сам процесс творчества и его результаты заметны окружающим. Поэтому детские рисунки – уникальный способ понять, как ребёнок видит мир. А главное – они помогут сохранить материальные свидетельства того, как развивались его навыки и творческие устремления.

Инструменты контроля метапредметных результатов.

Основным объектом оценки метапредметных результатов служит сформированность у обучающихся регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий (далее - УУД).

Методы контроля: наблюдение, проектирование, тестирование

Формы контроля: индивидуальные, групповые, фронтальные формы; устный и письменный опрос; персонифицированный и неперсонифицированный

Инструментарий контроля:, карта наблюдений, в которую выставляются уровни сформированности УУД высокий, средний или низкий.

Метапредметные результаты	Уровни		
	1 уровень	2 уровень	3 уровень
Регулятивные	Умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	Умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учета характера ошибок	Приобретения навыка саморегуляции
Познавательные	Способность обучающегося принимать и сохранять учебную цель и задачи	Самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную; умение осуществлять информационный поиск, сбор и выделение существенной	Проявлять инициативу и самостоятельность в обучении Умение использовать знаково-символические средства для создания моделей изучаемых объектов и процессов,

		информации из различных информационных источников	схем решения учебно-познавательных и практических задач.
Коммуникативные	Умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем	Умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблемы.	Умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками взрослыми; владение монологической и диалогической формами речи; Умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую

Контроль и оценка предметной деятельности обучающихся.

Оценка знаний, умений и навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, и корректирующую функции.

Критерии оценок

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации отмечаются уровни: «высокий», «средний», «низкий».

Высокий уровень- учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

Средний уровень- учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

Низкий уровень - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

Условия реализации программы Материально технические условия:

- помещение со столами и стульями;
- экран-1 шт;
- мультимедийный проектор- 1шт;

- компьютер -1шт;
- бумага цветная- 12наборов;
- картон цветной -12 наборов;
- ножницы – 12 шт;
- клей-карандаш- 12 шт;
- пластилин цветной -12 наборов;
- простой карандаш- 12 шт;
- набор цветных карандашей -12 наборов;
- ватман- 24 шт;
- фотоаппарат-6 шт;
- штатив-6 шт.

Методическое обеспечение программы

Для развития навыков творческой работы учащихся, программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка, достигать более высоких результатов в обучении и развитии творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Применяются следующие средства дифференциации:

- а) разработка заданий различной трудности и объема;
- в) вариативность темпа освоения учебного материала;
- г) индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении материала является формирование умения у обучающихся применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала учащимся предлагается воспользоваться ранее полученной информацией.

В процессе освоения программы применяются на 3 вида заданий:

- тренировочные, в которых предлагается работа по образцу, с иллюстрацией, дополнительной конкретизацией. Они используются с целью довести до стандартного уровня первоначальные знания, умения, навыки;
- частично-поисковые, где учащиеся должны самостоятельно выбрать тот или иной известный им способ изображения предметов;
- творческие, для которых характерна новизна формулировки, которую ученик должен осмыслить.

Педагогические технологии: коммуникативная технология обучения, технология игровой деятельности.

Программой предусмотрены следующие **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный;
- проблемного изложения;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- словесный;
- наглядный;
- практический.

В занятия по каждой новой теме включен теоретический материал и практическая деятельность, которая занимает в программе значительное место.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Список литературы и информационных ресурсов

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
 2. Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
 3. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008г.
 4. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/М.: Палас, 2010.
 5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/
 7. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
 8. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
- Ресурсы Интернета:
9. Интернет- ресурс wikipedia.org
 10. Мастер-класс для педагогов
 11. "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>)
 12. <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
 13. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет портал «О детстве»
<http://www.o-detstve.ru/forchildren/researchproject/14924.html>)

Литература для обучающихся и родителей

14. Дуванов А. А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БВХ-Петербург, 2004. – 208 с.: ил.
15. Дуванов А. А. Азы информатики. Пишем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БВХ-Петербург, 2004. – 208 с.: ил.
16. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-пресс, 2007.- 160 с.:ил.