

Муниципальное общеобразовательное автономное учреждение «Основная общеобразовательная школа № 2 поселка Аккермановка муниципального образования город Новотроицк Оренбургской области».
(МОАУ «ООШ № 2»)

Выписка
из основной образовательной программы основного общего образования

Программа внеурочной деятельности
познавательная деятельность
«Мультстудия»

Возраст учащихся – 11-15 лет
Срок реализации программы – 1 год

Автор составитель:
Филиппова Елена Васильевна, педагог,
высшей квалификационной категории

Выписка верна

30.08.2024г.

Директор школы



Филиппова Е.В.

СОДЕРЖАНИЕ

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Направленность программы.....	3
1.2. Новизна и актуальность программы.....	3
1.3. Актуальность программы.....	4
1.4. Отличительные особенности программы.....	5
1.5. Адресат программы.....	8
1.6. Объем и срок освоения программы.....	8
1.7. Формы обучения и реализации программы.....	8
1.8. Особенности организации образовательного процесса.....	10
1.9. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.....	11
1.10. Цель программы:.....	11
2. Содержание обучения.	14
3. Планируемые результаты освоения программы.	23
4. Приложения к рабочей программе.	29
4.1. Тематическое планирование.....	29
4.2. Поурочное планирование.....	30
4.3. Оценочный инструментарий.....	35
4.4. Мероприятия, направленные на решения задач воспитания (программа воспитания школы).....	35
4.5. УМК курса внеурочной деятельности для педагога;.....	36
4.6. УМК курса внеурочной деятельности для учащихся;.....	38
Приложение 1.	39
Приложение 2.	40
Приложение 3.....	41
Приложение 4.	43
приложение 5.....	44
Приложение 6.	45
Приложение 7.	48
Приложение 8.....	49

1. Пояснительная записка.

1.1. Направленность программы

Программа «Мультстудия» является дополнительной общеразвивающей программой и разработана в соответствии с основными положениями Концепции развития дополнительного образования РФ (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726), Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Минобрнауки России N 1008 от 29.08.2013 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам» и Примерными требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (от 11.12.2006 № 06-1844).

Программа внеурочной деятельности «Мультстудия» социально-педагогической направленности предназначена для детей 8-15 лет.

1.2. Новизна и актуальность программы

Использование в образовательном процессе программы внеурочной деятельности по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей.

- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической деятельности (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования);
- Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.
- Организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

Такая программа будет ориентирована на этапы и особенности возрастного развития ребенка и характерных видов деятельности.

1.3. Актуальность программы

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Современная мультипликация является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем, что является в своей основе творческим процессом, имеющим свой конечный продукт – созданный своей творческой мыслью и своими руками, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

Технологии детской мультипликации – это особый вид современной креативной IT индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых ребенку для будущей успешной адаптации к условиям современной экономики, где все больше становятся востребованными креативные мультифункциональные специалисты.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

- Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;
- Формирование критического мышления;
- Развитие эмоционального интеллекта;
- Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.
- Опыт создания собственных творческих продуктов, в том числе через участие в проектной деятельности;

Включение технологий мультипликационной деятельности в образовательный процесс сегодня становится возможным благодаря созданию специализированного оборудования и технологий, созданных специально для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

1.4. Отличительные особенности программы

Особенности анимационной деятельности в младшем и подростковом возрасте

Программа анимационной деятельности ориентирована на потребность младших школьников в познавательной деятельности и опирается на различные виды творческой и познавательной активности, которые осваивают дети в этом возрасте. Это, такие виды творческой деятельности как рисование, лепка, аппликация, конструирование. Освоение работы с современными техническими средствами и программным обеспечением. А также литературное творчество, которое выражается в сочинении историй и сказочных сюжетов. Через творчество ребенок учится выражать себя, свой взгляд на мир и события в нем. А также приобретает опыт участия в различных проектах, в том числе и социальных, получая, таким образом, возможность получать необходимое в этом возрасте признание взрослых и сверстников.

Мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что в мультипликации всегда есть место игре, полету детской фантазии и абсолютно нет ничего невозможного. Для этого возраста характерно восприятие окружающего мира в единстве познавательной и эмоциональной

сферы. Дети стремятся все одушевить, оживить буквально все окружающее. Это качество соответствует сути самой анимационной деятельности, подкрепляя естественный, природный интерес ребенка.

Познавая явления окружающего мира, дети дошкольного возраста выражают это очень эмоционально и ярко. Это явление получило название непосредственной детской креативности. Впоследствии эту способность смотреть на вещи как бы впервые, сохраняют лишь немногие люди, которые становятся изобретателями, учеными, художниками. В основном, она не востребована и теряется в период младшей школы, где в обучении используются левополушарные методики, использующие логику. Поддерживая и сохраняя природную детскую креативность, как в дошкольном, так и в младшем школьном возрасте, мы имеем возможность сформировать на ее основе истинные способности и таланты ребенка, а также способность к креативному мышлению. Креативное мышление сегодня имеет большую ценность как личностная компетенция.

Важнейшим инструментом в познании мира для ребенка является игра. Перевоплощаясь, оживляя своих героев, наделяя их определенными качествами, ребенок проигрывает новые модели окружающей действительности, учится понимать и оценивать ее, устанавливает с ней многочисленные связи, строит взаимоотношения между персонажами, что очень важно для дальнейшей жизни. Можно сказать, что детская мультипликация способствует эмоциональному развитию ребенка, так учит осознавать свои эмоциональные состояния, распознавать эмоции других, передавать их с помощью героев.

Технологии предусматривают освоение процессов создания объектов для анимационной деятельности из различных доступных развивающих материалов: пластилина или пластичной массы, картона, цветной бумаги, LEGO конструирования, используется кукольная и предметная анимация. Детская мультипликация включает в себя огромное количество различных видов творческой деятельности, которое может варьироваться в зависимости от интересов ребенка.

