

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 2г. Грязи
Грязинского муниципального района Липецкой области**

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
объединения «Мультипликаторы»
(технологическая направленность)**

Возраст обучающихся: 8-9 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

учитель начальных классов

Коробова Наталия Николаевна

г. Грязи

1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Мультипликаторы» является программой Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в рамках нацпроекта «Образование» для обучающихся 8-9 лет.

Программа разработана на основе рекомендаций Л.Л. Тимофеевой, взятыми из пособия "Мультфильм своими руками".

Направленность (профиль) программы: техническая.

Уровень программы: базовый.

Актуальность программы заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация инновационных процессов в образовании. Качественное начальное школьное образование рассматривается сегодня как существенный резерв повышения качества и доступности последующих ступеней образования. Ребенок должен уметь адаптироваться к быстроменяющемуся миру, творчески мыслить и самостоятельно пополнять свои знания. Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, используемые в педагогической практике, ориентированные на личность ребёнка, на развитие его способностей. Таким педагогическим нововведением в начальной школе может являться создание анимационной мини-студии в классе. Работа над созданием мультфильмов способствует тому, что дети увлеченно занимаются творчеством. Они более ответственно подходят к передаче своих творческих замыслов, т.к. для съемки отбираются наиболее продуманные, оригинальные и законченные работы, самостоятельно составляют описательный рассказ по своему персонажу, наделяют его характером. Юные аниматоры получают первый опыт совместного творческого взаимодействия, уважительно и бережно относятся к работам сверстников.

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

Создание анимационных фильмов в начальной школе решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал младших школьников, развивает качества мышления, которые формируют креативность. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Студия детской мультипликации – это универсальный и целостный вид творчества, с особой структурой условности, свободой в трактовке пространства и времени, возможностью использовать разнообразный арсенал выразительных средств мультипликационного кино для развития творческого мышления детей.

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

Программа позволяет 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.

Новизна Программы состоит в использовании возможностей анимации для развития творческого мышления младших школьников.

Адресат программы – обучающиеся 8-9 лет.

Форма обучения по программе – очная.

Объём и срок освоения программы – 1 год, 34 ч.

Особенности организации образовательного процесса – программа предназначена для разновозрастной группы постоянного состава.

Режим занятий – согласно расписанию: очно: 1 раз в неделю по 1 часу

2. Цели изучения курса

Целью Программы является развитие творческого мышления детей младшего школьного возраста через овладение основами создания анимационных фильмов.

Реализация поставленной цели предполагает решение следующих задач:

- создание условий для развития творческого потенциала детей младшего школьного возраста;
- развитие внимательности и наблюдательности, творческого воображения и фантазии школьников;
- обучение детей навыкам создания анимационных фильмов
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

3. Содержание программы

Содержание программы распределено по 6 блокам:

- Всё о мультипликации (4 часа).
- Создание пластилинового мультфильма по мотивам русских народных сказок (7 часов).
- Песочная анимация (3 часа).
- Кукольные мультфильмы в технике передвижки (5 часов).
- Мультфильмы в технике плоской перекладки (7 часов).
- Фестиваль мультфильмов (8 часов).

Учебно-тематический план

Всё о мультипликации - 4 ч.

Цели блока:

- познакомить школьников с понятием анимации и историей развития, профессиями людей, работающих в мультипликационной студии;
- познакомить детей с оборудованием, используемым в мультипликационной студии и техникой безопасности при работе с цифровым оборудованием;
- познакомить с основными принципами работы фотоаппарата, развивать умение делать простые фотоснимки;
- развивать речь и творческое мышление;
- воспитывать положительную мотивацию к занятиям в анимационной студии.

№	Тема	Содержание	Количество о часов	Теория	Практика	Виды деятельности детей	Формы аттестации (контроля)
1.	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации».	Вводное занятие. Школьники играют, совершая путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	1	1		Игровая Познавательно-исследовательская Музыкально-художественная	
2.	Парад мультпрофессий.	Рассказ о профессиях мультипликатор . Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультишкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»	1	1		Познавательно-исследовательская Коммуникативная Игровая	
3.	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом.	Работа с цифровым фотоаппаратом, элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая	1	0,5	0,5	Познавательно-исследовательская Продуктивная Игровая	

		игра «Лови момент»					
4.	Как оживить картинку.	Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».	1	0,5	0,5	Познавательная-исследовательская Музыкально-художественная Продуктивная Игровая	тест

Создание пластилинового мультфильма по мотивам русских народных сказок - 7ч.

