

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Строчковская средняя школа»

<p>ПРИНЯТО на педагогическом совете протокол №1 от «31» августа 2020 г.</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ «Строчковская средняя школа» _____ Л.Г.Петрова приказ № 42/п от «31» августа 2020 г.</p>
--	--

**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
Мультстудия
с 10 до 13 лет на 1 год**

Автор составитель:

Щербинина Галина Федоровна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Пластилиновая мультипликация – одна из старейших техник анимации. В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии. Данная **программа** предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как инструментом для самовыражения.

Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, а четвертые – еще к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.

Кино вообще, и в особенности анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка – песня, музыкальное сопровождение. Занятие анимацией развивает личность ребенка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определенные переживания, побуждает к созданию новых образов.

Программа является модифицированной, она создана на основе **программно-методического материала «Азбука кино»** под редакцией Л. М. Баженовой, издательство *«Просвещение»*, 2005 г. Так же используется книга Нелли Больгер, Сергея Больгер **«Мультстудия «Пластелин»**. Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!»

Направленность **программы** - художественная.

Ведущая идея данной **программы** – создание студии **пластилиновой мультипликации**, для воспитания гармонично развитой личности посредством освоения анимационных техник.

Актуальность программы

заключается в том, что освоение основных приёмов и принципов создания движущихся изображений — это элемент грамотности современного человека, становящийся все более нужным и школьнику, и учителю. Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами

или со статичными картинками, но и с динамическими образами, даёт процессу учения дополнительную выразительность и новые мотивации.

Педагогическая целесообразность данной дополнительной общеобразовательной программы, разработанной для детей 10 -12 лет, заключается в том, что она учитывает их возрастные особенности.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку *«уйти в виртуальный мир»*, учит видеть красоту реального мира.

Отличительные особенности программы

Проходя данный курс, обучающийся быстро получает результат своей работы, в последующем усложняя себе цели, получает более весомый результат.

Программа «Мультстудии «Сказка» ориентирована на детей 7-12 лет.

Цель программы :

- ознакомление детей с различными техниками анимации и изучение возможности создания анимационного пластилинового фильма.

Данная цель реализуется через решение следующих задач:

Обучающие задачи:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы,
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;

- обучить учащихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого обучающегося.

Воспитывающие задачи:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

Программа «Мультстудии «Сказка» рассчитана на 1 год (78 часов).
Занятия проходят 2 раза в неделю по 1 часу.

Программа «Мультстудии «Сказка» может использоваться как в системе дополнительного образования, так и для организации внеурочной деятельности.

Планируемые результаты:

К концу учебного года учащиеся

Получат знания о:

- истории мультипликации;
- свойствах и техниках лепки из пластилина;
- основных анимационных техниках;
- процессе создания пластилиновой анимации;
- закономерности движений героев фильма;
- основных способах создания мультипликационного фильма.

Приобретут опыт в:

- применении знакомых техник для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок;
- лепке персонажей из пластилина;
- написании сценария;
- съемке мультипликационных сюжетов;
- озвучивании мультипликационного сюжета;
- монтаже кадров.

Приобретут навык в:

- рисованной и пластилиновой анимации;
- лепке персонажей мультфильма из пластилина;
- самостоятельном создании небольшого сюжета (замысла, сочинения, сценария, съемки, монтажа, озвучивании, демонстрации фильма, обсуждении результатов работы)
- создании мультфильмов.

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

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- репродуктивный (*воспроизводящий*);

- иллюстративный (*объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала*);

- проблемный (*педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения*);

Содержание, методы и формы работы:

Содержание программы предполагает выполнение заданий, как на компьютере, так и непосредственно с художественными материалами. Это облегчает изучение и усвоение детьми режимов, инструментов и свойств компьютерной программы, а также помогает сравнить процесс и результат рисования на компьютере и художественными материалами, и понять возможности и ограничения того и другого способа рисования.

Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и условий для творческого и духовного развития ребёнка. Методы и формы, прежде всего, должны способствовать сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы, важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать детям организовать рабочие места в студии. Чётко ставить цели и задачи перед учениками. Нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно. Проводить сравнительный анализ работ, участвовать в конкурсах.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также, в процессе обучения, учащиеся увидят множество увлекательных мультфильмов.

