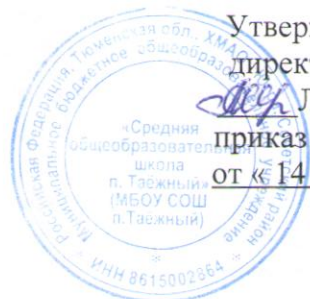


Управление образования администрации Советского района
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
« Средняя общеобразовательная школа п. Таёжный.

Рассмотрено
методическим советом
протокол № 5
от « 30» 05 2021 года



Утверждаю
директор школы
Л.П. Аширова
приказ № 390
от « 14 » сентября 2021г

**Дополнительная общеразвивающая
программа «МегаМульт»**

Направленность : техническая
Возраст обучающихся: 7-13 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Копылова Эльза Рамзиловна

П. Таежный 2021 г.

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа кружка «МегаМульт»
Руководитель программы	Аширова Людмила Петровна, директор МБОУ СОШ п. Таёжный
Автор программы	Копылова Эльза Рамзиловна педагог дополнительного образования МБОУ СОШ п. Таёжный
Название организации реализующей программу, ее адрес	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа п. Таёжный», Тюменская обл., ХМАО-Югра, Советский р-н, п. Таежный, ул. Коммунистическая, д. 7 Телефон/факс: (34675) 44-6-19 (директор)
Цель, основные задачи программы	<p>Цель: развитие интеллектуальных способностей, формирование у дошкольников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.</p> <p>Задачи:</p> <p><u>Предметные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков; • формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности; • обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов. • познакомить учащихся с основными видами мультипликации; • освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации; • создать в этих техниках и озвучить мультфильмы; • научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов; • обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации. <p><u>Метапредметные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • расширять представление об окружающем мире; • развивать творческие склонности и способности детей; • развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка; • Развивать речь. • Формировать навыки творческого мышления. • развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других. <p><u>Личностные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира; • формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;

	<ul style="list-style-type: none"> • формирование этических норм в межличностном общении. • воспитывать умение работать в группе; • самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей; • воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым. • Воспитывать интерес к получению новых знаний. • Воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
<p>Содержательные блоки программы</p>	<p>Раздел 1. Парад мультипрофессий Раздел 2. Кукольная анимация Раздел 3. Перекладка Раздел 4. Лего анимация Раздел 5. Пластилиновая анимация Раздел 5. Отчет о жизни в «МегаМульт»</p>
<p>Предполагаемый результат</p>	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов; – обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы); – обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения); – знать этапы создания мультфильма; – историю создания первого мультфильма; – обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации; – уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма; – правила и подходы создания сценария; – профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.); <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.); – обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма; – самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа. <p>Личностного развития:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы; – обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.
<p>Направленность</p>	<p>Техническая</p>

Срок реализации программы	1 год обучения
Официальный язык	Русский
Общее количество участников программы	От 8 до 12 человек в группе в возрасте от 7 до 13 лет
География участников	п. Таёжный

Пояснительная записка

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет 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 рук 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». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультфильм самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Актуальность программы продиктована рядом факторов:

- нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 18.11.2015 г. N 09-3242 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиН 2.4.4.3172-14.
6. Конвенцией ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегией развития дополнительного образования до 2025 года.

- современной тенденцией развития дополнительного образования.

Актуальность программы предполагает: – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в

окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Условия реализации программы

Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает дошкольникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Новизна программы.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

Цель программы – развитие интеллектуальных способностей, формирование у дошкольников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи программы:

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширить представление об окружающем мире;

- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- Развивать речь.
- Формировать навыки творческого мышления.
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- Воспитывать интерес к получению новых знаний.
- Воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- Воспитывать ответственность.
- Воспитывать уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн. Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

Особенности организации программы.

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются

Возраст, состав и количество обучающихся: разновозрастные группы обучающихся от 7 до 13 лет.(возможно и обучение детей с ОВЗ-(ЗПР)

Число обучающихся в группе от 8 до 12 человек в зависимости от имеющихся технических возможностей.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения

Сроки реализации: 1 учебный год

Программа реализуется **без предъявления требований** к уровню образования, необходимо прохождение курсов квалификации педагога по профилю программы.

Режим работы:

1 раза в неделю по 2 академическому часу/ 74 часа в год

Форма проведения учебных занятий - по группам(разновозрастным) .

Ожидаемый результат и способы его оценки.

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

Метапредметные:

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;

Личностного развития:

- обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

Результативность.

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо. (приложение 1)

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе). (приложение 2)

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

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 прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

Механизм реализации программы.

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);

- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание, методы и формы работы.

Мультстудия – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах.

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности и способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Опыт является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

Формы организаций образовательного процесса:

- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;
- практические занятия;
- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;
- технология группового обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- информационно-коммуникативные технологии.

Учебно-тематический план (74 часов).