Цели блока:

- познакомить с понятиями: идея, сюжет, декорация; развивать умение создавать сценарий и декорации;
- познакомить с основными приемами съемки на цифровой фотоаппарат с помощью штатива;
- развивать умение младших школьников пользоваться штативом, устанавливать свет, записывать звук; делать покадровые фотографии;
- закрепить конструктивные приёмы лепки, умение анализировать особенности строения животных, соотносить части по величине и пропорциям.
- закрепить умение оформлять коллективную композицию аппликативными элементами;
- развивать познавательный интерес к процессу создания мультфильма; развивать коммуникативные качества личности ребенка;
- развивать умение мыслить творчески, дополняя предложенный сюжет детальными описаниями персонажей и декораций, умение находить нестандартные решения при создании анимационного продукта; развивать воображение;
- развивать умение работать в группе, согласуя свои действия с действиями других членов группы;
- воспитывать толерантное отношение к продуктам труда товарищей, любознательность и активность собственной позиции.

№	Тема	Содержание	Количество часов	Теория	Практика	Виды деятельности детей	Формы аттестации (контроля)
5.	Беседа на тему	Чтение	1	1		Чтение художественной	

	«Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».	русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассмотрение иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».				литературы Игровая Коммуникативная	
6.	Работа по подготовке сценария мультфильма.	Разработка сценария первого пластилинового мультфильма. Игра «Паровозик предложений»	1		1	Коммуникативная Игровая Двигательная	
7.	Жили-были дед и баба...	Создание персонажей мультфильма Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры»	2		2	Продуктивная Коммуникативная Игровая	
8.	Сказка оживает.	Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в	1		1	Коммуникативная Игровая Продуктивная	

		кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Отсмотр материала съемки					
9.	Озвучиваем мультфильм.	Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражат ельных 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.	1		1	Коммуникативная Продуктивная Музыкально- художественная	
10.	Наш первый фильм!	Итоговый просмотр фильма. Разбор получившегося мультфильма. Двигательная разминка «Покажу-вы отгадайте» Игра «Чему я научился»	1	1		Коммуникативная Двигательная Игровая	защита проекта

Песочная анимация - 3 ч.

Цели блока:

- обобщить знания школьников о свойствах песка;
- познакомить с приемами и способами рисования песком;
- развивать творческое воображение, тактильные ощущения, наблюдательность;
- побуждать детей самостоятельно находить решение проблемы и учить высказывать свои предложения и суждения;
- вызывать положительные эмоции, связанные с новыми впечатлениями.

№	Тема	Содержание	Количество часов	Теория	Практика	Виды деятельности детей	Формы аттестации (контроля)
11.	Волшебный песок.	Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение»	1	0,5	0,5	Познавательно-исследовательская Продуктивная Музыкально-художественная Игровая	
12.	Песочный мультфильм.	Ритуал входа в песочную страну. Повторяют техники песочного рисования. Работа в парах: создают изображения рыбы на песке с покадровой съемкой. Просматривают отснятый материал, устраняют недостатки.	2		2	Познавательно-исследовательская Продуктивная Музыкально-художественная Игровая	защита проекта

Кукольные мультфильмы в технике передвижки - 5ч.

Цели блока:

- стимулировать детей к созданию собственного мультфильма с использованием конструктора Лего; продолжать развивать познавательный интерес к созданию анимационных фильмов;
- продолжать знакомить с понятиями: идея, сюжет, декорация; развивать умение создавать сценарий и декорации;
- продолжать знакомить с основными приемами съемки на цифровой фотоаппарат;
- развивать умение младших школьников пользоваться цифровым фотоаппаратом, устанавливать свет, записывать звук; делать покадровые фотографии;
- развивать творческое мышление при работе над всеми этапами создания мультфильма;
- воспитывать познавательную потребность, потребность сопереживания и взаимопомощи, ответственность за выполняемую работу.