Материально-техническое обеспечение программы.

В кабинете для занятий имеется шкаф с пособиями, а также основные инструменты и материалы, необходимые в работе :

- Компьютер (*ноутбук*)
- Доступ в интернет
- Фотоаппарат

- Штатив (*обычный*)
- декорации.
- Набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, краски, клей, карандаши, фломастеры, ножницы и т. п)
- Наглядный материал для занятий – мультфильмы, созданные учащимися
- Пластилиновые фигурки, выполненные преподавателем и учащимися
- Примеры сценариев
- Компьютер (*ноутбук*)
- Доступ в интернет
- Фотоаппарат
- Штатив (*обычный*)

Содержание программы:

Тема 1. Вводное занятие.

Знакомство с понятием «**мультипликация**». Беседа о том, как создать свой мультфильм.

Практическая работа: Просмотр первого русского мультфильма «*Война рогачей и усачей*» (1912 год). Обсуждение просмотренного мультфильма.

Просмотр и обсуждение мультфильмов выпущенных ребятами в студии «*Мультстудии «Сказка*».

Тема 2. Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности.

Инструктаж по технике безопасности при работе с инструментами для лепки и компьютерной техникой.

Практическая работа: Игра-викторина «*В гостях у мультфильма*».

Тема 3. Материал — пластилин.

Откуда и как появился пластилин, виды и свойства пластина. Видео сюжет об истории пластилина.

Волшебные свойства пластилина.

Практическая работа : Просмотр пластилинового мультфильма *«Падал прошлогодний снег»*. Лепка объемных фигур из пластилина по образцу.

Изготовление пластилина своими руками, опыты над пластилином. Лепка фигур из пластилина.

Тема 4. Основы мультипликации.

История мультипликации, видеосюжет из телепередачи *«Галилео»*
Колоризация (*Раскраска кино*). Виды мультфильмов. Знакомство с видами мультипликационных фильмов : советские; аниме; современные; развивающие. Просмотр мультфильмов и их обсуждение.

Отличие пластилиновых от других мультфильмов.

Практическая работа : Игра-практикум на тему *«Мультипликация»*.

Просмотр мультфильма и сравнение, определение отличительных особенностей художественных и мультипликационных фильмов.

Тема 5. Анимация.

История анимации. Знакомство с профессиями в анимации. Знакомство с профессией мультипликатора. Анимационные картинки. Планирование анимационного сюжета, знакомство с комиксами. Анимационные фокусы. Анимация - одушевление, оживление неживых предметов. Живопись в анимации. Работа с цветным пластилином. Объемные фигуры в анимации.

Практическая работа : Викторина *«Путешествие в историю детской анимации»*.

Игра-практикум: распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (*аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажёр и др.*)).

Изображение движения *«Аэроплан»*. Анимация с коробком *«Веселый болтун»*. Поделки своими руками *«Проделки рыбы»*, *«Птичье гнездо»*.

Создание рисованных комиксов.

Съемка на натуре детей в роли моделей для элементарных анимационных фокусов.

Индивидуальная работа в малой форме (*на листе бумаги*).

Просмотр мультфильма «*Варежка*» или отрывков из фильма Яна Шванкенмайера с оживающими предметами.

Просмотр мультфильма «*Голубой щенок*» (*Союзмультфильм, 1976 год*).

Просмотр пластилиновых мультфильмов Александра Татарского. «*Новогодняя песенка Деда Мороза*», «*Спокойной ночи, малыши!*».

Работа с пластилином. Освоение на практике способов работы с цветным пластилином.

Тема 6. Жанр. Сюжет. Сценарий.

Знакомство с понятиями «*Жанр*», «*Сюжет*», «*Сценарий*» в мультипликации.

Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария.

Практическая работа : Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

Тема 7. Создание мультипликационных персонажей : приемы и техника лепки.

Создание мультипликационных персонажей. Устное описание героев мультфильма и фона. Приемы лепки героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Беседа о правилах создания декораций для мультфильма.

Практическая работа : Создание героев мультфильма на бумаге (*эскиза героев*).

Изготовление объемных пластилиновых персонажей.

Создание эскизов декораций и их изготовление по разработанным эскизам. Коллективная работа по созданию фона мультфильма.

Тема 8. Съемка и монтаж мультфильма.

Покадровая съемка мультфильма. Понятие «*Монтаж*».

Практическая работа : Съемка мультфильма. Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Тема 9. Звуки и музыка в фильме: речь героев.

Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса. Работа в программе Windows Movie Maker.

Практическая работа : Подборка музыки для мультфильма. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (*с использованием кукольных героев, бумажных героев*). Озвучивание текста на студии звукозаписи.

Тема 10. Итоговое тестирование учащихся.

Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.

Практическая работа : выполнение тестовых заданий.

Тема 11. Итоговое занятие.

Подготовка к защите мультипликационных творческих проектов. Просмотр, обсуждение, выявление и решение проблем творческого проекта.

Практическая работа : Круглый стол *«Просмотр и обсуждение полученного мультфильма»*. Выявление лучших работ и предоставление их на региональных конкурсах в сети интернет.

Формы контроля и аттестации

Формы подведения итогов реализации образовательной программы :

- педагогическое наблюдение;
- тестирование;
- выполнение творческих заданий;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах различного уровня.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Для диагностики успешности овладения учащимися **программы** в конце учебного года проводится итоговая аттестация.

Таблица № 1. Форма проведения «Итоговое занятие»

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами пластилиновой лепки (и других техник, с соблюдением всех условий и правил. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать с пластилином (и другими материалами, готовить анимационный пластилиновый проект к просмотру.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею.

Объект оценивания: мультфильм. Требования к объекту оценивания: мультфильм снят по сценарию, смонтирован.

Методические материалы

Методическое обеспечение - это необходимая информация, учебно-методические комплексы, разнообразные методические средства, оснащающие и способствующие более эффективной реализации **программно-методической**, научно-экспериментальной, воспитательной деятельности педагога системы дополнительного образования детей.

Методы обучения представляет собой способ организации совместной деятельности педагога и учащихся, направленной на решение образовательных задач, такие как словесные, наглядные, практические:

Словесные методы обучения используются на этапе изучения нового материала. В процессе разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают:

- Объяснения
- Рассказ
- Показ
- Иллюстрация
- Демонстрация

- Беседа

Наглядные методы обучения достаточно важны для обучающихся в творческом объединении, имеющих визуальное восприятие действительности.

- Просмотр видеоматериалов
- Демонстрация плакатов, таблиц
- Использование технических средств

Практические методы обучения используются на этапе закрепления изученного материала и охватывают весьма широкий диапазон различных видов деятельности обучаемых.

- Практические задания
- Викторины
- Упражнение

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:

- Наглядные пособия по искусству.
- Репродукции произведений изобразительного искусства.
- Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.
- Электронные презентации по основным разделам программы.
- Журналы, книги, альбомы с произведениями искусства.
- Компьютерные программы
- Подборки кинофрагментов.
- Видеозаписи фильмов, мультфильмов.

Список мультипликационных и художественных фильмов для просмотра:

Просмотр мультфильма «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год).

Просмотр пластилиновых мультфильмов Александра Татарского.
«Новогодняя песенка Деда Мороза», «Спокойной ночи, малыши!». 1983

мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

«Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;

«Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;

«Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;

«Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;

«Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;

«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;

«Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;

Видеосюжет из телепередачи «Галилео» Колоризация (Раскраска кино)

«Морозко», реж. А. Роу, 1964, к/ст. им. М. Горького;

«Приключение Буратино», реж. Л. Нечаев, 1975, Беларусьфильм;

«Снежная королева», реж. Г. Казанский, 1966, к/ст. Ленфильм;

Фильмы для просмотра нужно выбирать в зависимости от возраста детей. Указанные в программе фильмы могут быть заменены другими, если есть необходимость. Выбор фрагментов фильмов для работы выбирает сам педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении. Просмотр полнометражных фильмов может происходить не на одном, а на двух занятиях.