Суть мультипликации состоит в возможности «оживления» любых изображаемых объектов. С помощью технологий StopMotion и покадровой съемки создается движение предметов в кадре. Это позволяет

самостоятельно создать любые изображения и показать процессы, которые с ними происходят. Этот процесс настолько привлекателен для любого ребенка, что создает дополнительную мотивацию для освоения любой темы или материала.

Данные технологии могут найти применение во всех областях знаний, которые осваивает ребенок в процессе обучения. Это может быть ознакомление со сказками, литературными произведениями, историческими событиями. Возможно наблюдение за явлениями природы, воспроизведенное с помощью анимации. Это может быть изучение букв и цифр, других символов, с которыми можно создавать различные забавные игровые истории, способствующие усвоению материала. С помощью анимации можно показать различные процессы и явления: как растет росток из семечка, как хлеб оказывается на нашем столе, как происходит круговорот воды в природе, изучать явления макро- и микро- космоса от вселенной до клетки. Изучать правила дорожного движения. С помощью мультипликации можно изучать эмоции и их проявления в различных ситуациях.

В процессе создания мультфильма происходит глубокое, разностороннее изучение предмета или процесса, который ребенок анимирует, глубокое эмоциональное погружение в предмет. Для того, чтобы собрать материал для мультфильма, необходимо изучить информацию (прочитать литературное произведение или научную статью), проанализировать информацию, выделить главное. Сформулировать основную идею, которая будет отражена в мультфильме. Собрать библиотеку образов персонажей или изучаемых объектов и среды их обитания, узнать об их образе жизни, проявлениях. Формирование умений и навыков поиска и переработки информации, ее использование в процессе создания собственных учебных и социальных проектов - важная деятельность, которая лежит в основе любого процесса обучения.

Детская мультипликация уникальна еще тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом позволяет детям попробовать себя в качестве сценариста, режиссера, актера, художника-аниматора, художника-декоратора, аниматора, оператора фото-, видео- и аудио- техники, монтажера видео- и аудио- материалов. Как правило, сами сюжеты мультфильмов заставляют детей осваивать новые

виды продуктивной деятельности. То есть, дети могут познакомиться с самыми различными способами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной и полезной информации.

Основное направление программы – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию, съёмку, озвучку мультфильмов. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Учатся работать с микрофоном. Участвуют в съёмке мультфильма в качестве оператора.

Занятия по программе знакомят детей с профессиями художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др. и дают возможность на занятиях, пробовать себя в разных ролях.

1.5. Адресат программы

Программа реализуется с детьми 8-15 лет

1.6. Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения и реализуется с детьми 8-15 лет в период с середины сентября по май (34 учебные недели)

Продолжительность занятия - 40 – 45 минут.

1.7. Формы обучения и реализации программы

Форма занятий групповая. Занятия проходят в группах до 10 человек.

Программа может реализовываться в образовательном учреждении как одним, так и несколькими педагогами, работающими с детьми.

Структура занятия:

Каждое занятие начинается с постановки задачи педагогом на текущее занятие. Задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из заданий и

упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

1. Организационный момент

- Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка.

- Дети рассаживаются на свои рабочие места.

- Приветствие.

2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.

3. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.

4. Творческая работа, предусматривающая те виды деятельности, которые запланировал педагог. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь и принимает участие в тех видах деятельности, которые требуют его присутствия. По мере обучения ответственность за выполнение конкретных видов деятельности (звукозапись, монтаж) может полностью делегироваться ребенку.

- Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.

- Дети приводят в порядок свое рабочее место.

В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:

- рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, просмотр фрагмента мультфильма,

дидактические игры помогающие освоить материал, совместная работа;

- развивающие игры и упражнения (Приложение 2, 3, 4, 5, 6);

1.8. Особенности организации образовательного процесса

Все дети в этом возрасте нуждаются как во внимании, поддержке и доброжелательности педагога, так и в элементах соревновательности при создании индивидуальных и групповых проектов. Без этого невозможно создать на занятии творческую атмосферу, *функциональный комфорт*, и как следствие положительные эмоции ребенка, интерес к занятиям, удовольствие от самостоятельного творчества. Реализация программы требует от педагога умения заинтересовывать детей к самостоятельному поиску информации, созданию идей, постановке целей и умения их достигать. Важно создавать творческое пространство, демонстрировать принципы сотрудничества, прививать навыки общения и взаимодействия.

Программа может реализовываться в образовательном учреждении как одним, так и несколькими педагогами, работающими с детьми.

Занятия проходят в просторном помещении, специально оборудованном для занятий анимационной деятельностью. Помещение поделено на зоны, в одной части располагается специализированное оборудование для анимационной деятельности, проектор и экран. В другой части располагаются столы для индивидуальной или групповой творческой работы. Шкаф для демонстрационных и раздаточных материалов. В помещении поддерживается чистота и порядок. Кабинет оборудован раковиной, где ребята могут помыть руки после занятий рисованием и лепкой. Кабинет достаточно освещен.

Все разделы и темы учебно-тематического плана *обеспечены необходимым наглядным и дидактическим материалом*. Педагогом подготовлены для занятий методические пособия, дидактические игры, наглядный и раздаточный материал, имеются инструменты и материалы для каждого ребенка, необходимые для выполнения творческой работы или технической задачи.

Необходимое условие реализации программы - *работа с родителями*.

Родители воспитанников являются полноправными участниками образовательного процесса. Допускается участие родителей в занятии, и предусматривается совместная работа детей и родителей, в том числе дома.

В начале учебного года на родительском собрании родители знакомятся с программой занятий в «Детской анимационной развивающей студии».

В течение года родители могут познакомиться с творческими работами детей на занятиях-показах.

1.9. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14 и нормы и правила СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима образовательного процесса". Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности для детей от 8 до 15 лет 40- 45 минут.

1.10. Цель программы:

1. Создание условий для формирования у детей дошкольного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).
2. Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы:

Обучающие задачи:

- познакомить младших школьников с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;

- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Предметные:

- ✓ способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- ✓ развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ развивать художественные навыки и умения;
- ✓ развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- ✓ развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- ✓ создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- ✓ создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Метапредметные:

- Умение выполнять пробное учебное действие, в случае его неуспеха грамотно фиксировать свое затруднение, анализировать ситуацию, выявлять и конструктивно устранять причины затруднения.
- Освоение начальных умений проектной деятельности: постановка и сохранение целей учебной деятельности, определение наиболее эффективных способов и средств достижения результата, планирование, прогнозирование, реализация построенного проекта.

