

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Бондарская
средняя общеобразовательная школа

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
МБОУ Бондарской СОШ
от «31» августа 2022 г.
Протокол № 1



«Утверждаю»

Директор МБОУ Бондарской СОШ
(О.Н.Соломатина)

Приказ №186 от 31 августа 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультфильм своими руками»**
направленность – техническая
срок реализации – 1 год
для учащихся 9-12 лет
на 2022/2023 учебный год

Составитель:

Кудинова Ольга Владимировна
педагог дополнительного образования

с. Бондари
2022 год

Содержание

Пояснительная записка.....	4
Тематический план.....	7
Образовательные результаты.....	9
Методы и формы отслеживания результативности обучения.....	10
Список литературы.....	13

- Учреждение: МБОУ Бондарская СОШ
- Полное название программы: «Мультфильм своими руками»
- Сведения о составителях:
- Кудинова Ольга Владимировна
- Должность: педагог доп.образования
- Стаж: общий 18 лет
- Сведения о программе:
- Область применения - образование детей
- Продолжительность обучения - 1 год
- Вид – общеразвивающая
- Тип – модифицированная
- Направленность – техническая
- Уровень освоения – краткосрочная
- Возраст обучающихся: 9-12 лет

Пояснительная записка

В современном образовании акцент переносится на воспитание подлинно свободной личности, формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения и четко планировать действия, сотрудничать в разнообразных по составу и профилю группах.

Анимационное творчество предоставляет большие возможности для комплексного развивающего обучения детей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Анимация в целом и компьютерная анимация в частности, дает возможность прикоснуться к «чуду» –оживлению картинки собственными руками. Превращение статичного, неподвижного в движущееся и живое изображение дает ребенку возможность почувствовать себя маленьким творцом собственной реальности.

Программа «Мультфильм своими руками» предназначена для вовлечения детей в творческую работу с применением компьютерных технологий и имеет **техническую направленность**.

Актуальность данной программы обусловлена общественной потребностью в творчески активных и информационно грамотных учащихся. Создание анимационного фильма с детьми – длительный, технологически трудоемкий процесс. Он имеет большое значение для развития и формирования необходимых ИКТ-компетенции у детей, с одной стороны, а с другой, способствует психологически комфортному существованию в условиях информационно-технологического подъема. Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение учащимися основными приемами создания анимации с помощью информационно – компьютерных технологий, кроме этого, программа способствует формированию навыков режиссерской работы.

Педагогическая целесообразность программы заключается в опоре на субъектный опыт ребенка, в развитии и обогащении этого опыта; возможности проявления каждым творческой инициативы. Программа учитывает возрастные и психологические особенности детей, что предполагает дифференцированную помощь педагога, выполнение заданий разного уровня сложности и выбор методов проблемного и развивающего обучения.

Программа даёт возможность каждому учащемуся узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации учащихся, знакомства с различными профессиями, а также позволяет найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Программа строится на следующих принципах организации образовательного процесса:

- Целостность и непрерывность, означающие, что данная программа является важным звеном в системе по изобразительному искусству, информатике и информационным технологиям.

- Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей детей).

- Принцип практико-ориентированного обучения, обеспечивающего отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации.

- Принцип развивающего обучения и индивидуализации, направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у обучающихся универсальных обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

- Принцип партнерства и сотрудничества, обеспечивающий субъект -субъектное взаимодействие в системе «учитель-ученик»; возможность коммуникативного (интерактивного) диалога между детьми.

Новизна программы выражается в интеграции разных видов изобразительной (рисунок, лепка, дизайн, декоративно-прикладное творчество) и технической деятельности (работа с техническим оборудованием: -фото, -видео аппаратурой, компьютерной техникой и работа с информацией: сбор, получение, преобразование, создание новых объектов), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма.

В конце года каждый учащийся (группа) должна подготовить свой проект (фильм). Проверка результатов подготовки проекта будет вестись один раз в месяц. В конце года будет организована презентации проектов и их защита.