Вводный раздел 1.5

Название раздела	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Формы контроля
Раздел 1. Парад мультипрофессий (10 часов)				
Рассказ о профессии мультипликатор.	10	8	2	Зачет
Игра «Отгадай профессию».				
Раздел 2. Кукольная анимация (26 часов)				
История кукольной анимации	2	2	0	Самостоятельные работы, опрос, зачет
Что такое сценарий? Пишем сценарий для кукольного мультфильма.	4	-	4	
Создание героев	4	-	4	
Съемка кукольного мультфильма	12	-	12	
монтаж, просмотр.	4		4	
Раздел 3. Перекладка (16 час)				
Анимация-перекладка -это?	6	2	4	Самостоятельные работы, беседа
Движение героев в кадре.	8	-	8	
Съемка перекладного мультфильма. Просмотр, разбор готового мультфильма	2	-	2	
Раздел 4. Лего анимация (12 часов)				
Лего фигурки в мультфильмах.	6	2	4	Беседа
Лего мультфильмы Движение Озвучивание героев, просмотр готового фильма.. Съемка лего мультфильма.	6	-	6	Самостоятельные работы
Раздел 5. Пластилиновая анимация (8 часов)				
Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. Подготовка героев Озвучивание фильма. Просмотр готового материала	8		8	Беседа, творческое задание, защита
Раздел 6. Отчет о жизни в «МегаМульт» (4.5 часа)				
Создание коллективного фильма отчета. Отчет за год	2	-	2	Самостоятельная творческая работа.
Итого:	74	14	60	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1. Вводное занятие

Вводное занятие

Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете, ПДД.

II. Парад мультипрофессий

Теория Рассказ о профессии мультипликатор

Практика: Кто такой сценарист

Кто такой режиссер? Кто такой оператор

Кто такой режиссер? Знакомимся с известными режиссерами

Мультипликатор – это

III. Кукольная анимация

История кукольной анимации

Теория: Рассказ об истории мультипликации.

Практика: Просмотр первых мультфильмов.

Что такое сценарий?

Теория: Сценарий -это?

Практика: Пишем сценарий к кукольному мультфильму.

Создание героев. Практика: Создаем героев кукольного мультфильма.

Съемка кукольного мультфильма. Практика: Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.

VI. Перекладка

Анимация-перекладка -это?

Теория: Рассказ о технике «перекладка»

Практика: перекладка

Движение героев в кадре.

Теория: Просмотр мультфильмов-перекладок.

Практика: учимся анимировать «бумажки».

Съемка перекладного мультфильма.

Практика: Снимаем анимацию-перекладку.

Просмотр, разбор готового мультфильма.

Теория: Просмотр готового мультфильма.

Практика: Разбор анимации.

V. Лего анимация

Лего фигурки в мультфильмах

Теория: Какие бывают фигурки.

Практика: Просмотр лего мультфильмов.

Съемка лего мультфильма

Озвучивание героев, просмотр готового фильма

Практика: Озвучиваем героев. Просмотр фильма.

VI. Пластилиновая анимация

Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.

Теория: Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

Подготовка героев Практика: Лепка героев из пластилина.

Съемка анимации. Практика: Съемка мультфильма.

Озвучивание фильма. Просмотр готового материала

Практика: Озвучивание анимации.

Теория: Просмотр.

VII. Отчет о жизни в «МегаМульт»

Создание коллективного фильма отчета (3 час.)

Теория: Создание сценария.

Практика: Съемка, озвучивание, монтаж мультфильма.

Отчет за год Теория: Просмотр всех фильмов за год.

Методические условия реализации программы.

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание, методы и формы работы

Мультстудия – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах.

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

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 прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности. Поскольку дети очень разные по своим индивидуальным и личностным особенностям.

У них разный темперамент и уровень общего психического развития, типы мышления и характер поведения, они по-разному относятся к себе, к людям, к миру и к труду. У них разные интересы и склонности и многое-многое другое. В зависимости от тех или иных особенностей способность к обучению у них разная.

Формы организаций образовательного процесса:

- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;

- практические занятия;

- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;

- технология группового обучения;

- технология развивающего обучения;

- технология игровой деятельности;

- коммуникативная технология обучения;

- информационно-коммуникативные технологии.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия		
1.	сентябрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированная	2	Вводное занятие. Инструктаж правила безопасности в студии.	кабинет	Беседа, опрос
2.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированная	2	Рассказ о профессии мультипликатор.	кабинет	Беседа
3.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированная	2	Кто такой сценарист? Кто такой режиссер? Кто такой оператор?	кабинет	Рассказ, ознакомление
4.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированная	2	Кто такой режиссер? Знакомимся с известными режиссерами	кабинет	Самостоятельные работы
5.	октябрь	Неделя 1	По расписанию	Контрольная	2	Игра «Отгадай профессию». Зачет «Правила ТБ»	кабинет	Тест
6.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированная	2	История кукольной анимации	кабинет	Рассказ
7.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированная	2	Пишем сценарий для кукольного мультфильма.	кабинет	Работа в группе
8.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированная	2	Пишем и обсуждаем сценарий для кукольного мультфильма.	кабинет	Работа в группе