- Умение контролировать и оценивать свои учебные действия на основе выработанных критериев в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.
- Опыт использования методов решения проблем творческого и поискового характера.
- Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии.
- Способность к использованию средств ИКТ и как базы компьютерной грамотности.
- Владение различными способами поиска (в справочной литературе, образовательных Интернет-ресурсах), сбора, обработки, анализа, организации и передачи информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением.
- Формирование специфических для анимации операций
- Освоение норм коммуникативного взаимодействия в позициях «автор», «критик», «понимающий», готовность вести диалог, признавать возможность и право каждого иметь свое мнение, способность аргументировать свою точку зрения.
- Умение работать в паре и группе, договариваться о распределении функций в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; стремление не допускать конфликты, а при их возникновении – готовность конструктивно их разрешать.
- Начальные представления о сущности и особенностях анимации, истории ее развития.
- Умение работать в материальной и информационной среде в соответствии с содержанием учебного предмета «мультстудия».

Личностные:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;

- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.
- повышать культурный уровень, формировать познавательные интересы;

2. Содержание обучения.

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

1. Создание сценария

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Сценарий создается по заданному алгоритму. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. Литературное детское творчество выражено в умении сочинить историю и зафиксировать ее письменно в определенной форме – в виде сценария.

2. Раскадровка

На основании сценария создается “раскадровка” - серия схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью событий.

3. Создание персонажей и декораций

Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.

4. Съемка

Во время съемки персонажи оживают и начинают двигаться. Съемка мультфильма обучение детей созданию движения персонажей на экране.

Выполняется в специализированной программе для покaдровой съемки, которая позволяет оператору, используя фотокамеру, фиксировать движения персонажей.

5. Озвучивание

Во время озвучивания мультфильма ребенок имеет возможность проявить свои актерские и речевые способности, придав выразительность и эмоциональную окраску голосу. Задача педагога, помочь ребенку создать интонационную выразительность образа.

6. Монтаж

Монтаж включает в себя обработку и их соединение материала с помощью специальной программы для монтажа. На этом этапе происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, название мультфильма и титры.

При организации творческой деятельности детей используются различные темoобразующие факторы, это могут быть:

- Учебные тематические сюжеты, разработанные в рамках учебной программы;
- Придумывание нового финала или финалов известной сказки;
- Создание мультфильма по сюжету детских стихотворений, сказок (используются, в том числе, произведения автора) ;
- Создание мультфильмов, посвященных родным и близким, а также календарным праздникам, сезонным событиям;
- Создание анимированных открыток, поздравлений;
- Сочинение сказок, историй и создание по их мотивам мультфильмов;
- Создание тематических мультфильмов для участия в различных конкурсах.

Используемые виды анимации:

- Пластилиновая объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.

- LEGO анимация - это вид анимации, в котором персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием LEGO-технологий.
- Кукольная и предметная анимация – это вид анимации, в котором в качестве персонажей выступают игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.
- Пластилиновая и бумажная перекидка – это вид анимации, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.
- Песочная анимация – это создание простых композиций из сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала (камушки, ракушки, перья, бусины, мелкие игрушки и т.д.).

Блоки программы:

Программа для детей дошкольного возраста включает в себя следующие блоки:

1. *Художественный блок.*

Развитие творческой и познавательной активности детей посредством различных видов изобразительной и декоративно-прикладной деятельности. Создание персонажей и декораций к мультфильму.

- В начале программы занятия художественного блока предполагают обучение работе разными художественными материалами и инструментами. По мере обучения от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия формируют и закрепляют умения и навыки. В дальнейшем занятия носят более творческий характер.
- Основы художественной грамоты. Цвет. Основные и составные цвета. Теплые и холодные цвета. Смешение цветов. Темные и светлые оттенки. Цветовой круг. Цвет и настроение.
- Многообразие линий (тонкие и толстые, прямые и волнистые, плавные и острые, закругленные спиралью, летящие) и их характер.

- Разнообразие форм предметного мира и передача и на плоскости и в пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Основы симметрии. Создание этюдов в технике «Оживающий фон».
- Приемы композиции на плоскости и пространстве. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ. Пропорции и перспектива. Понятия: линия горизонта, ближе- больше, дальше- меньше, загораживания. Контраст в композиции: низкое и высокое, большое и маленькое, тонкое и толстое.
- Приемы работы с пластическим материалом для создания выразительного образа (пластилин). Свойства пластилина, инструменты для работы с пластилином. Понятие объема, как языка скульптурной композиции. Правила работы в разных «пластилиновых» техниках.
- Создание персонажей с помощью лепки из пластилина и других материалов (объемные и плоские фигуры). Объем в пространстве и объем на плоскости. Целостность образа персонажа. Создание образов предметов, животных, человека, создание фоновых изображений.
- Игры и упражнения в технике «Кляксографии» на умение распознавать образы. Рисование на цветной бумаге, создание цветовых сочетаний. Цвет и музыка. Эмоциональное рисование(под музыку).
- Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных образов (волшебное животное, средство, персонаж, мир-наоборот, мир на других планетах).
- Создание декораций с помощью технологий аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона.
- Использование нетрадиционных способов изобразительной деятельности для создания персонажей и декораций к мультфильму.
- Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание.
- Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.

2. Блок конструирования.

Конструирование с помощью технологий LEGO. Создание

декораций с помощью технологий моделирования объектов.

Задачи конструктивного характера появляются при создании мультфильма в технике объемной анимации.