№	Тема	Содержание	Количество часов	Теория	Практика	Виды деятельности детей	Формы аттестации (контроля)
13.	Приключения в стране Лего.	Просматривают кукольные мультфильмы, изготовленные из конструктора лего. Разрабатывают совместно с учителем сценарий мультфильма. Игра «Паровозик предложений»	1	1		Познавательно-исследовательская Коммуникативная Продуктивная Игровая	
14.	Строили мы, строили и город Лего построили.	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном	1		1	Познавательно-исследовательская Продуктивная Игровая Двигательная	

		станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Разминка «Строители»					
15.	Приступаем к съемке.	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.	1		1	Продуктивная Коммуникативная Познавательная-исследовательская Игровая	
16.	Озвучиваем мультфильм.	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»	1		1	Коммуникативная Игровая Музыкально-художественная	

17.	Просмотр леги-мультфильма.	Школьники вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившегося мультфильма. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильме, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма. Игра «Чему я научился» где дети рассказывают и показывают то, чему они научились за полгода занятий в студии мультипликации.	1		1	Коммуникативная Игровая Познаватель-но-исследовательская	защита проекта
-----	----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--	---	----------------------------------------------------------------	----------------

Мультфильмы в технике плоской перекладки - 7ч.

Цели блока:

- знакомить школьников с анимационной техникой перекладки; развивать умение работать в этой технике;
- закреплять умение детей самостоятельный творческий рассказ на заданную тему, продолжать формировать умение ориентироваться в содержании придуманной истории;
- совершенствовать умения детей в создании художественного образа, интонационную выразительность речи, развивать композиционные умения, чувство цвета;
- продолжать воспитывать способность ребёнка планировать свои действия, направленные на достижение конкретной, общей цели;
- воспитывать навыки сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми;
- воспитывать познавательную потребность, потребность сопереживания и взаимопомощи, ответственность за выполняемую работу.

№	Тема	Содержание	Количество часов	Теория	Практика	Виды деятельности детей	Формы аттестации (контроля)
18.	Что такое перекладка.	Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок») Практическая работа по созданию мини-анимации (движение кусочков бумаги, скрепок, счетных палочек и т.п.)	1	1		Познавательно-исследовательская Продуктивная Игровая	
19.	Мы писатели.	Совместно с учителем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»	1		1	Коммуникативная Продуктивная Игровая	
20.	Мы художники-мультипликаторы	Школьники придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	1		1	Продуктивная Познавательно-исследовательская Коммуникативная	

21.	Мы декораторы.	Повторяют сюжет придуманной сказки. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия»	1		1	Коммуникативная Продуктивная Игровая	
22.	Мы аниматоры.	На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа. Игра «Раз картинка, два картинка»	1		1	Продуктивная Коммуникативная Игровая	
23.	Мы звукорежиссеры	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.	1		1	Коммуникативная Музыкально-художественная Игровая	
24.	Мы зрители.	Просмотр получившегося фильма. Игра «В кинотеатре, на премьере» Игровое упражнение «Продолжи предложение»	1		1	Коммуникативная Игровая Двигательная	защита проекта

Фестиваль мультфильмов - 8 ч.

Цели блока:

- актуализировать знания детей об изученных техниках и приемах при создании мультфильмов, работе с цифровым фотоаппаратом;
- закреплять умение детей детально разрабатывать выбранную тему для мультипликационного фильма, придумывать названия для своих работ;
- продолжать развивать умение сочинять сказки и истории, применять различные приемы для сочинения, решения творческой задачи;
- развивать умение осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- совершенствовать практические умения в лепке, аппликации и рисовании при создании персонажей и декораций мультфильмов;
- развивать умение организовывать взаимодействие в группе (распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.);
- вовлекать в совместную деятельность по созданию мультфильмов родителей с целью творческого взаимодействия.

№	Тема	Содержание	Количество часов	Теория	Практика	Виды деятельности детей	Формы аттестации (контроля)
25.	Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.	Школьники работают в парах или подгруппах, создают при помощи педагога свой самостоятельный проект в наиболее понравившейся технике, следуя этапам, описанным выше.	7		7	Продуктивная Коммуникативная Игровая Трудовая Двигательная Музыкально-художественная Чтение художественной литературы	защита проекта
26.	Представление работ. Подведение итогов.	Представляют свои мультфильмы, коллективно обсуждают результаты работы.	1		1	Коммуникативная Игровая	тест
		Итого:	34				

4. Планируемые результаты

В процессе реализации Программы дети **получат возможность научиться:**

- планировать свои действия при создании мультфильмов: анализировать сюжет, определять последовательность выполнения этапов работы, вслух проговаривать последовательность действий;
- изменять характеристики знакомых объектов, создавать необычный образ через комбинирование разных деталей;
- детально разрабатывать выбранную тему для мультипликационного фильма, придумывать названия для своих работ;
- сочинять сказки и истории, применять различные приемы для сочинения, решения творческой задачи;
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выразить отношение к творческому продукту сверстника
- выполнять съемку видеокамерой;
- копировать файлы с фото и видеокамер на ПК;
- уметь работать с полученными файлами в приложениях;

Календарный учебный график

Начало учебных занятий: 1 сентября

Конец учебных занятий: 31 мая

Продолжительность учебного года – 204 дня (34 недели)

Продолжительность каникул – 30 дней.

