

Управление образования администрации муниципального образования
Ленинградский район

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеский центр» станции Ленинградского муниципального образования
Ленинградский район

Принята на заседании
методического совета МБУДО ДЮЦ
от «26» 05 2022 г.
Протокол № 5



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Мультипликационный ДЮЦ-канал»

(наименование программы)

Уровень реализации программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 7 дней (28 часов)

Возрастная категория: 7 – 11 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID – номер Программы в Навигаторе: 46249

Липина Л.М., Кириносенко К.С., Заичко Д.Ю., Пороткова Т.В.,
педагоги дополнительного образования
(Ф.И.О. и должность разработчика)

ПАСПОРТ

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликационный ДЮЦ-канал» художественной направленности

Наименование муниципалитета	Муниципальное образования Ленинградский район
Наименование организации	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» станции Ленинградской
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	46249
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликационный ДЮЦ-канал»
Механизм финансирования	бюджетная основа
ФИО авторов (составителей) программы	Липина Л.М., Кириносенко К.С., Заичко Д.Ю., Пороткова Т.В
Краткое описание программы	<p>Программа имеет профориентационную направленность: позволяет обучающимся постичь азы анимации и мультипликации.</p> <p>Ребята знакомятся с профессиями художника-мультипликатора, режиссера, сценариста, оператора, монтажера, звукорежиссера.</p>
Форма обучения	очная
Уровень содержания	ознакомительный уровень
Продолжительность освоения (объём)	1 год 28 часов
Возрастная категория	7-11 лет
Цель программы	
Задачи программы	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анимационное теоретическое и практическое образование обучающихся; - ранняя профориентация; - формирование художественных навыков и умений; - освоение геометрических азов (пропорции, формы, перспектива, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве; - расширение знаний и умений обучающихся в живописи и прикладном творчестве; - развитие актёрских способностей. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - поощрение развития речевой активности обучающихся, обогащение словарного запаса; - развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных

	<p>способностей личности ребенка: воображение, любознательность, творческое мышление, творческая активность;</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитание способности самостоятельного регулирования собственного поведения, уверенности и позитивной установки. <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитание ценностного отношения к собственному труду, труду сверстников и его результатам; - воспитание умения доводить начатое дело до конца; - повышение уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности; - развитие интереса к профессиям, связанным с созданием анимационных фильмов.
Ожидаемые результаты	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обучающиеся приобретают навыки мультипликации и анимации; - у обучающихся формируется представление о профессиях, связанных с мультипликацией: сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер; - у обучающихся формируются и совершенствуются художественные и прикладные навыки и умения. <p>Личностные: У обучающихся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формируются социально-коммуникативные навыки; - развиваются речь, воображение, любознательность, творческое мышление, творческая активность; - закладывается способность контролировать и анализировать свою деятельность. <p>Метапредметные: У обучающихся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формируется умение выполнять учебную задачу; - воспитывается желание довести начатое дело до конечного результата-получить творческий продукт своих стараний;

	<ul style="list-style-type: none"> - повышается уровень мотивации к саморазвитию; - формируется устойчивый интерес к профессиям, связанным с созданием анимационных фильмов.
Особые условия (доступность для детей с ОВЗ)	да
Возможность реализации в сетевой форме	-
Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий	да
Материально-техническая база	<ul style="list-style-type: none"> - удобные столы и стулья; - интерактивная доска; - фотоаппараты/телефоны с камерой; - штативы; - осветительные приборы; - фоны разноцветные; - песочные столы с подсветкой; - темперные краски; - канцелярские наборы (бумага (белая, цветная), ватман, ножницы, линейки, простые карандаши); - гуашь, кисточки, фломастеры, цветные карандаши, пластилин; - компьютер с программным обеспечением.

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы – художественная.

Мультипликация – это групповой творческий процесс.

Создание анимационных фильмов раскрывает творческий потенциал обучающихся, развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Разработана программа в соответствии с:

- методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, МОНиМП КК, РМЦ КК, 2020г.;

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным закон о от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р;

- Приоритетным проектом «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ;

- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018г;

- Стратегией развития воспитания в РФ до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015г. № 996-р.;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Приказом Минтруда России от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Актуальность программы

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения.

Мультипликация в образовательном процессе – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

Педагогическая целесообразность программы

Программа имеет профориентационную направленность: позволяет обучающимся постичь азы анимации и мультипликации.

Ребята знакомятся с профессиями художника-мультипликатора, режиссера, сценариста, оператора, монтажера, звукорежиссера.

Создание мультфильма – это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: двигательную, речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную, коммуникативную, трудовую. В результате чего у обучающихся развиваются такие значимые личностные качества как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками. Обучающиеся получают навыки самостоятельной работы и работы в команде.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Принципы учебного процесса

- Самостоятельность – обучающиеся чувствуют себя полноправными субъектами учебно-воспитательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности.

- Самоорганизация – педагог не учит, а помогает, обуславливая необходимость обучения, развивая умения и навыки рационального вовлечения в образовательный процесс.