Работа мультипликационной студии должна базироваться на двух составляющих: прежде всего, это оборудование (персональный компьютер и периферийные устройства) и соответствующее программное обеспечение к нему. Это может быть Microsoft Movie Maker, Киностудия Windows Live, Paint; Movie Maker, Stop Motion animator, Flip boom classic, Pencil). и некоторые другие программные продукты, включающие в себя и он-лайн – аниматоры.

Особенностью программы является внедрение в процесс обучения компетентностного подхода, позволяющего педагогу выстроить профессиональную деятельность на основе принципов системности, научности, индивидуального подхода к ребенку, привить способность к осмыслению и самостоятельному навыку работы с техническими средствами.

Метапредметные связи

Содержание программы основано на межпредметных связях. Интегрированный характер мультипликационной деятельности предполагает проявление своих способностей в литературе (написание сценария, обогащение словаря учащихся новыми терминами), рисовании и различных видах прикладного искусства (создание персонажей), информатике (анимирование персонажа в компьютерных программах), физике (знания о физических свойствах «движение-статика», оптических явлениях) и других областей.

Цели и задачи программы.

Цель:

Цель программы — формирование у учащихся интеллектуальных и творческих способностей в области информационных технологий и мультипликации посредством освоения различных техник анимации.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить детей с технологиями создания анимации;
- формировать умения по созданию графических (рисованных) и объемных анимационных фильмов;
- научить работать с различными материалами и оборудованием (фото, -видео, -аудио аппаратурой , компьютерной техникой).

Развивающие:

- развитие смекалки, изобретательности и устойчивого интереса к творчеству;
- развитие умения ориентироваться в проблемных ситуациях;
- развитие внимания, памяти, воображения, творческих способностей учащихся;
- развитие эмоциональной отзывчивости, умения выражать свои мысли, коммуникабельности;

Воспитательные:

- осуществление трудового, политехнического, коммуникативного и эстетического воспитания школьников

Формировать универсальные учебные действия:

- познавательные (умение работать с информацией, самостоятельно находить в различных источниках; владение базовыми межпредметными понятиями, терминами в области ИКТ-технологий);

- регулятивные(овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных задач);

- коммуникативные(умение слушать собеседника и вести диалог; умение признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; умение находить выходы из сложных, конфликтных ситуаций).

Условия реализации образовательной программы:

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 9- 12 лет.

Сроки реализации программы: 1 год

1 год обучения – 144 часа в год,

Группы 1 года обучения комплектуются в количестве 10 человек.

Занятия проходят с учетом нормативных документов, регламентирующих нагрузку детей в организованных формах обучения, прежде всего Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно- эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Продолжительность реализации программы в течение учебного года:

- начало учебного года с 01 сентября;

- окончание учебного года – 31 мая.

Начало занятий по годам обучения:

- не позднее 15 сентября (формирование учебных групп с 01 по 15 сентября);

Режим учебных занятий:

- занятия в объединении проводятся в соответствии с утвержденным на начало учебного года расписанием. режим занятий 2 раза в неделю по 2 академических часа (144 часа в год);

- продолжительность занятий не превышает 45 минут. Перерыв между занятиями составляет 15 минут для отдыха и проветривания помещений.

Режим работы в каникулярное время:

- в период осенних, зимних, весенних школьных каникул занятия в объединении проводятся в соответствии с учебно-тематическим планом программы, допускается изменение форм занятий, проведения воспитательных мероприятий;

Сроки проведения итоговой аттестации:

- аттестация учащихся проводится в сроки с 10 апреля по 10 мая текущего учебного года

Условия набора детей в коллектив: в первый год обучения принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний. На второй год обучения допускается дополнительный набор обучающихся на основании результатов: тестирования и собеседования.