В соответствии со ст.112 Трудового Кодекса РФ нерабочими праздничными днями в Российской Федерации считаются:

1,2,3,4,5,6, и 8 января – новогодние каникулы;

7 января – Рождество Христово;

23 февраля – День Защитника Отечества;

8 марта – Международный женский день;

1 Мая – праздник весны и труда;

9 Мая – День Победы;

12 июня – День России;

4 ноября – День народного единства

Условия реализации программы:

Материально-техническое и информационное обеспечение:

- Кабинет соответствующий нормативам , с мебелью (ученические парты, стулья)

- цифровой фотоаппарат (видеокамера с функцией покадровой съемки);
- штатив, на который крепится фотоаппарат или видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе MovieMaker, PowerPoint существуют и другие программы, например, Premiere, PremierePro);
- 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).
- диски для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:
- DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

Формы аттестации

Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов: фото, презентация изделий или творческого проекта.

Форма предъявления и демонстрации образовательных результатов: презентация изделия, портфолио, фото, видео-презентация достижений.

Способы проверки результатов освоения программы

Виды контроля: начальный, итоговый.

Оценочные материалы

Уровни развития на начало года (октябрь), конец года (май)

Выше среднего «+» Средний «0» Низкий «-»

№	Ф.И. ребёнка	Знание ТБ при работе с 3д принтером		Умение рисовать плоские изображения		Умение создавать объемные фигуры		Знание основ композиции, композиции		Умение разработать схему изделия		Умение работать с программой видеомонтажа	
1													
2													

Принципы реализации программы:

- **принцип индивидуального и дифференцированного подхода**, то есть учитель учитывает личные качества каждого ребенка, образовательные задачи ставятся согласно возрастным особенностям детей;
- **принцип взаимодействия «дети-педагог»** (педагог является соавтором совместных с детьми мультфильмов, не выступает на первый план, не подменяет собой ребенка на всех этапах работы над фильмом);
- **принцип преемственности и последовательности** обеспечивает доступность и прочность знаний, полученных школьниками при создании мультфильмов;
- **принцип самоорганизации**, саморегуляции и самовоспитания помогает изготавливать мультфильмы от начала до конца, развивая умение выполнять действия на основе самостоятельного планирования;
- **принцип активности заключается** в том, что каждый ребенок сам определяет степень своей включенности в занятие. Допускается отказ ребенка от участия в той или иной части занятия. Это позволяет детям, испытывающим дискомфорт в ситуации неопределенности, адаптироваться к новым условиям в удобном для них качестве работы;
- При подготовке программы использован разнообразный, доступный детям данного возраста материал, реализуемый в двигательных, игровых, словесных, графических формах. Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятий 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 работы:

- просмотр презентаций, мультфильмов;
- чтение художественной литературы;
- разгадывание загадок;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, лепка, рисование;
- дидактические и подвижные игры;
- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование цифровым фотоаппаратом;
- звукозапись мультфильма.

Алгоритм учебного занятия:

- 1.Оргмомент
- 2.Актуализация знаний и умений
- 3.Мотивация. Целеполагание.
- 4.Организация восприятия
- 5.Организация осмысления
- 6.Первичная проверка понимания
- 7.Организация первичного закрепления
- 8.Анализ
- 9.Рефлекси

Список используемой литературы

1. Боров, Ю.Б. Эстетика /Ю.Б. Боров.- Ростов на Дону: Феникс, 2002.- 511 с.
2. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
3. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
4. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч.-2002.- № 1.-с.51-53.
5. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
6. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
7. Норштейн, Ю.П. Изображение должно смотреть/Ю.П Норштейн. // Искусство в школе. – 2007.-№. 4.-с.56-57
8. Пономарев, Я.А. Психология творчества./Я.А. Пономарев.- М.: Педагогика, 1996.-347с.