- Ответственность – развивает социальную зрелость личности.

- Психологическое удовлетворение – подразумевает эмоциональное удовлетворение каждого обучающегося и тем самым поддерживает мотивацию.

- Развитие – ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития; развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

Образовательные технологии: дифференцированного обучения, здоровьесберегающие, проектные, проблемные, ИКТ-технологии.

Отличительные особенности программы

Программа состоит из модулей, в которые при необходимости можно вносить коррективы, производить замену модуля, менять содержательный объем и т.п.

Программа предусматривает образовательный, творческий, здоровьесберегающий, практический компоненты.

В рамках программы предусмотрено взаимодействие с телекомпанией Стимул-ТВ станицы Ленинградской: «Азы профессии из первых рук».

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 7-11 лет.

Обучающиеся разного уровня подготовки, проявляющие активный интерес к мультипликационному процессу. Это могут быть дети с особыми возможностями здоровья.

Младший школьный возраст - наиболее благоприятен для педагогического воздействия. Дети искренне учатся любить труд, с уважением относятся к любому виду человеческой деятельности, знакомятся с простейшими, но самыми характерными чертами профессий, приобретают навыки, которые реализуют в школе и жизни.

Уровень программы, сроки и объем реализации

Уровень программы – ознакомительный. Программа краткосрочная в объеме 28 часов. Реализуется в рамках летней профильной смены.

Режим занятий определяется в соответствии с СанПиН.

Форма обучения – очная.

Форма организации учебной деятельности – групповая, по подгруппам, индивидуальная.

Формы проведения занятия – учебное занятие, беседа-презентация, мастер-класс, практические и творческие работы.

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в каникулярный период. Прием на обучение проводится на основании заявления родителей (законных представителей) через АИС «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края».

1.2. Цель и задачи

Цель - художественно-эстетическое развитие детей, формирование потребности в познавательной, творческой деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- анимационное теоретическое и практическое образование обучающихся;
- ранняя профориентация;
- формирование художественных навыков и умений;
- освоение геометрических азов (пропорции, формы, перспектива, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве);
- расширение знаний и умений обучающихся в живописи и прикладном творчестве;
- развитие актёрских способностей.

Личностные:

- поощрение развития речевой активности обучающихся, обогащение словарного запаса;

- развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка: воображение, любознательность, творческое мышление, творческая активность;

- воспитание способности самостоятельного регулирования собственного поведения, уверенности и позитивной установки.

Метапредметные:

- воспитание ценностного отношения к собственному труду, труду сверстников и его результатам;

- воспитание умения доводить начатое дело до конца;

- повышение уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;

- развитие интереса к профессиям, связанным с созданием анимационных фильмов.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование модуля/раздела	Кол-во часов			Компонент	Формы аттестации
		теория	практика	всего		
1	Модуль 1 «Основы мультипликации»	2	1	3	образовательный здоровьесберегающий	викторина «Что я знаю о мультфильмах»
2	Модуль 2 «Бумажная анимация»	1	1	2	образовательный здоровьесберегающий практический творческий	устный опрос
3	Модуль 3 «Рисованная анимация»	1	1	2	образовательный здоровьесберегающий практический творческий	устный опрос
4	Модуль 4 «Сыпучая анимация»	1	1	2	образовательный здоровьесберегающий практический творческий	устный опрос
5	Модуль 5 «Пластилиновая анимация»	1	1	2	образовательный здоровьесберегающий практический творческий	устный опрос
6	Модуль 6 «Рождение мультфильма»	1	13	14	образовательный здоровьесберегающий практический творческий	
	Использование различных техник в одном мультфильме	1	1	2	образовательный здоровьесберегающий	презентация и анализ

	Придумывание сюжета. Написание сценария.				практический творческий	творческого продукта
	<i>1 подгруппа –</i> Бумажный кадр. Подготовка героев мультфильма и декораций в бумажной технике. Пробы. Репетиции. Съёмка.	-	12	12	образовательный здоровьесберега ющий практический творческий	презентация и анализ творческого продукта
	<i>2 подгруппа -</i> Сыпучий кадр. Подготовка героев мультфильма и декораций в сыпучей технике. Пробы. Репетиции. Съёмка.				образовательный здоровьесберега ющий практический творческий	презентация и анализ творческого продукта
	<i>3 подгруппа -</i> Рисованный кадр. Подготовка героев мультфильма и декораций в рисованной технике. Пробы. Репетиции. Съёмка.				образовательный здоровьесберега ющий практический творческий	презентация и анализ творческого продукта
	<i>4 подгруппа-</i> Пластилиновый кадр. Подготовка героев мультфильма и декораций в пластилиновой технике. Пробы. Репетиции. Съёмка.				образовательный здоровьесберега ющий практический творческий	презентация и анализ творческого продукта
	Монтаж. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	-	2	2	образовательный здоровьесберега ющий практический творческий	обсуждение- анализ
7	Азы профессии из первых рук. Экскурсия на Стимул-ТВ	-	2	2	образовательный здоровьесберега ющий практический творческий	
8	Итоговое занятие. Демонстрация фильма.	-	1	1	здоровьесберега ющий практический творческий	презентация творческого продукта
	Итого:	7	21	28		

Содержание учебного плана

Модуль 1 «Основы мультипликации»

Тема 1. Вводное занятие.