Форма и режим занятий

Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии:

- индивидуальная;

- групповая;

- фронтальная;

- индивидуально-групповая;

- работа по подгруппам

Для сохранения благоприятного психологического климата занятия проводятся в светлом, хорошо проветриваемом помещении, чередуются различные виды учебной

деятельности. Не допускаются психологические перегрузки, состояния усталости, переутомления, используются физкультминутки.

Основной формой работы является практическое занятие, которое строится на основе индивидуального подхода к ребенку и предполагает взаимодействие между преподавателем и обучающимися.

Эффективность образовательной программы осуществляется на основании:

- анализа работы и творческой деятельности воспитанников;
- результативности участия в КТД, общешкольных мероприятиях, конкурсах;
- итогового контроля.

Учебно – тематический план

1-ый год обучения

Тема	Количество часов		
	всего	теория	практика
1. Вводное занятие	2	1	1
2. Мультфильм как вид искусства	12	4	8
3. Технология съемки мультфильма и анимирования персонажа.	60	14	46
4. Компьютерная анимация	42	18	24
5. Создание коллективного анимационного фильма.	26	6	20
6. Итоговое занятие	2	1	1
Всего	144	44	100

Содержание программы 1-го года обучения

Программа состоит из четырех разделов: «Мультфильм как вид искусства» (содержательный компонент), «Технология съемки мультфильма и анимирования персонажа» (операционный компонент), «Компьютерная анимация» (технический компонент), «Мультипликация, я и мои друзья» (коммуникативный компонент).

В разделе «Мультфильм как вид искусства» представлены задания, которые ориентированы на субъективный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.

В разделе «Технология съемки мультфильма и анимирования персонажа» дети знакомятся с процессом, этапами создания мультфильмов в различных видах анимации (рисованной, кукольной, песочной и др.). Все задания ориентированы на развитие интереса к творческой исследовательской деятельности.

В разделе «Компьютерная анимация» раскрываются современные возможности компьютерной мультипликации, детям предлагаются задания для освоения различного технического оборудования (графический планшет, аудиоаппаратура, фото и видеокамера, веб-камера, сканер) и компьютерных программ («Paint»; «Movie Maker», « Stop Motion animator», «Flip boom classic», «Pencil»).

В разделе «Мультипликация, я и мои друзья» представлены задания и игры на взаимодействие детей (работа в группе, освоение различных социальных ролей).

Вводное занятие

Теория. План работы объединения на учебный год. Культура труда, организация трудового процесса. Правила поведения на занятиях. Инструктаж по технике безопасности.

Практика.

Проведение игр на знакомство. Вводный контроль (первичные знания и умения при работе с инструментами, уровень развития творческого мышления).

Мультфильм как вид искусства

Теория.

Введение в искусство мультипликации. История создания первых мультипликационных фильмов. Раскрытие основных понятий, используемых в мультипликации. Знакомство с видами анимации и техниками создания мультфильмов. Знакомство с известными отечественными и зарубежными мультипликационными студиями.

Практика.

Демонстрация различных видов анимации (пластилиновый, кукольный, бумажный, рисованный, компьютерный). Просмотр известных отечественных и зарубежных мультипликационных фильмов и их анализ с точки зрения языка мультипликации.

Технология съемки мультфильма и анимирования персонажа

Теория. Знакомство с графической (рисованной) и кукольной анимацией. Виды, этапы создания анимации. Сценарий. Построение сцены для съемки. Способы освещения. Съемка. Анализ.

Практика.

Демонстрация создания простейших мультфильмов. Оформление сцены. Создание героев мультфильма. Съемка дублей. Работа с фотоаппаратом, штативом, сценой, освещением. Установка сцены для съемки. Принцип покaдровой съемки. Съемка пробного короткометражного группового мультфильма для практического освоения технологии мультипликации. Осмотр отснятого видеоматериала. Анализ и исправление ошибок. Анализ и обсуждение результата.

Компьютерная анимация

Теория.