9.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированная	2	Создание героев	кабинет	Рассказ
10.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированная	2	Отработка внешнего вида героев	кабинет	Работа в группах
11.	Ноябрь	Неделя 3	По расписанию	Комбинированная	2	Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.	кабинет	Рассказ
12.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированная	2	Продолжение съемки кукольного мультфильма,	кабинет	Работа в группе
13.	декабрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированная	2	Просмотр и корректировка отснятого сюжета	кабинет	Работа в группе
14.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированная	2	Съемка кукольного мультфильма	кабинет	Защита съемки
15.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированная	2	монтаж, просмотр.	кабинет	Рассказ, практическая работа
16.	январь	Неделя 4	По расписанию	Практическая работа	2	монтаж, просмотр.	кабинет	Самостоятельные работы, опрос
17.		Неделя 1	По расписанию	Практическая работа	2	Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.	кабинет	Самостоятельные работы, опрос
18.		Неделя 2	По расписанию	Практическая работа	2	Защита работы	кабинет	Работа в группах
19.		Неделя 3	По расписанию	Практическая работа	2	Анимация-перекладка -это?	кабинет	Рассказ

20.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированная	2	Первая проба перекладки	кабинет	Самостоятельные работы
21.	февраль	Неделя 1	По расписанию	Комбинированная	2	Перекладка	кабинет	Самостоятельные работы, беседа
22.		Неделя 2	По расписанию	Практическая работа	2	Движение рук героев в кадре.	кабинет	Рассказ, демонстрация
23.		Неделя 3	По расписанию	Практическая работа	2	Движение ног героев в кадре.	кабинет	Рассказ, демонстрация
24.		Неделя 4	По расписанию	Практическая работа	2	Сценарий сказочного поздравления к 8 марта	кабинет	Самостоятельные работы, беседа
25.		март	Неделя 1	По расписанию	Практическая работа	2	Движение героев в кадре.	кабинет
26.	Неделя 2		По расписанию	Практическая работа	2	Съемка перекладного мультфильма.	кабинет	Работа в группах
27.	Неделя 3		По расписанию	Комбинированная	2	Лего фигурки в мультфильмах.	кабинет	Беседа
28.	Неделя 4		По расписанию	Практическая работа	2	Сценарий лего мультфильма.	кабинет	Самостоятельные работы, беседа
29.	апрель	Неделя 1	По расписанию	Практическая работа	2	Сценарий лего мультфильма « Ура, каникулы».	кабинет	Самостоятельные работы, беседа
30.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированная	2	Озвучивание героев, просмотр готового фильма.	кабинет	Рассказ

31.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированная	2	Сценарий мультфильма о весне с озвучкой	кабинет	Самостоятельные работы
32.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированная	2	Съемка мультфильма о весне с озвучкой	кабинет	Самостоятельные работы
33.	май	Неделя 1	По расписанию	Комбинированная	2	Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.	кабинет	Самостоятельные работы
34.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированная	2	Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.	кабинет	Беседа, творческое задание
35.		Неделя 3	По расписанию	Практическая работа	2	Создание коллективного фильма отчета	кабинет	Самостоятельная творческая работа.
36.		Неделя 4	По расписанию	Практическая работа	2	Корректировка. Создание коллективного фильма отчета	кабинет	Самостоятельная творческая работа.
37.		Неделя 4	По расписанию	Контрольная	2	Отчет за год	кабинет	Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам.

Список литературы.

Нормативные документы в сфере дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 3594/21в от 24.03.2016 г. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиНа 2.4.4.3172-14.
6. Конвенция ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегия развития дополнительного образования до 2025 года.

Учебно–методическая литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
14. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
16. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
17. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
18. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
19. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
20. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
21. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.

Ресурсы Интернета:

<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для родителей и обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей
программе «МегаМульт» на 2021-2022 учебный год
Тестирование

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____ Возраст _____

Группа № _____

1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?

- Чебурашка и крокодил Гена
- Винни-Пух
- Приключения Домовёнка

2. Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?

- Ребята, хватит шалить!
- Ребята, давайте жить дружно!
- Ну погодите!

3. Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?

- Скуби - Ду
- Незнайка
- Питер Пен

4. Том и ...?

- Мерри
- Джерри
- Гэрри

5. Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?

- Рапунцель
- Золушка
- Снежная королева

6. Как называется мультфильм про сильных молодцев?

- Шрэк
- Три богатыря
- Вверх!

7. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, чумадан, погоди!»

- Зайцу

- Волку
- Бегемоту

8. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?

- Крокодилом
- Сторожем
- Дворником

9. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?

- С мандаринами
- С апельсинами
- С бананами

10. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?

- Голубой вагон
- Пусть бегут неуклюже
- Улыбка

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей
программе «МегаМульт» на 2021-2022 учебный год

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?