Теория

Введение в программу. Знакомство с историей мультипликации. Виды мультипликации- просмотр мультипликационных отрывков.

Мультпрофессии (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер).

Практика

Викторина «Что я знаю о мультфильмах». Игровые формы на освоение профессиональных навыков мультипликаторов.

Тема 2. Процесс создания мультфильма.

Теория

Приемы оживления картинки. Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Знакомство с технологией съемочного процесса.

Оснащение для съемочного процесса (рабочий стол, устройство для съемки – камера, осветительные приборы), правила техники безопасности в процессе съемки.

Планы (крупный, средний и общий) и их смены.

Композиция анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).

Практика

Игровые формы на формирование навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок.

Модуль 2 «Бумажная анимация»

Тема 1. Бумажный сюжет.

Теория

Технология создания бумажного сюжета. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Практика

Обрывная техника, перекладная техника, техника мятой бумаги, техника оригами. Мультипликационные пробы.

Модуль 3 «Рисованная анимация»

Тема 1. Рисованный сюжет.

Теория

Технология создания рисованного сюжета. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.

Практика

Рисование на бумаге, темперными красками на стеклянных мольбертах. Мультипликационные пробы.

Модуль 4 «Сыпучая анимация»

Тема 1. «Сыпучий» сюжет.

Теория

Технология создания «сыпучего» сюжета. Просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных в песочной технике.

Практика

Тренинг на песочных столах. Мультипликационные пробы.

Модуль 5 «Пластилиновая анимация»

Тема 1. Пластилиновый сюжет.

Теория

Технология создания мультипликационного сюжета в пластилиновой технике. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Практика

Тренинг по пластилиновой технике. Мультипликационные пробы.

Модуль 6 «Рождение мультфильма»

Тема 1. Использование различных техник в одном мультфильме.

Теория

Введения понятия «движение — основа анимации». Значение движения и временного пространства в анимации. Темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме.

Практика

Выбор техник для съемки. Придумывание сюжета. Композиция мультфильма: вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение. Написание сценария – работа по подгруппам.

Определение главных и второстепенных героев.

Определение декораций, атрибутов. Прорисовка эскизов.

Распределение по подгруппам.

1 подгруппа

Тема 2. Бумажный кадр.

Практика

Изготовление мультипликационных героев и декораций в бумажной технике.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности. Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.

2 подгруппа

Тема 3. Сыпучий кадр.

Практика

Изготовление мультипликационных героев и декораций в сыпучей технике.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.

3 подгруппа

Тема 4. Рисованный кадр.

Практика

Изготовление мультипликационных героев и декораций в рисованной технике.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.

4 подгруппа

Тема 5. Пластилиновый кадр.

Практика

Изготовление мультипликационных героев и декораций в пластилиновой технике.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.

Тема 6. Монтаж.

Практика

Монтаж. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.

Тема 7. Азы профессии из первых рук.

Практика

Экскурсия на Стимул-ТВ станции Ленинградской.

Тема 8. Итоговое занятие.

Практика

Демонстрация фильма. Творческое обсуждение.

1.4 Планируемые результаты

Предметные результаты

- обучающиеся приобретают навыки мультипликации и анимации;
- у обучающихся формируется представление о профессиях, связанных с мультипликацией: сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер;

- у обучающихся формируются и совершенствуются художественные и прикладные навыки и умения.

Личностные:

У обучающихся:

- формируются социально-коммуникативные навыки;
- развиваются речь, воображение, любознательность, творческое мышление, творческая активность;
- закладывается способность контролировать и анализировать свою деятельность.

Метапредметные:

У обучающихся:

- формируется умение выполнять учебную задачу;
- воспитывается желание довести начатое дело до конечного результата-получить творческий продукт своих стараний;
- повышается уровень мотивации к саморазвитию;
- формируется устойчивый интерес к профессиям, связанным с созданием анимационных фильмов.

Основной результат программы - создание конкретного творческого продукта: создание мультфильма.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график программы – это составная часть программы, содержащая комплекс основных характеристик образования. Календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной программе.

Календарный учебный график может корректироваться и изменяться педагогом в течение периода обучения.

Календарный учебный график (*Приложение 1*)

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- удобные столы и стулья;
- интерактивная доска;
- фотоаппараты/телефоны с камерой;
- штативы;
- осветительные приборы;
- фоны разноцветные;
- песочные столы с подсветкой;
- темперные краски;
- канцелярские наборы (бумага (белая, цветная), ватман, ножницы, линейки, простые карандаши);
- гуашь, кисточки, фломастеры, цветные карандаши, пластилин;
- компьютер с программным обеспечением.

Кадровое обеспечение программы:

- педагоги дополнительного образования художественной направленности, имеющие базовые навыки в изобразительной, театральной, прикладной деятельности, владеющие ИКТ-технологиями.

2.3. Формы аттестации

Сроки	Вид контроля	Объект отслеживания	Методы
Вводное занятие	Вводный	Стартовый уровень знаний и навыков	Викторина «Что я знаю о мультфильмах»
В конце каждого модуля	Текущий	Степень усвоения материала	Устный опрос Презентация и анализ творческого продукта Обсуждение-анализ Педагогическое наблюдение
Итоговое занятие	Итоговый	Уровень освоения программы	Презентация творческого продукта-мультфильма

Диагностические материалы (Приложение 2)

2.5. Методическое обеспечение

Программа включает образовательный, здоровьесберегающий, практический и творческий компоненты.

Образовательный компонент направлен на приобретение обучающимися набора новых знаний и умений в области мультипликации и ознакомления с мультипрофессиями.

Здоровьесберегающий компонент предусматривает соблюдение санитарно-гигиенических норм при проведении занятий, обеспечение благоприятной психологической атмосферы в детском коллективе. Программа реализуется в летний период, поэтому особое внимание уделяется двигательному режиму и смене видов деятельности.

Практический компонент составляет большой объем учебной нагрузки по программе, предоставляя возможность обучающимся в короткий срок реализации программы освоить необходимые азы создания мультфильмов.

Творческий компонент направлен на создание активной творческой среды, развитие воображения обучающихся и воплощения своих креативных идей на практике.

Формы учебного занятия:

Беседа, практическое занятие, творческие задания, самостоятельная работа, тестирование, объяснение материала, презентация, просмотр и совместное обсуждение видеоматериала, экскурсия.

Методы обучения:

- Словесный метод используется для объяснения нового материала: рассказ, беседа. С помощью данного метода можно не только передавать информацию, но и давать ответы на вопросы обучающихся, что вызывает активную мыслительную деятельность.

- Наглядный метод - показ мультфильмов известных режиссеров, презентации по новым темам, иллюстрации.

- Метод практической работы - овладение практическими умениями создания мультфильма в разных техниках, написание сценария.

- Репродуктивный метод обучения - дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности.

- Частично-поисковый метод - формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы, дети должны научиться запоминать увиденные факты и воплощать их на практике, посредством словесного описания, графической прорисовки, построения схемы или модели будущего мультфильма.

- Аналитический (анализ полученной информации, анализ продуктов творческой деятельности).

- Презентационный (презентация мультфильма).

- Игровой метод.

Методы воспитания:

- Метод словесного поощрения (выражение удовлетворения от работы конкретных обучающихся или группы в целом, похвала и одобрение со стороны педагога).

- Метод мотивации способствует достижению цели, формирует ответственное отношение к своей деятельности.

Педагогические технологии:

Технология личностно-ориентированного развивающего обучения – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Информационно - коммуникативные технологии применяются при обработке рабочего материала и монтаже мультфильма.

Технология исследовательского (проблемного) обучения, при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится, как поиск новых познавательных ориентиров.

Игровые технологии позволяют активно включать ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе.

Здоровьесберегающие технологии:

- профилактика физических, умственных и психологических перегрузок обучающихся (проведения разгрузочных пятиминуток, смена вида деятельности) соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм (проветривание помещения, яркость света, отсутствие лишнего шума)

- создание эмоционально-комфортных условий для обучения, доброжелательной обстановки в детском коллективе. Не допускать конфликтных ситуаций между обучающимися, тактично корректировать поведение ребенка. Беседы на интересующие темы при выполнении практических занятий.

– формирование у обучающихся культуры отношения к своему здоровью.

Этапы создания мультфильма:

1. Выбор сюжета (известная сказка, рассказ, стихотворение или сюжет, придуманный детьми-написание сценария).

2. Определение техники анимации:

- перекладка — хорошо подходит для тех, кто любит рисовать.
- пластилиновая анимация — для тех, кто любит лепить.
- предметная анимация — для тех, кто любит строить и конструировать.
- сыпучая анимация — работать одновременно за одним столом могут не более 4 участников;
- рисованная анимация;
- бумажная анимация;
- смешанная техника.

3. Раскадровка.

Создание раскадровки в процессе общего обсуждения с детьми приучает их видеть сюжет целиком, планировать свои действия при съёмке, выбирать наиболее эффективный способ подачи материала. (планы: дальний, общий, средний, крупный, целесообразность их использования).

4. Создание персонажей и декорации для будущего мультфильма. Зарисовка героев на бумаге – для примера и представления общей картины в кадре.

5. Съёмка мультфильма (распределение ролей: оператор и аниматоры). Подготовка оборудованного места.

6. Монтаж. Музыкальное оформление.