- Создание героев и декораций с помощью технологий LEGO конструирования.
- Создание макетов объемных декораций из картона, пенопласта, бумаги, природных и других материалов происходит с помощью технологий моделирования. Создание макетов декораций. Создание подвижных деталей. Макет здания, дерева, куста, колодца и т.д.
- Изучение и использование свойств и фактуры различных материалов для создания декораций и анимируемых объектов. Использование различных видов ткани, фольги, природных и других материалов и т.д.
- Конструктивные задачи возникают также в процессе съемки мультфильма при решении задач перемещения анимируемых объектов, создания устойчивости объектов и т.д.

3. Блок эмоционального развития.

Изучение эмоциональных состояний и их передачи посредством мультипликации. Просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов, элементы сценического искусства на занятиях помогают детям освоить средства и способы передачи эмоциональных состояний. Развитие речи и выразительного пересказа.

- Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций. Игра «Эмоциональные лица» (Приложение №2) А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх, сосредоточенность, стыд, вина, веселье, разочарование, горе и другие.

- Для определения оттенков настроения можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. (Приложение 2.)
- Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов. При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей. При подборе фрагментов мультфильмов можно использовать Приложение 3.
- Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры. Игры на воспроизведение эмоциональных состояний способствуют развитию эмоционального интеллекта ребенка. (См. Приложение 4).
- Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно просмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия. Для этого можно создать с детьми «Паспорт мультперсонажа» (Приложение 5).

Создание истории.

Активизация детского воображения, творчества через развитие способности к сочинительству. Поиск идей для создания мультфильма.

Этапы создания сценария.

- Составление сюжетной линии знакомой детям истории.
- Составление схем-рисунков к истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.
- Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Завершение. Конец. Создание макета истории (Приложение 6.). Применение макета для известных детям сказочных историй. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов.

- Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству. (См. Приложение 7).

Игры фиксируются педагогом на диктофон для того, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов;

- Самостоятельное создание сюжета истории с помощью сценарных карточек.
 - Самостоятельное составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.

4. Технический блок.

Представление о фото-, видео- аудио- технике, используемой в анимационной деятельности. Умение работать с микрофоном. Умение располагать персонажей в пространстве кадра. Изучение элементарных схем движения героев в пространстве сцены. Выполнение функций оператора съемки.

- Знакомство детей с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием. Камера, микрофон, компьютер с клавиатурой, работа с мышкой при выполнении функции оператора.
- При просмотре фрагментов мультфильмов обращать внимание детей на интонации, громкость, скорость, другие характеристики, с которыми звучат голоса персонажей и голос за кадром.
- Формирование представления детей о программе звукозаписи, навыков работы в программе звукозаписи и монтаж звуковых файлов.
- Обучение работе с микрофоном. Обучение ребенка использованию громкости, темпа, интонации, пауз как инструментов передачи художественного образа. Обучение созданию звуковых спецэффектов.
- Формирование представлений и навыков работы в программе, осуществляющей покадровую съемку, умение вести съемку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.
- Умение располагать персонажей и создавать движение анимируемых объектов в пространстве сцены. Изучение различных способов изменения и перемещения и преобразования анимационных объектов: появление,

исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Создание коротких этюдов (20-30 секунд) на движение.

- Умение выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров.
- Формирование умений и навыков работы с программой видеомонтажа, осуществление монтажа видео-, аудио- материала, создание заставки и титров.

1 год обучения

Тема	Содержание обучения
Создание сценария	Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Сценарий создается по заданному алгоритму. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. Литературное детское творчество выражено в умении сочинить историю и зафиксировать ее письменно в определенной форме – в виде сценария
Раскадровка	На основании сценария создается “раскадровка” - серия схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью событий
Создание персонажей и декораций	Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.
Съемка	Во время съемки персонажи оживают и начинают двигаться. Съемка мультфильма обучение детей созданию движения персонажей на экране. Выполняется в специализированной программе для покадровой съемки, которая позволяет оператору, используя фотокамеру, фиксировать движения персонажей
Озвучивание	Во время озвучивания мультфильма ребенок имеет возможность проявить свои актерские и речевые способности, придав выразительность и эмоциональную окраску голосу. Задача педагога, помочь ребенку создать интонационную

	выразительность образа.
Монтаж	Монтаж включает в себя обработку и их соединение материала с помощью специальной программы для монтажа. На этом этапе происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, название мультфильма и титры
Проект	Монтаж и озвучивание собственного мультфильма

Изучение программы «Мультстудия» способствует на пропедевтическом уровне работе над рядом метапредметных результатов:

- познавательных универсальных учебных действий,
- коммуникативных универсальных учебных действий,
- регулятивных универсальных учебных действий,
- совместной деятельности

Познавательные универсальные учебные действия	
Базовые логические действия способствуют формированию умений:	умение классифицировать, обобщать, сравнивать, выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, подбирать варианты решения задачи с учетом самостоятельно выставленных критериев.
Базовые исследовательские действия способствуют формированию умений:	формулировать вопросы по искомой информации, выставлять гипотезу, оценивать информацию, полученную в ходе исследования, на применимость, аргументировать свою позицию и мнение
Работа с информацией способствует формированию умений:	умение выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию, оценивать ее надежность и достоверность
Коммуникативные универсальные учебные действия	
Общение способствует формированию умений:	<ul style="list-style-type: none"> • выражать себя, свою точку зрения устно и письменно; • смягчать конфликты, вести переговоры; • обнаруживать различие и сходство позиций в диалоге с другими людьми; • публично представлять результаты выполненного опыта, эксперимента, исследования, проекта; • взаимодействовать с педагогическими работниками и сверстниками;
Совместная деятельность	<ul style="list-style-type: none"> • участвовать в групповых формах работы — обсуждениях, обмене мнениями, мозговых штурмах; • распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы; • координировать свои действия с другими членами команды.

Регулятивные универсальные учебные действия	
Самоорганизация Способствует формированию умений:	<ul style="list-style-type: none"> • Самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать свои действия для реализации задач, прогнозировать результаты, осмысленно выбирать способы и приёмы действий, корректировать работу по ходу выполнения. • Выбирать для выполнения определённой задачи различные средства: справочную литературу, ИКТ, инструменты и приборы. • Ставить цель собственной познавательной деятельности (в рамках учебной и проектной деятельности) и удерживать ее. • Планировать собственную внеучебную деятельность (в рамках проектной деятельности) с опорой на учебники и рабочие тетради. • Регулировать своё поведение в соответствии с познанными моральными нормами и этическими требованиями. • Планировать собственную деятельность, связанную с бытовыми жизненными ситуациями: маршрут движения, время, расход продуктов, затраты и др.
Самоконтроль Способствует формированию умений:	<ul style="list-style-type: none"> • Осуществлять итоговый и пошаговый контроль результатов. • Оценивать результаты собственной деятельности, объяснять по каким критериям проводилась оценка. • Адекватно воспринимать аргументированную критику ошибок и учитывать её в работе над ошибками.

3. Планируемые результаты освоения программы.

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, и соответствуют возрастным психологическим особенностям младших школьников. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

В результате освоения программы дети получают определенные умения и навыки и к концу второго года:

- ✓ Знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- ✓ Знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- ✓ Создают под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- ✓ Создают под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ Придумывают сюжеты к мультипликационным историям, используют сюжетные карточки и рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- ✓ Используют оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion;
- ✓ Умеют создавать различные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ Владеют программным обеспечением для анимационной деятельности: могут настроить камеру для съемки, работой в программах покадровой съемки и аудио-, и видео- монтажа;
- ✓ Имеют представление о том, что необходимо указать в титрах к мультфильму, умеют оформить эту информацию в графической форме и разместить в мультфильме.
- ✓ Участвуют в звукозаписи своего голоса под руководством взрослого, умеют создавать интонационную выразительность образа, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах.
- ✓ Создают под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-5 минут.

у детей должны быть развиты:

- ✓ интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества;
- ✓ интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ элементарные художественные навыки и умения;

- ✓ умение различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей;

будут воспитаны:

- ✓ сформированы начальные навыки коллективного взаимодействия,
- ✓ сформированы основы культуры речи и эстетического восприятия.

Педагог использует следующие *методы отслеживания результативности:*

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения упражнений, и овладения навыками различными видами творческой активности, активности обучающихся на занятиях.

Определение результатов освоения программы каждым ребенком осуществляется:

- *начальный контроль* проводится с целью определения уровня развития детей в начале учебного года;

- *текущий контроль* с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала проводится в рамках каждого занятия (ответы обучающихся на вопросы по теме занятия, рассказа ребенка о сделанной творческой работе и обсуждения выполненных работ);

- *промежуточный контроль* осуществляется с целью определения результатов обучения по итогам создания творческого проекта;

- *итоговый контроль* проводится с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей на конец срока реализации программы.

Карты наблюдений, используемые педагогом для фиксации результатов представлены в Приложении 1.

Личностные результаты	
<i>гражданско-патриотического воспитания</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Становление основ гражданской российской идентичности, уважения к своей семье и другим людям, своему Отечеству, развитие морально-этических качеств личности • Целостное восприятие окружающего мира,

	<p>начальные представления об истории развития мультипликации.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся мире на основе метода рефлексивной самоорганизации.
<i>духовно-нравственного воспитания</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Принятие социальной роли «ученика», осознание личностного смысла учения и интерес к анимации. • Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, способность к рефлексивной самооценке собственных действий и волевая саморегуляция. • Освоение норм общения и коммуникативного взаимодействия, навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение находить выходы из спорных ситуаций.
<i>эстетического воспитания</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Мотивация к работе на результат, как в исполнительской, так и в творческой деятельности. • Установка на здоровый образ жизни, спокойное отношение к ошибке как «рабочей» ситуации, требующей коррекции; вера в себя. •
<i>физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ответственно относиться к собственному здоровью, к окружающей среде • принятие и реализацию ценностей здорового и безопасного образа жизни: потребность в занятиях физкультурой и спортивно-оздоровительной деятельностью, отрицательное отношение к употреблению алкоголя, наркотиков, курению; • бережное, ответственное и компетентное отношение к физическому и психологическому здоровью как собственному, так и других людей, умение осуществлять профилактику и оказывать первичную медицинскую помощь, знание основных оздоровительных технологий
<i>трудового воспитания</i>	<ul style="list-style-type: none"> • осознанный выбор будущей профессии на основе понимания её ценностного содержания и возможностей реализации собственных жизненных планов; • гражданское отношение к профессиональной деятельности как к возможности личного участия в решении общественных, государственных, общенациональных проблем;
<i>экологического воспитания</i>	<ul style="list-style-type: none"> • основы экологического мышления, осознание влияния общественной нравственности и

	<p>социально-экономических процессов на состояние природной среды;</p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение опыта природоохранной деятельности;
<i>ценности научного познания</i>	<ul style="list-style-type: none"> • сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, различных форм общественного сознания- науки, искусства, морали, религии, правосознания, понимание своего места в поликультурном мире;
Метапредметные результаты	
Познавательные универсальные учебные действия	
<i>Базовые логические действия:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Оперировать основными понятиями и определять суть предметов и явлений. • Выстраивать цепочки аналогий и взаимосвязей. • Определять критерии для систематизации явлений и систематизировать их. • Устанавливать причинно-следственные связи. • Строить четкие логические рассуждения, формулировать выводы.
<i>Базовые исследовательские действия:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Создавать модели и схемы, при помощи которых можно выполнять познавательные задачи.
<i>Работа с информацией</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Грамотно работать с текстовой информацией, понимать содержание и смысл, определять главную мысль и уровень достоверности. • Пользоваться различными источниками получения информации при помощи компьютерной техники и онлайн-ресурсов. • Знать и использовать критерии определения достоверности источника. • Выбирать необходимую информацию и систематизировать ее. • Давать оценку новизне и важности информации для познавательного процесса. • Знать и использовать основные способы хранения, передачи и копирования информации. • Применять интерактивные инструменты для наглядной демонстрации подтверждения гипотез. • .
Коммуникативные универсальные учебные действия	
<i>Общение:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Использовать онлайн-ресурсы для общения и командной работы • Полноценно владеть грамотной устной и письменной речью. • Выстраивать диалог и продуктивное общение.