Техника безопасности работы с видеотехникой и работы на компьютере. Необходимое техническое обеспечение. Работа со звуком. Компьютерный анимационный фильм – технология создания и основные этапы творческой работы. Изобразительные возможности компьютера.

Практика.

Создание цветной композиции из геометрических фигур в программе «Paint», «Pencil». Создание звуковых эффектов посредством подручных материалов. Создание титров в начале и в конце фильма. Создание ролика на основе созданных изображений в программе

«Movie Maker» также работа с программами « Stop Motion animator», «Flip boom classic», «Pencil». Начальный практикум монтажа ранее собранного материала по предварительно разработанному сценарному плану и раскадровке. Звуковые эффекты в компьютерной анимации.

Создание коллективного анимационного фильма.

Теория.

Подготовка к созданию мультфильма «Мультипликация, я и мои друзья». Обсуждение темы, сценария, персонажей, декораций, материалов. Выбор техники создания мультфильма. Распределение обязанностей. Обсуждение процесса проделанной работы. Подведение итогов.

Практика.

Подготовка материалов, инструментов и оборудования. Написание сценария. Создание декораций, персонажей, атрибутов. Подготовка к съемке. Съемка. Просмотр итогового мультфильма.

Итоговое занятие.

Теория. Анкетирование (тестирование).

Практика. Презентация мультфильма.

Оформление выставки с использованием созданных персонажей за весь год обучения.

Ожидаемые результаты обучения

Теоретические знания. Уровень овладения основными понятиями, используемыми в мультипликации.

Воспитанники должны **знать**:

- технику безопасности при работе с компьютером и оборудованием;
- изобразительные возможности программного обеспечения компьютера;
- основы работы в онлайн – аниматорах;
- теоретические основы мультипликации;
- виды анимации;
- этапы создания простейших мультфильмов;
- наименование и назначение материалов и инструментов.

Показатель - применение теоретических знаний на практических занятиях

Методика - тестирование, беседы, блиц – опросы.

Практические умения. Уровень выполнения практических работ.

Воспитанники должны **уметь**:

- грамотно организовать свое рабочее место;
- работать в команде;
- писать сценарный план;
- работать с программным обеспечением и с онлайн –аниматорами;
- создавать простые персонажи мультфильмов;
- работать с различными материалами и оборудованием (фото, -видео, -аудио аппаратурой , компьютерной техникой).
- владеть приемами получения движущихся объектов;
- создавать графические (рисованные) и объемные анимационные фильмы.

Показатель - соблюдение ТБ при работе, самостоятельность выполнения работы.

Методика - анализ практических работ.

Общеучебные умения и навыки

- потребность посещать занятия, способность реализовывать свои идеи.

Показатель - хорошее усвоение учебного материала, отсутствие пропусков занятий, качественные авторские работы, участие в конкурсах.

Методика - анализ работ, статистика посещения занятий, анализ активности участия в коллективных работах, результаты участия в конкурсах.

Творческие способности (креативность мышления)

Уровень развития творчества, способность фантазировать, логичность и оригинальность сюжетов.

Показатель - способность отображать замыслы в сценарии и постановке мультфильма, оригинальные приемы в постановке и монтаже мультфильма.

Методика - беседы, наблюдение, анализ работ, коллективное обсуждение, тест

Е. Торренса «Закончи рисунок»

Личностные качества

Активность, ответственность, отношение ребенка к общим делам объединения.

Показатель - характер отношений в коллективе. Чувство ответственности у детей при выполнении индивидуальных заданий.

Методика - беседы, индивидуальные собеседования, коллективное обсуждение, методика

М.Шиловой

Методы и формы отслеживания результативности обучения

Положительный результат обучения обеспечивается применением различных форм, методов и приемов, которые тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Проводя практические занятия, педагог тактично контролирует, советует, направляет учащихся. Учащиеся учатся анализировать свои работы. Большая часть занятий отводится практической работе, по окончании которой проходит обсуждение и анализ.