Фотокадры переносятся на компьютер, с помощью специальной программы задаётся движение. В одной секунде для плавности движения ставится 8-12 кадров в секунду (500 кадров).

2.6. Список литературы

Литература для педагога

1. Болд А. Краткое руководство «Как снять мультфильм?» Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero 2020
2. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультфильм. Издательство: Эксмо, 2015 г.
3. Саймон Марк. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. Издательство НТ Пресс, 2005
4. Тимофеева Л.Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками», Издательство: Детство-Пресс, 2011 г.

Интернет-ресурсы

- Старт в науке. Создание мультфильма в домашних условиях [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.osm.od.ua/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation> (Дата обращения: 11.04.2022)
- "Академия педагогических проектов Российской Федерации" Создание мультфильма своими руками [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://kiddymult.ru/2011/08/tehnologii-multiplikatsii/> (Дата обращения: 11.04.2022)
- Мультфильм своими руками. Инструкция. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://veriochen.livejournal.com/121698.html> <https://veriochen.livejournal.com/146319.html> (Дата обращения: 11.04.2022)
- Творческие проекты и работы учащихся. Мультфильм своими руками [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://tvorcheskie-proekty.ru/node/224> (Дата обращения: 11.04.2022)
- Создание мультфильмов своими руками [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.schoolearlystudy.ru/vozrast/4-6-let/multikisvoimorukami> (Дата обращения: 11.04.2022)
- Как создать мультфильм на компьютере [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html> (Дата обращения: 11.04.2022)

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Тема занятия	Часы	Форма проведения занятия	Место проведения	Примечание
Модуль 1 «Основы мультипликации»						
1	22.06	<p>Вводное занятие. Введение в программу. Знакомство с историей мультипликации. Виды мультипликации- просмотр мультипликационных отрывков. Мультипрофессии (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер). Игра на освоение профессиональных навыков мультипликаторов.</p>	1	Рассказ-презентация. просмотр мультфильмов. Игровая деятельность	МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47	
2	25.06	<p>Процесс создания мультфильма. Приемы оживления картинки. Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Знакомство с технологией съемочного процесса. Оснащение для съемочного процесса (рабочий стол, устройство для съемки – камера, осветительные приборы), правила техники безопасности в процессе съемки. Планы (крупный, средний и общий) и их смены. Композиция анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Игра на формирование навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок.</p>	2	Просмотр мультфильмов. Рассказ-показ. Игровая деятельность		

<i>Модуль 2 «Бумажная анимация»</i>						
3	30.06	<p>Бумажный сюжет. Технология создания бумажного сюжета. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Обрывная техника, перекладная техника, техника мятой бумаги, техника оригами. Мультипликационные пробы.</p>	2	<p>Рассказ-презентация. Просмотр мультфильмов. Практическая работа</p>	МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47	
<i>Модуль 3 «Рисованная анимация»</i>						
4	30.06	<p>Рисованный сюжет. Технология создания рисованного сюжета. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов. Рисование на бумаге, temperными красками на стеклянных мольбертах. Мультипликационные пробы.</p>	2	<p>Рассказ-презентация. Просмотр мультфильмов. Практическая работа</p>	МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47	
<i>Модуль 4 «Сыпучая анимация»</i>						
5	01.07	<p>«Сыпучий» сюжет. Технология создания «сыпучего» сюжета. Просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных в песочной технике. Тренинг на песочных столах. Мультипликационные пробы.</p>	2	<p>Рассказ-презентация. Просмотр мультфильмов. Практическая работа</p>	МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47	
<i>Модуль 5 «Пластилиновая анимация»</i>						
6	01.07	<p>Пластилиновый сюжет. Технология создания мультипликационного сюжета в пластилиновой технике. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Тренинг по пластилиновой технике. Мультипликационные пробы.</p>	2	<p>Рассказ-презентация. Просмотр мультфильмов. Практическая работа</p>	МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47	

Модуль 6 «Рождение мультфильма»

7	02.07	<p>Использование различных техник в одном мультфильме. Введения понятия «движение — основа анимации». Значение движения и временного пространства в анимации. Темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме. Выбор техник для съемки. Придумывание сюжета. Композиция мультфильма: вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение. Написание сценария – работа по подгруппам. Определение главных и второстепенных героев. Определение декораций, атрибутов. Прорисовка эскизов. Распределение по подгруппам.</p>	2	<p>Рассказ-объяснение. Творческая практическая работа.</p>	<p>МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47</p>	
<u>1 подгруппа</u>						
8	04.07	<p>Бумажный кадр. Изготовление мультипликационных героев и декораций в бумажной технике. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.</p>	2	<p>Творческая практическая работа.</p>	<p>МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47</p>	
9	05.07	<p>Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.</p>	2	<p>Творческая практическая работа.</p>	<p>МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47</p>	
<u>2 подгруппа</u>						
10	04.07	<p>Сыпучий кадр. Изготовление мультипликационных героев и декораций в сыпучей технике. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.</p>	2	<p>Творческая практическая работа.</p>	<p>МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47</p>	

11	05.07	Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.	2	Творческая практическая работа.		
<u>3 подгруппа</u>						
12	06.07	Рисованный кадр. Изготовление мультипликационных героев и декораций в рисованной технике. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.	2	Творческая практическая работа.	МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47	
13	07.07	Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.	2	Творческая практическая работа.		
<u>4 подгруппа</u>						
14	06.07	Пластилиновый кадр. Изготовление мультипликационных героев и декораций в пластилиновой технике. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.	2	Творческая практическая работа.	МБУДО ДЮЦ, ул. Ленина, 47	
15	07.07	Пробы. Репетиции. Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала.	2	Творческая практическая работа.		
16	08.07	Монтаж. Монтаж. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	2	Творческая практическая работа.		
17	09.07	Азы профессии из первых рук. Экскурсия на Стимул-ТВ станции Ленинградской.	2	Экскурсия		
18	11.07	Итоговое занятие. Демонстрация фильма. Творческое обсуждение.	1	Презентация мультфильма-		

				общий просмотр и обсуждение		
--	--	--	--	--------------------------------	--	--

**Входная анкета-тест
«Что я знаю о мультфильмах»**

Ф.И. _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) Ежик в тумане:	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
б) Ну, погоди!:	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
в) Симпсоны:	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
д) Кот Леопольд	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
е) Холодное сердце	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
ж) Варешка	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
з) ВАЛЛ-И	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
и) Тайна третьей планеты	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел
к) Том и Джерри	1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:
 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! _____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

В) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц, погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____

З) — А где моя котлета?!!

— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____

И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

Определение уровня развития художественно-образного мышления

Методика «Композиция»

Цель проведения:

Методика направлена на выявление способов, которыми испытуемые строят многоэлементные и одноэлементные по значению и внешнему виду образы событий разного, самостоятельно задуманного ими содержания рисунка.

Различаются два вида расположения рисунков: типичное и нетипичное.

Типичное - отражает возрастные изменения образного мышления ребенка, *нетипичное* - его художественное проявление.

Каждое из типичных расположений рисунка на листе бумаги строится одним и тем же способом при разном содержании рисунков. Изображение на листе располагаются в случайном порядке, или как-то связываются только между собой, но не с пространством рисунка. Содержание рисунка при всех этих способах частично или совсем не выражается в изобразительной форме. Здесь нет места проявлениям художественной выразительности.

Нетипичный вид расположения рисунков отличается прежде всего тем, что до начала процесса рисования у ребенка создается замысел-образ, выраженный в изобразительной форме.

Это, как правило, два-три взаимосвязанных компонента чего-то самого важного для задуманного рисунка. Состав порождающих рисунок образов бесконечно разнообразен. Картинное пространство - не копия пространства натурального. Картинное пространство должно быть замкнуто рамкой-краями. Только размещаясь внутри них, картина может не только изображать реальность, но и что-то выражать: идеи, мысли, чувства, движение и неподвижность, разное пространство и разное время события и многое другое. Для этого в картинном пространстве организуются связи и отношение между изображениями, выразительность которых зависит, кроме того, и от места в структуре рабочего поля листа. Действуя таким способом, художник создает

неповторимые по содержанию и внешнему виду картины. Этот способ - *художественная композиция*.

Своевременное выявление среди текущих рисунков детей тех, что построены композиционным способом, чрезвычайно важно для регулирования педагогического руководства уроками изобразительного искусства. Если рисунки, построенные таким способом редки для всех учеников какого-либо класса, значит надо что-то менять в обучении: содержание, методику, организацию уроков или взаимоотношение учитель-ученик. Если редки у отдельно нормально развитых детей, то надо искать другие формы индивидуального отношения к ним. Объясняется это тем, что композиционный способ построения образов рисунков всегда является показателем потенциально более высоких возможностей художественного развития ребенка, чем те, которые ему удается реализовывать на уроках.

Процедура эксперимента

- Изобразительные материалы

Каждому испытуемому выдается:

1. По 6 листов белой бумаги размером 6 см x 14 см (у экспериментатора запас не менее, чем по 3 таких же листа на каждого испытуемого для последующей раздачи, если ранее выданных не хватило.

2. Графитный (простой) карандаш мягкостью 2м.

3. Ластик.

Инструкция испытуемым. Экспериментатор зачитывает текст сказки «Сказочный город художников».

Текст сказки

1. В большом-большом городе жили ребята, которые очень любили рисовать. Рисовали ребята много: дома, в школе, во дворе... А им хотелось делать цветные рисунки. Но цветные рисунки учили делать только в другом городе, который находился недалеко, но был обнесен высокой стеной. Пройти за нее было очень трудно. Это был город Художников. Туда вели только одни ворота (другие были всегда закрыты). У ворот стоял огромный Великан. В руках у него был большущий карандаш, похожий на копье, а вместо щита - большой ластик.

2. У ребят, которым хотелось посмотреть на город Художников, Великан требовал вместо пропуска какие-то особенные рисунки.* Какие? Никто не знал. А Великан, посмотрев на рисунки, всегда говорил: «Эти не подходят» или «Рисунков мало!» Ребята у него спрашивали, за какие рисунки он их пропустит. Он отвечал: «Это секрет!»

3. Однажды ребята решили: «Не уйдем от ворот и будем рисовать до тех пор, пока не узнаем, какие надо показать рисунки, чтобы нас пропустили в этот город!» Сели аж у ворот и стали рисовать. Нарисуют, покажут Великану. Но он опять всем говорит «Рисунок не подходит» или «Рисунков мало».

Наконец, одна девочка Маша сделала много рисунков и показала Великану. Он их внимательно просмотрел и про четыре рисунка сказал, что они подходят, и пропустил Машу через ворота. «Ага, - догадался кто-то из ребят, - рисунков должно быть не меньше четырех, а еще лучше, если их будет больше.

4. Первым догадался мальчик Петя. Он сделал шесть рисунков, а своему другу Васе сказал: «Видишь в стене маленькие дырочки? Если меня пропустят, то в эту дырочку я тебе скажу, какие надо сделать рисунки». Великан Петю пропустил. Он подошел к дырочке стене и прошептал Васе: «Подходят рисунки только про людей и животных. И такие, которые придумал сам, а не такие, как у других ребят. И еще: чтобы не просто что-то было нарисовано, например, дин человек или заяц, а чтобы на рисунке показать какое-то интересное событие, чтобы люди и животные что-то делали. А не подходят узоры и такие рисунки, где что-нибудь одно нарисовано: дерево, дом, цветок или еще что-нибудь такое. Рисунок надо делать простым карандашом, а цветными, фломастерами или ручкой - нельзя! И каждый рисунок надо сделать на отдельном листке.

5. Как только Вася узнал все это, так сразу и рассказал всем ребятам. Они обрадовались. Засели за работу. Сделали много интересных рисунков, Великан их пропустил, а рисунки обещал показать художнику.

Цифрами отмечены разделы сказки, между которыми экспериментатор делает небольшие паузы. Подчеркнутые слова и цифры в тексте составляют обязательные условия задачи каждого текста. На них надо акцентировать внимание детей интонацией голоса, а при необходимости и повторением текста.

Задание испытуемым

1. Ребята! Попробуйте и вы сделать такие рисунки, которые Великан примет и покажет художнику.

2. Вспомните, какие рисунки ему подходят. Должно быть больше 4-х рисунков: про людей или про животных. Рисунки каждый придумает сам - свои, а не такие как у других. Нарисовать надо какие-то интересные события. Рисунки надо сделать карандашом. Каждый рисунок надо сделать на отдельном листе и на первом рисунке поставить - «1», на втором - «2», на третьем - «3» и т.д.

3. Вспомните, какие рисунки Великан не принимал: сделан цветными карандашами, фломастерами, ручкой; узоры или когда на листке нарисовано что-то одно - дом, дерево, цветок или что-то другое; если рисунок будет похож на те, которые Великан видел у других ребят.

4. Я буду за Великана. Каждый из Вас, как только сделает четыре рисунка подойдет ко мне, и мы решим, пропустят автора в город Художников или нет. Если

рисунки «подходят», то я их принимаю, а если «не подходят», то-, гда надо рисовать что-то другое и опять мне показать.

Выполнение задания

Работа детей над рисунками должна быть максимально самостоятельной. Экспериментатор не обсуждает с детьми ни содержания, ни количества рисунков. Он несколько раз по ходу работы обязательно напоминает ученикам условия задания. Тем, кто (судя по рисункам) их забыл, можно напомнить условия в форме вопросов: «Что на рисунке происходит?», «Разве узоры подходят?» и т.п. По ходу занятий детей надо подбадривать похвалой за сосредоточенность при рисовании, за интересные рисунки, за хороший темп работы, но не излишнюю поспешность. Но хвалить надо обязательно за **то**, что действительно хорошо сделано ребенком.

Прием рисунков

Рисунки принимаются у каждого испытуемого отдельно. Отказ в приеме обязательно мотивировать.

При приеме у первых испытуемых комментировать громко, чтобы все дети услышали, что принимаются рисунки точно по условиям задания. Детям, у которых 1 или 2 рисунка не приняты, надо предложить нарисовать другие. Тем, у кого приняты 4, предложить нарисовать еще что-нибудь интересное.

Все принятые и не принятые рисунки должны быть подписаны на оборотной стороне листа (на стороне рисунка надписей делать нельзя).

Надпись содержит: Ф.И., класса, дату проведения и порядковый номер исполнения. Рисунки сложить вместе.

Процедура группового обследования по этой методике отличается от выше описанной только тем, что:

1. Испытуемые рассаживаются по одному на более значительное расстояние друг от друга.
2. По ходу изложения задания испытуемые могут активно включаться в перечисление и толкование «разрешительных» и «запретительных» условий (при фронтальном это делает только экспериментатор).