	<ul style="list-style-type: none"> • Уметь правильно выражать собственную точку зрения и формулировать мысли. • Применять речевые средства для достижения определенных коммуникативных целей. • Безошибочно передавать свои чувства и эмоции, не допускать злоупотребления ими в ущерб другим ученикам и педагогу. • Умело поддерживать беседу, следовать ее логике, слушать собеседников, доходчиво выражать свои мысли. • Демонстрировать высокую культуру речи.
<i>Совместная деятельность:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Организовывать совместную учебную деятельность, уметь наладить сотрудничество с одноклассниками и педагогом. • Демонстрировать одинаковую эффективность работы как в группе, так и индивидуально. • Соотносить личные интересы с общими интересами коллектива и каждого отдельного ученика в нем. • Находить общее решение, которое будет приемлемым для каждого. • Разрешать спорные и конфликтные ситуации, избегать их создания. • Аргументированно отстаивать свою точку зрения без ущерба для других.
Регулятивные универсальные учебные действия	
<i>Самоорганизация:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать свои действия для реализации задач, прогнозировать результаты, осмысленно выбирать способы и приёмы действий, корректировать работу по ходу выполнения. • Выбирать для выполнения определённой задачи различные средства: справочную литературу, ИКТ, инструменты и приборы. • Ставить цель собственной познавательной деятельности (в рамках учебной и проектной деятельности) и удерживать ее. • Планировать собственную внеучебную деятельность (в рамках проектной деятельности) с опорой на учебники и рабочие тетради. • Регулировать своё поведение в соответствии с познанными моральными нормами и этическими требованиями. • Планировать собственную деятельность, связанную с бытовыми жизненными ситуациями: маршрут движения, время, расход продуктов, затраты и др.
<i>Самоконтроль:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Осуществлять итоговый и пошаговый

	<p>контроль результатов.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Оценивать результаты собственной деятельности, объяснять по каким критериям проводилась оценка. • Адекватно воспринимать аргументированную критику ошибок и учитывать её в работе над ошибками.
Предметные результаты	
1 группа	<ul style="list-style-type: none"> • Повышен интеллект и интегративные творческие способности; • возрос интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству; • развитие художественных навыков и умений; • развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, чувства композиции, цвета, формы, логического мышление и пространственного воображения; • развитие эмоционального интеллекта благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;

4. Приложения к рабочей программе.

4.1. Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Вид деятельности	Форма проведения занятий	Электронный учебно-методический материал
Раздел 1	Создание сценария	6	Теория, практика	комбинированная	Программа для осуществления поккадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi
Раздел 2	Раскадровка	4	Теория, практика	комбинированная	Программа для осуществления поккадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
Раздел 3	Создание	3	Теория,	комбинирован	Программа для

	персонажей и декораций		практика	ная	осуществления покaдровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
Раздел 4	Съемка	5	Теория, практика	комбинированная	Программа для осуществления покaдровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
Раздел 5	Озвучивание	5	Теория, практика	комбинированная	Программа для осуществления покaдровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
Раздел 6	Монтаж	6	Теория, практика	комбинированная	Программа для осуществления покaдровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
Раздел 7	Проект	5	практика	комбинированная	Программа для осуществления покaдровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио

4.2. Поурочное планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов		Виды контроля	Дата	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Практические работы			
1.1	Знакомство с анимацией. Мультфильм на стикерах. Основы анимационного движения	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покaдровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
1.2	Анимационное движение. Упражнения: говорение, моргание, превращение	2	1,5	Практическая работа		Программа для осуществления покaдровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио

1.3	Анимационный танец	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
1.4	Анимационные открытки, посвященные праздникам	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
1.5	Коллективный мультфильм на стикерах по совместному сюжету	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
2.1	Сценарий анимационного фильма. Правила создания раскадровки	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
2.2	Раскадровка на заданную тему	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
2.3	Раскадровка по стихотворениям	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
2.4	Раскадровка по собственному сюжету	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
3.1	Создание трейлера. Правила построения сюжета	1		Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки

						AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
3. 2.	Создание раскадровок собственных трейлеров. Съемка. Ч1	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
3. 3	Создание раскадровок собственных трейлеров. Съемка. Ч2	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
4. 1	Изобразительное решение фильма. Упражнения на придумывание героев	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
4. 2	Цветовое решение фильма: фон и герой. Контраст. Дополнительные цвета	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
4. 3	Создание смешных и необычных героев в заданном пространстве. Упражнение живое/неживое	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
4. 4	Проработка фонов. Просмотр авторской анимации. Анализ изобразительного решения фильма	1		Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
4. 5	Что такое питчинг? Презентация собственных анимационных проектов по командам внутри группы	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио

5.1	Анимация. Правила создания анимации. Отработка принципов на собственных анимационных сюжетах	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
5.2	Разработка рисованной анимационной сценки. Разработка пластилиновой анимационной сценки -Ч1. Самостоятельная работа по командам	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
5.3	Разработка рисованной анимационной сценки. Разработка пластилиновой анимационной сценки -Ч2. Самостоятельная работа по командам	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
5.4	Создание мультипликации в различных анимационных техниках.	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
5.5	Озвучивание. Работа с написанным сценарием. Распределение ролей.	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
6.1	Черновая озвучка фильмов. Работа внутри команд	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
6.2	Запись звуков и шумов для собственных проектов	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
6.3	Запись закадрового голоса для проекта	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки

						AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
6.4	Монтаж. Основные принципы и приемы.	2	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
6.5	Монтаж под музыку	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
7.1	Монтаж собственных проектов. Самостоятельная работа – Ч1	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
7.2	Монтаж собственных проектов. Самостоятельная работа – Ч2	1	1	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
7.3	Анализ ошибок. Как улучшить? Как поправить?	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
7.4	Что такое анимационные титры. Правила создания титров для фильма.	1	0,5	Практическая работа		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио
7.5	Проведение конкурса анимационных работ.	1	2	Защита проекта		Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио

	ВСЕГО	34	25,5			
--	-------	----	------	--	--	--

4.3. Оценочный инструментарий

Насколько хорошо ребенок овладел материалом видно в ходе занятия и выполнения творческого проекта. Педагог фиксирует наблюдения в индивидуальных картах наблюдения, что позволяет проанализировать результативность программы на разных этапах и склонность ребенка к определенному виду творчества (Приложение 1).

