

Управление образования администрации
муниципального образования Кандалакшский район

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»
Муниципального образования Кандалакшский район

Принята на заседании
методического совета
от 25 апреля 2024 г.
Протокол № 4

Утверждена приказом директора
МАУ ДО ЦРТДиЮ
от 26 апреля 2024 года №49

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия»

Возраст обучающихся: 8 -12 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
педагог дополнительного образования
Неклюдова Софья Владимировна

п.г.т. Зеленоборский
2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Мультстудия» технической направленности** составлена на основе дополнительной образовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мультстудия», автор Беглецова И.Н.

Программа разработана с учетом:

– Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

– приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

– постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Новизна заключается в том, что программа "Мультстудия" предлагает инновационный подход к изучению технических аспектов создания анимации, интегрируя современные технологии и творческие методы. Ученики не только получают знания о традиционной покадровой анимации, но и осваивают передовые цифровые инструменты для создания мультфильмов. Программа даст возможность попробовать себя в роли различных участников съемочного процесса, познакомиться с профессиями: режиссера, сценариста, аниматора, оператора, монтажера, звукорежиссёра, художника, декоратора. Работая в мультстудии обучающийся создает полностью готовый цифровой продукт.

Актуальность программы. В современном мире, насыщенном визуальной информацией, навыки создания анимации становятся все более востребованными. Программа "Мультстудия" отвечает на этот запрос,

предоставляя обучающимся возможность развить креативность, технические навыки и умение работать в команде, необходимые для успешной реализации проектов в сфере мультипликации.

Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей, раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе разнообразные виды деятельности: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно – коммуникационных технологий.

Программа "Мультстудия" способствует развитию у учащихся метапредметных навыков, таких как: критическое мышление, коммуникативные навыки, техническую грамотность, работу с информацией.

Цель программы: развитие творческих способностей обучающихся через создание мультипликационных фильмов.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения.

Развивающие:

- развивать интерес к мультипликации;
- развивать креативность;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитать чувство уверенности в себе, своих силах, самостоятельности;
- сформировать социальные компетенции: ответственность, готовность к сотрудничеству, культуру целеполагания, умение презентовать свою работу;

– воспитать трудолюбие, ответственность, дисциплинированность, аккуратность.

Отличительные особенности.

Основной акцент в освоении данной программы делается на использовании проектной деятельности в создании анимационного фильма. Создание индивидуального или группового проекта позволяет развивать основные компетентности обучающихся и обеспечивает связь теоретического обучения с практической деятельностью. Работа с обучающимися осуществляется на основе их интересов и предпочтений, целей, интересующих проблем. В процессе создания мультфильма-проекта педагог выступает организатором, учитывающим интересы своих учащихся и лишь направляет, производя своевременную коррекцию деятельности детей.

Возраст обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности - 8-12 лет.

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 1 год – 72 часа.

Форма реализации программы.

Форма обучения – очная.

Форма организации деятельности обучающихся – групповая, индивидуальная.

Виды занятий:

- комбинированные (консультации и практикум, мастер-класс и игра);
- практические занятия (практикум, творческое задание, игра);
- теоретические занятия (беседа, рассказ, видео, презентации).

Режим занятий.

Занятия проводятся 1 раза в неделю по 2 академических часа (академический час 45 минут) с перерывом 10 минут.

Уровень сложности программы - стартовый.

Количество обучающихся в группе.

Группа состоит из 15 обучающихся.

Ожидаемые результаты.

Личностные результаты:

- владеет основами создания анимационного фильма;
- обучающийся мотивирован на достижение результатов, на успешность к дальнейшему саморазвитию;

– приобретены коммуникативные навыки.

Метапредметные результаты:

- развиты мыслительные операции: анализ, обобщение, сравнение, логическое мышление, память, внимание, фантазия;

– развиты элементы изобретательности, технического мышления и творческой инициативы;

– развиты навыки работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий.

Предметные результаты:

По окончании обучения обучающиеся **будут знать:**

– основные теоретические сведения о мультипликации;

– различные анимационные техники;

– программный софт для создания анимации;

– технологию и этапы съемочного процесса;

– распределение функции участников съемочной группы по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);

– владеть навыками сценической речи.

По окончании обучения обучающиеся **будут уметь:**

– разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;

– работать с различными художественными материалами;

– изображать персонажей и их место действия в фильме;

– выполнять покадровую съемку;

– работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

Критерии и способы определения результативности.

– педагогическое наблюдение (наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий);

– защита творческих проектов;

– итоговая диагностика проводится по окончании полного курса обучения по программе в соответствии с диагностической картой (приложение №2).

Форма подведения итогов. Выставка творческих проектов.

Сведения о документе, предоставляемом по результатам освоения образовательной программы.

При успешном завершении обучения обучающемуся выдаётся свидетельство установленного образца по заявлению родителя несовершеннолетнего обучающегося (законного представителя).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Всего часов	В том числе часов		Формы контроля/ аттестации
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Наблюдение
2.	Сценарий. Раскадровка. Производственный план	8	4	4	Практическая работа
3.	Виды анимации	60	12	48	
3.1	Stopmotion	20	4	16	Наблюдение
3.2	Пластилиновая анимация	20	4	16	Наблюдение
3.3	Перекладная анимация	20	4	16	Наблюдение
4.	Итоговое занятие	2	-	2	Защита проекта
	Всего:	72	17	55	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие – 2 часа.

Теоретическое занятие – 1 час.

Вводное занятие – знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности.

Практическое занятие – 1 час.