Исследование креативности

Креативность (или творческое воображение) имеет огромное значение не только для познавательного развития детей, но и для формирования их личности. Способность находить новые нетрадиционные способы решения различных задач не всегда связана с общими интеллектуальными способностями человека. В то же время творческие способности личности откладывают отпечаток и на уровень выполняемой деятельности, и на стиль общения с другими людьми, и на осознание своих достоинств и недостатков. Поэтому при диагностике необходимо исследовать уровень не только познавательного, но и творческого развития личности, который невозможно определить с помощью традиционных тестов интеллекта, о которых говорилось выше.

Креативность, то есть способность к творчеству, может проявляться в разных видах деятельности и с разными материалами - преимущественно словесным при вербальной креативности образным (предметами или изображениями) при образной.

Американские психологи Гилфорд и Торренс разработали различные методики для исследования креативности детей разного возраста.

Для исследования образной креативности может быть использован тест «Дорисовывание», имеющий несколько модификаций в зависимости от возраста детей.

Тест для детей 6-10 лет

Стимульный материал: листы белой бумаги, в середине которого простым или черным карандашом нарисованы контуры.

Инструкция. Посмотри на этот листок. Кто-то из ребят начал рисовать и не успел закончить. Придумай, что из этого может получиться и закончи, пожалуйста, рисунок.

Проведение теста. Детям дают только простой или черный карандаш. Взрослый не вмешивается в процесс рисования и на возможные вопросы детей отвечает, что они могут рисовать все, что им хочется. Для дорисовывания детям обычно предлагают по очереди 5-6 контуров (по мере выполнения).

После выполнения каждого из заданий ребенка спрашивают, что именно нарисовано (можно подписать).

Диагноз результатов. При интерпретации полученных данных обращают внимание на беглость, гибкость, оригинальность полученных ответов. Беглость связывают с общим количеством ответов (например, дети делают не одно, а два, три возможных названия картинок, предлагают несколько вариантов дорисовывания и т.д.

Максимальное количество баллов - 3, минимальное - 0 (если ребенок отказывается рисовать).

Гибкость оценивают по количеству использованных категорий в содержании рисунков (например, ребенок рисует только людей или и людей, и животных, и разнообразные предметы). Отказ от задания - 0 баллов, максимальное количество баллов - 3 (при использовании нескольких категорий).

Оригинальность разных категорий оценивается по баллам: 1 - звери, пища, транспорт; 2 - игрушки, человек; 3 - герои сказок, одежда, птицы, растения; 4 - мебель, рыбы; 5 - насекомые, техника; 6 - предметы туалета, светильники, музыкальные инструменты, постельные принадлежности.

Кроме беглости, гибкости, оригинальности оценивают и *характер рисунка* - важный показатель творческих способностей ребенка. При отказе рисовать, воспроизведении тождественного контура рядом с основным, прикрепление овала к бумаге без названия рисунка и дорисовывание - 0 баллов. Дорисовывание минимальным количеством линий, при котором обыгрывается традиционное использование контура (огурец, солнышко, шарик, волны) - 1 балл. Рисунок состоит из дополнительных элементов, соединенных с основным контуром (человечек, кораблик, дорожка в саду - 2 балла. Основной контур является частью в других предметах или их деталью (включение) - 3 балла. Рисунок содержит определенный сюжет, вырастает некоторое действие - 4 балла. Рисунок включает в себя несколько персонажей или предметов, раскрывающих его тему, которая подчинена одному смысловому центру, связанному с основным контуром - 5 баллов.

В норме дети должны набрать 6-9 баллов, получив по 1-2 балла за беглость, гибкость, оригинальность и 3-4 балла за характер рисунка.

Норма не зависит от возраста, который влияет только на изменение стимульного материала. При большом количестве баллов (11 и выше) можно говорить о высоких творческих способностях ребенка, его одаренности. Дети, набравшие меньше 2-3 баллов, фактически не обладают творческими способностями, хотя могут иметь высокий интеллектуальный уровень.

Тест «Эскизы»

Задача: в каждом квадрате теста даны одинаковые фигуры - круги. Каждый круг превратить в изображение предмета.

Инструкция: добавь любые детали к основному изображению так, чтобы получились различные предметы.

Пример:

Время выполнения - 5 мин.

Результаты теста оцениваются следующим образом:

а) беглость (Б)

n_1 - число категорий рисунков (лица, животные и т. д.), (1 категория - 1 балл), n_2 - число рисунков, где не используется круг (1 рис. - 1 балл) $B = \text{сумма } n_1 - \text{сумма } n_2$.

б) оригинальность (О)

m_1 - число оригинальных рисунков (1 рис. - 5 баллов)

t_2 - 2 число оригинальных подходов к исполнению необычных по форме и расположению изображений (1 изображение - 3 балла)

$O = \text{сумма } t_1 + \text{сумма } t_2$

Рефлексивный лист участника смены

Опиши и оцени свою работу.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	