По окончании каждого творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, дети вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты.

В конце каждого полугодия запланированы занятия по теме «Наши достижения». Первыми зрителями обычно бывают родители и младшие дети. Они в первую очередь приглашаются на демонстрацию новых детских мультфильмов.

Родители не только выполняют роль активных зрителей, но часто становятся участниками проектов детской мультстудии, помогают детям в создании их сценариев, записи и озвучивании диалогов, запоминании различных текстов к мультфильмам.

Программа предполагает организацию Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми) по итогам учебного года и участие в тематических мероприятиях, на которых происходит демонстрация творческих детских проектов.

Созданные мультфильмы могут становиться участниками различных конкурсов в области детского творчества.

4.4. Мероприятия, направленные на решения задач воспитания (программа воспитания школы)

№	Название мероприятия
---	----------------------

4.5. УМК курса внеурочной деятельности для педагога;
Материалы и оборудование, необходимые для занятий.

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Столы или парты.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности (Приложение 8):

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:
Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).
Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.
Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

Литература

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.

5. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
6. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
7. Классик по имени Леля в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
8. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
9. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
10. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
12. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
13. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
14. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
15. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
19. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160
20. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.

4.6. УМК курса внеурочной деятельности для учащихся;

Материалы и оборудование, необходимые для занятий.

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Столы или парты.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности (Приложение 8):

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:
Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).
Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.
Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

Материалы и инструменты:

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Масляная пастель 18 цветов.
- Набор ткани различной текстуры.

- Природные материалы.

Карта наблюдения.

1. Карта наблюдения эмоционального состояния и активности детей во время занятий.

Фамилия , имя ребенка	Блоки программы					
	Художественный	Конструирование	Эмоционального развития	Создания истории	Съемка мультфильма	Технический

Шкала оценки эмоционального состояния воспитанников

1. активно не нравится, не участвует
2. равнодушен
3. участвует с удовольствием

Период наблюдения

Творческий проект

Игра «Эмоциональные лица».

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний.

А также карточки эмоциональных состояний, где в

схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх.



Шкала эмоциональных состояний

Для определения оттенков можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. В центре будет нейтральная эмоция, на разных концах противоположности.



Приложение 3

Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения

Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности,

которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов.

При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей.

№	Эмоция	Мультфильм	Выразительные средства
1.	Страх	О том как гном покинул дом	Ярко, музыка, цвет.
		Зайчонок и муха	Движения
		Ничуть не страшно	Цвет, музыка
		Тараканище	Ярко! Музыка, движения, звук
		Храбрый заяц	Мало, музыка, движения
		Крошка енот	Ярко, движения, музыка, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	Ярко, Движения, мимика, музыка
		Котенок по имени Гав (Где лучше бояться)	Музыка, движения, мимика
		Гадкий утенок	Музыка, движения
	Обида	И мама меня простит	Движения, мимика
2.	Горе	Зайчонок и муха	движения
		Тараканище	Движения, звук, музыка,
3.	Решительность, смелость	Ничуть не страшно	
		Крошка енот	Цвет, музыка, движения
		Гадкий утенок	Движения, музыка
4.	Вина Стыд	Зайчонок и муха	Звук, движения
		Паровозик из Ромашково	Мимика, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	Цвет, движения, мимика
5.	Радость	Зайчонок и муха	Музыка, движения
		Гадкий утенок	Движения, музыка
		Тараканище	Движения, музыка
		Как Маша поссорилась с подушкой	Музыка, движение, мимика
6.	Осторожность	Ничуть не страшно	Движения, музыка
		Бегемот, который боялся	Движения, мимика

		прививок	
7.	Неуверенность	Одуванчик – толстые щеки	Движения, звуки
8.	Смех	Одуванчик – толстые щеки	Движения, звуки
9.	Интерес Любопытство	Паровозик из Ромашково	Мимика, звуки
10.	Ожидание	Паровозик из Ромашково	Мимика, движения
11.	Плач	Бегемот, который боялся прививок	движения
12.	Одиночество	Гадкий утенок	Движения, Музыка цвет
		Голубой щенок	Музыка, движения
13.	Коварство	Голубой щенок	Музыка, слова, движения цвет
14.	Злость	Голубой щенок	Музыка, слова, движения, цвет
		Тараканище	Образ, музыка, слова
		Гадкий утенок	Музыка, Движение, цвет, слова
		Как Маша поссорилась с подушкой	Музыка, движения, мимика.
15.	Любовь	Сила любви. Лучший мультфильм о любви со смыслом	Музыка, движение, свет

Приложение 4.

Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры

Игра «Угадай эмоцию»

В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию. После того, как дети угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть

за герой и в какой ситуации он может находиться.

Игра «Вспомни персонажа»

Педагог показывает детям карточки эмоциональных состояний, дети по очереди называют персонажей из сказок или мультфильмов и те ситуации, в которых они испытывали такую эмоцию. Поскольку на занятиях регулярно происходит просмотр фрагментов мультфильмов, то у детей постепенно накапливается «банк данных» о персонажах, их эмоциях и характерах.

Игра «Расскажи об эмоции»

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Какую эмоцию испытывает персонаж?

- При помощи каких выразительных средств, это демонстрируется?

Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается?

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

Игра «Покажи героя»

Педагог называет персонаж. Например, «хитрая лиса», «храбрый заяц», «умная черепаха», «капризная принцесса» и т.д. Ребенок рассказывает свою маленькую сценку с участием этого персонажа и показывает, как этот персонаж себя ведет, что он делает.