Методы определения результата:

- педагогическое наблюдение;
- оценка продуктов творческой деятельности детей;
- беседы, опросы, анкетирование;

Формы определения результата:

- выполнение зачетных заданий по пройденным темам;

Формы работы

Практико-теоретическая.

Теоретические сведения о предмете сообщаются в форме познавательных бесед продолжительностью не более 20-25 минут на каждом двухчасовом занятии. Это беседы с одновременной демонстрацией деталей, приборов, программных продуктов с вопросами и ответами, иногда спорами. Большую часть необходимых теоретических знаний учащиеся получают при создании анимации.

Практическая.

Реализация приобретенных теоретических знаний осуществляется при написании сценария будущего мультфильма, поиске материалов для его оформления, его непосредственной видеосъемки и обработки полученных медиаматериалов.

Индивидуальная.

Разновозрастный коллектив предполагает разноуровневое обучение, поэтому задания подбираются индивидуально каждому воспитаннику с тем, чтобы обеспечить успешность их выполнения.

Проектная.

Предусматривает работу по персональным проектам.

Результативность определяется:

- просмотром промежуточных и конечных материалов;
- демонстрацией смонтированных мультфильмов

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

- начальный контроль (сентябрь);
- текущий контроль (в течение всего учебного года)
- промежуточный контроль (январь);
- итоговый контроль (май).

Педагогические технологии

Предпочтение на занятиях в объединении отдаётся **методам проблемного обучения** (создание проблемных ситуаций, решение проблемных вопросов, выполнение творческих заданий) и **методам развивающего обучения** (коллективное обсуждение работ, создание ситуаций новизны).

В организации учебного процесса используются **групповые технологии**, которые предполагают организацию совместных действий, общение, взаимопонимание. Во время групповой работы педагог выполняет различные функции: контролирует, отвечает на вопросы, регулирует споры, оказывает помощь. Обучение осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Работа в парах сменного состава позволяет развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативность.

Большие возможности в освоении анимационного творчества открывает **проектная деятельность**.

В процессе работы над проектом происходит взаимодействие ученика с учителем на принципах партнерства и достаточной степени самостоятельности для ученика. Проект дает возможность организовать деятельность в интересной для учеников форме, направив на 13 значимый для них результат -продукт коллективной, познавательной, творческой работы. Создание мультфильмов обязательно предполагает использование компьютерных технологий. При выборе программного обеспечения существенное внимание необходимо обращать на «долгоживущие» программы, хорошо зарекомендовавшие себя и, что немало важно, доступных для освоения учащимися и педагогами.

Очень важно при активном использовании ИКТ обращать внимание на использовании в образовательном процессе здоровьесберегающих технологий. Для сохранения здоровья учащихся и эффективной работы на занятиях необходимо проводить динамические паузы. Непрерывная деятельность занятий с ПК не должна превышать:

- для детей 9-12 лет –15 минут;
- для детей 13-16лет –20 минут.

Организационно – педагогические условия реализации программы

Раздел программы	Методическое обеспечение	Информационное обеспечение	Дидактическое обеспечение	Формы подведения итогов
Мультфильм как вид искусства	Практическое занятие, занятие-лекция, опыты	<p>Канал «Карусель» «Мультстудия» №3, Курс «Увлекательная мультипликация» http://www.touchscience.ru/moodle/course/view.php?id=26</p> <p>Норштейн Ю. Снег на траве (фрагменты). http://www.kinoart.ru/magazine/07-2003/experience/nors0702/</p> <p>http://fcior.edu.ru</p>	<p>Видео по истории мультипликации</p> <p>Зарубежные и отечественные мультфильмы: «Ну, погоди!», «Зима в Простоквашино» «Падал прошлогодний снег»; «Микки Маус», «Бэмби» Проектор, экран Диафильмы. альбомные листы, карандаши, ножницы, клей-карандаш</p>	Анализ процессов и продуктов деятельности
Технология съемки мультфильма и анимирования персонажа	Практическое занятие. Презентация Метод проектов.	<p>Как делают мультфильмы – технология http://ulin.ru/whats/how.htm</p> <p>http://www.animator.ru/</p> <p>Раскадровка http://www.kinocafe.ru/</p> <p>http://www.kinotime.ru/</p> <p>Windows Movie Maker http://wmm5.narod.ru/</p>	<p>Дополнительный источник света, штатив, фотокамера, вебкамера, компьютер.</p> <p>Пластилин. Картон, ватман, гуашь, клей, ножницы</p>	Анализ выполнения творческих заданий
Компьютерная анимация	Практическое занятие.	программы («Paint»; «Movie Maker», PowerPoint),	Компьютер, фотокамера, веб-камера. Конструктор мультфильмов	Анализ процессов и продуктов деятельности