Изготовление тауматропа — это одна из первых оптических игрушек, с которых начинается история кино и анимации.

2. Сценарий. Раскадровка. Производственный план – 8 часов.

Теоретические занятия – 4 часа.

Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практические занятия – 4 часа.

Написание сценария, раскадровки, производственного плана мультфильма.

3. Виды анимации – 60 часов.

3.1 Stopmotion – 20 часов.

Теоретические занятия – 4 часа.

Техники плоскостной и объёмной анимации.

Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Просмотр

видеороликов в данной технике. Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.

Практические занятия – 16 часов.

Съемка мультфильма «Волшебные превращения», создание декорации, съемка, монтаж.

3.2 Пластилиновая анимация – 20 часов.

Теоретические занятия – 4 часа.

Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации. Практическая работа: задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.

Практические занятия – 16 часов.

Создание марионеток и фонов. Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

3.3 Перекладная анимация – 20 часов.

Теоретические занятия – 4 часа.

Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов.

Практические занятия – 16 часов.

Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

4. Итоговое занятие – 2 часа.

Практические занятия – 2 часа.

Защита самостоятельного анимационного проекта.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для организации образовательного процесса по программе используются следующие методы обучения:

- словесные (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядные (демонстрация образцов, использование шаблонов, просмотр видео роликов в соответствии с темой занятия);
- практические (упражнения, самостоятельная работа обучающихся, творческие задания, игры).

Общедидактические методы:

- репродуктивный (для организации учебной деятельности с применением упражнений, инструкций, изображений, реальных предметов);
- объяснительно-иллюстративный (для повышения мотивации к обучению с использованием наглядных пособий);
- ситуативно-ролевой для активизации учебного процесса.

Для реализации программы используются образовательные технологии и методики:

- дифференцированного и индивидуального обучения для развития мотивации к учению, обучение на индивидуальном максимально сильном уровне;
- проектное обучение (создание групповых и индивидуальных творческих проектов и их защита);
- ИКТ для повышения эффективности учебного процесса;
- личностно-ориентированное обучение для раскрытия и развития индивидуально-личностных качеств ученика;
- системно-деятельностный подход для самостоятельного успешного усвоения новых знаний учеником.

Во время занятий обязательно проводятся физкультурные минутки.

Программа обеспечена комплектами учебных пособий, разработками и конспектами занятий, демонстрационным материалом.

МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для реализации программы имеется учебный класс, оборудованный рабочими местами для обучающихся, принтер, мультимедийная установка, мобильный телефон с установленным приложением для съёмки и монтажа мультфильма, художественные материалы и инструменты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008 г.
2. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / (в 2 т.) – М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА «Мультитерапия, как средство развития творческой активности» Возраст обучающихся 5-11 лет составители Саутенко К.А. Филимонова Е.В.

4. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М. : Просвещение, 1990.

5. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы

Литература для родителей и обучающихся

1. Асенин С.В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012.

2. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд»
2011.128 стр.

3. Кристофер Харт. Мультики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002.

4. Лаптева Т.Е. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки.
Издательство:
Просвещение, 2011.

5. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. -
№ 2

6. Саймон Марк Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ
Пресс, 2006.

Интернет ресурсы

1. Мультфильмы своими руками
<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.

2. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru

3. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>

4. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>

5. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/books>

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	-	-	-	Теория Практика	2	Вводное занятие	МАУДО ЦРТДиЮ	Наблюдение
2.	-	-	-	Теория Практика	2	Сценарий. Раскадровка. Производственный план	МАУДО ЦРТДиЮ	Практическая работа
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Теория Практика	2			
3.	-	-	-	Теория Практика	2	Виды анимации. Stopmotion	МАУДО ЦРТДиЮ	Наблюдение
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
4.	-	-	-	Теория Практика	2	Виды анимации. Пластилиновая анимация	МАУДО ЦРТДиЮ	Наблюдение
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
5.	-	-	-	Теория Практика	2	Виды анимации.	МАУДО	Наблюдение

	-	-	-	Теория Практика	2	Перекладная анимация	ЦРТДиЮ	
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Теория Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
	-	-	-	Практика	2			
				Практика	2			
				Практика	2			
				Практика	2			
				Практика	2			
6.	-	-	-	Практика	2	Итоговое занятие	МАУДО ЦРТДиЮ	Защита проекта

Диагностика по дополнительной
 общеобразовательной общеразвивающей программе
 технической направленности
«Мультстудия»
 для результатов освоения знаний, умений и навыков

дата проведения _____
 ФИО обучающегося _____
 группа _____

В - высокий уровень освоения программы
 С - средний уровень освоения программы
 Н- низкий уровень освоения программы

№ п.п	Фамилия Имя	Уровень освоения программы		
		В	С	Н
1.	Знание видов мультипликации			
2.	Знание профессий, связанных с мультипликацией			
3.	Знание этапов создания мультфильма			
4.	Умение самостоятельно придумывает и изготавливает героев и декорации			
5.	Умение самостоятельно снять мультфильм			
6.	Умение работать в коллективе			

Критерии оценки:

«В» - владеет всем объемом знаний, полученных в процессе обучения по теме, разделу; владеет всеми навыками, предусмотренными программой, способен выполнить работу самостоятельно, выбрать действия, необходимые для решения задачи.

«С» - промежуточные уровни, оценка зависит от количества ошибок и пробелов.

«Н» - владеет актуальной информацией, т.е. полученной на последнем занятии; освоил отдельные навыки, не способен провести весь процесс работы самостоятельно, нуждается в руководстве; не умеет самостоятельно выбрать действия, необходимые для решения задачи.