Паспорт мультипликационного персонажа

Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно просмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия.

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма, дети рассказывают о персонажах. Педагог учит детей выделять при описании героя параметры, описанные в «Паспорте мультперсонажа». Таким образом, дети учатся анализировать характеры героев, эмоции, которые они испытывают, поступки, которые совершают. Необходимо, чтобы дети выбирали не только положительных, но и отрицательных персонажей.

Паспорт мультперсонажа» (таблица)

Внешность (размер, цвет, одежда)	Черты характера	Поступки	Чем занимаетс я, интересы	Что говорит (фраза, которая его характеризует)
	Положительн ые	Отрицательн ые		

Приложение 6.

Макет истории

В сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

- Начало

В самом начале происходит знакомство зрителя с нашими героями, мы рассказываем про место, где они живут, когда эта история происходит и кто их друзья. Многие знают волшебные слова, ведущие в сказку, и звучат они так: «Жили-были...».

- Завязка

В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду или поиск ответа на вопрос. Главное, что это событие должно заинтриговать, заставить сопереживать и ставить перед зрителем вопрос: «Что же там дальше случится?». Наша задача с первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь, Поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через

действия персонажа мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.

- Развитие событий

И вот когда мы определились с проблемой, наш герой начинает искать ответы, чтобы справиться с ней. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Герой может попадать во все более трудные ситуации. Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.

- Кульминация.

И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.

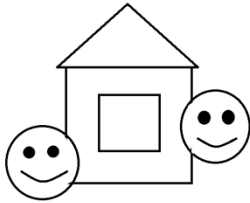

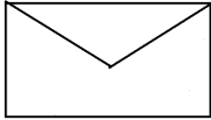



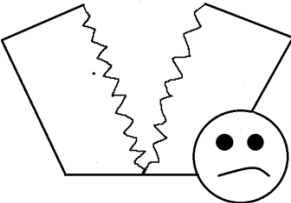
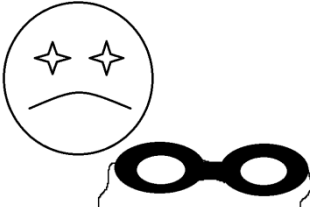

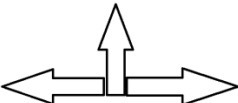
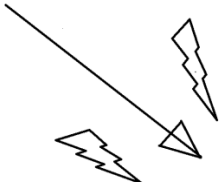
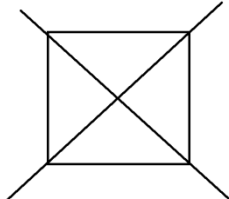


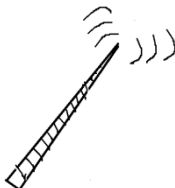
- ✓ Развязка

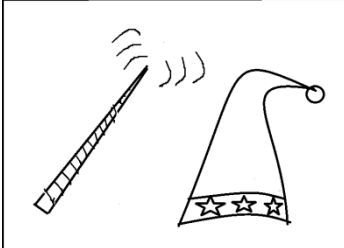
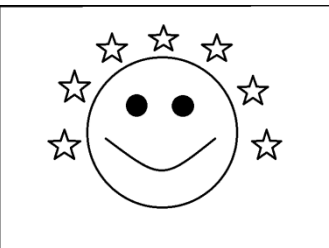
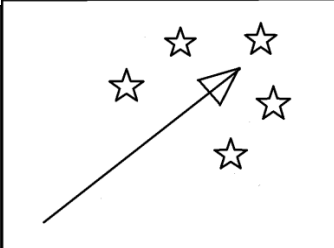
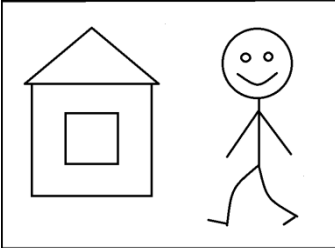
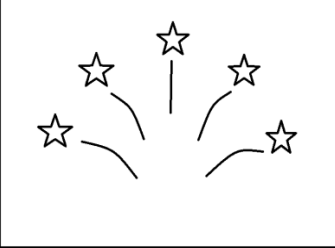
Развязка истории переворачивает неожиданно все происходящее, ставит все по своим местам. Делает все четким и ясным, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.

- Конец

Для наглядности подачи данного материала с детьми дошкольного возраста используется «Макет истории». С помощью макета можно передать детям главную мысль о создании истории: любая история похожа на «горку», у нее обязательно есть пологие части, подъем, вершина горы и спуск. Использовать «Макет истории» можно как при обсуждении знакомой детям сказки или мультфильма, так и при сочинении собственной истории.

Сценарные карточки

		
ЖИЛИ-БЫЛИ КТО? ГДЕ? КОГДА?	ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ	ИЗВЕСТИЕ
		
ГЕРОЙ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПУТЬ	ПОЯВЛЕНИЕ АНТИГЕРОЯ	ОБМАН, ВРЕД АНТИГЕРОЯ
		
ПРОБЛЕМА	РАЗОБЛАЧЕНИЕ АНИГЕРОЯ	КОНФЛИКТ
		
ВЫБОР ПУТИ	ПОРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ	ОШИБКА ГЕРОЯ
		
ИСПЫТАНИЕ	ПОГОНЯ	ВОЛШЕБНОЕ СРЕДСТВО

		
ПОЯВЛЕНИЕ ПОМОЩНИКА	ПРЕОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ	ПОБЕДА ГЕРОЯ
		
ГЕРОЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ ДОМОЙ		КОНЕЦ

Приложение 7.

Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству

- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;
- Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю;
- Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке;
- Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного);
- Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».
- Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором;
- Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.
- Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора» и т.д.

- Придумывание собственной истории, которая может стать сюжетом к мультфильму;

Игры фиксируются педагогом на диктофон для того, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов;

Приложение 8

Оборудование для анимационной деятельности с детьми

Мультстанок для объемной анимации:



Мультстанок для перекладной анимации



Программное обеспечение:
AnimaShooter, покадровая съемка
Movavi, видеоредактор