Мультипликация, я и мои друзья	Практическое занятие. групповые технологии: общение в динамических группах, работа в парах сменного состава	«Пикселяция» (Pixilation), http://www.mirmultikov.ru/ http://vk.com/mult_svoimi_rukami_mult74.ru http://www.proza.ru/avtor/lidersvadba	Видео-знакомства с детскими мультипликационными студиями «Видимо-невидимо», «Чум мультфильмов» и др	Коллективное обсуждение работ
--------------------------------	---	---	---	-------------------------------

Литература для педагога:

1. Баженова Л. М. В мире экранных искусств: Книга для учителей начальных классов, воспитателей и родителей. —М.,1992.
2. Баженова Л. М. Герои книг на экране. Работа с фильмом-экранизацией // Начальная школа. —1998. —№ 2.
3. Баженова Л. М. Изучение экранных искусств в начальной школе // Начальная школа: плюс-минус. —2000. —№ 1.
4. Баженова Л. М. Наш друг экран. Вып. 1,2. —М., 1995
5. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. —М., 1994.
6. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. —М., 1994.7.
Вайсфельд И. В. Кино как вид искусства. —М.,1980.
8. Захарова Е. А Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. —М., 1991.
9. Ильина Т.В. Мониторинг образовательных результатов в учреждении дополнительного образования детей. —Ярославль: ИЦ «Пионер» ГУ ЦДЮ. 2002.
10. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: Книга для учителя. —М., 1990.
11. Мудрость вымысла. —М., 1983.
12. Программы и конспекты занятий для педагогов дополнительного образования. —М.: Просвещение. 2001.
14. Творчество плюс мастерство. Сборник авторских программ педагогов Центра дополнительного образования детей. Выпуск 4. —Вологда.: ВИРО, 2003
15. Творчество плюс мастерство. Сборник авторских программ педагогов Центра дополнительного образования детей. Выпуск 6. —Вологда.: ВИРО, 2006
16. Усов Ю. Н. В мире экранных искусств. —М., 1995.

Литература для воспитанников

1. Алексеевская Н. Волшебные ножницы. —М.: Лист. 1998.
- 2.Анистратова А.А., Гришина Н.И. Поделки из упаковочных материалов. —М.: ОНИКС, 2011.
- 3.Барта Честмир. 200 работ для умелых рук. —М.: Палантир, 1991.
- 4.Высоцкая Е.В., Куликович Л.Н. Подарки своими руками. —Минск: Харвест, 2004.
- 5.Горичева В.С., Филиппова ТВ. Мы наклеим на листок солнце, небо и цветок. —Ярославль: Академия развития, 2000.
- 6.Лучшие поделки для детей/ перевод с итальянского Лебедевой Н. Ю. —М.: РОСМЭН, 2008.
- 7.Столярова С.В. Ямашину смастерю —маме с папой подарю. —Ярославль: Академия развития: Академия, К: Академия Холдинг, 2000.
- 8.Щеглова А.В. Оригами для детей и взрослых. Красивые вещи своими руками.-Ростов-на-Дону: Издательский Дом «Владис», М.: Издательский Дом «Рипол Классик»,2007.
- 9.Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы.