

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Начальная школа – детский сад №16»
города Байкальска Слюдянского района Иркутской области

«Согласовано»
Заместителем директора по УВР

_____ М.П. Кузнецова

«____» _____ 2024г.

Утверждено
Директор МБОУ НШДС №16

_____ Т.К. Черноусова

«____» _____ 2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Мультстудия»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень освоения: ознакомительный

Возраст обучающихся: с 7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Т.С. Куликова
воспитатель ГПД

Байкальск
2024

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
«Мультстудия» имеет социально-гуманитарную направленность.

Анимация (от латинского слова *anima* «душа» - одушевление, оживление) – один из любимых жанров у детей. Основное направление деятельности мультстудии - создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Таким образом, работа в мультстудии включает в себя разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку, монтаж и озвучивание мультфильмов. Дети знакомятся с историей мультипликации, с техниками мультипликации, средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с мультистанком, камерой, микрофоном, монтировать мультфильм с помощью программы Windows Movavi.

Актуальность программы.

Актуальность программы предполагает:

- раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире;
- расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно- распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы «Мультстудия» позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- ☐ социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- ☐ оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- ☐ информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- ☐ презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- ☐ рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- ☐ менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению **личностно-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование

- это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Новизна программы

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Новизна программы в том, что она даёт возможность развивать у учащихся разнообразные творческие способности: художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности. Программа охватывает разные виды искусства: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор.

Системно-деятельностный подход при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов позволяет успешно реализовать данную программу.

Цель программы

Развитие интеллектуальных способностей, формирование у учащихся устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством мультипликационной деятельности.

Задачи программы:

- обучить основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формировать определенные навыки и умения в деятельности мультипликатора, закрепить их в анимационной деятельности;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- научить создавать мультфильм в разных техниках;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов;
- научить планировать общую работу, разработку и изготовление марионеток, фонов и декораций;
- научить установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Формы и режим занятий.

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются разные формы работы с учащимися.

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 7 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей.

Режим занятий.

Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 1 раза в неделю по 1 академическому часу – 40 минут. Программа рассчитана на 1 час в неделю, 33 часа в год. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки).
2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.
3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

Планируемый результат:

К концу года обучения учащиеся должны знать:

правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различными материалом;
основы изобразительной грамоты;
виды анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
основные виды мультипликации;
перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
основные технологии создания мультфильмов.

К концу года обучения учащиеся должны уметь:

- создавать мультфильм в разных техниках;
- планировать общую работу, разработку и изготовление фонов и декораций;
- устанавливать освещение, проводить съёмку кадров, озвучивание и сведение видео и звукорядов;
- монтаж фильма. В работе с детьми эта функция решается с помощью педагога. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

К концу года обучения учащиеся должны:

- расширить представление об окружающем мире;
- развить образное мышление, художественно-творческие способности;
- создать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач;
- развить речь;
- сформировать навыки творческого мышления;
- развить коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.
- сформировать нравственные качества, эмоционально-эстетическое восприятие окружающего мира;
- сформировать этические нормы в межличностном общении;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- развить ответственность, внимание, аккуратность, целеустремленность, уважение к труду.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ (33 часа)

№ п/п	Название модуля, темы	Всего кол-во часов	Их них		Формы контроля
			теория	практика	
1 этап - «Теоретические основы мультипликации» - 8 часов.					
1.1	Знакомство с историей мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	2	1	1	Наблюдение
1.3	Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.	2	1	1	Наблюдение
1.4	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и разбор перекладного мультфильма «Ежик в тумане».	2	1	1	Наблюдение
1.5	Просмотр и разбор пластилиновой, рисованной анимации.	2	1	1	Наблюдение
2 этап - «Первые шаги к созданию мультфильма в технике перекладка» - 10 часов.					
2.1	Подготовка к созданию мультфильма .	1		1	Наблюдение
2.2	Знакомство с видами декораций. Обсуждение, подбор декораций для мультфильма	1	1		Наблюдение
2.3	Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.(заучивание текст, стихов)	1		1	Наблюдение
2.4	Знакомство с программой для съемки мультфильма, камерой телефона. Инструкция по ТБ при работе с ноутбуком и телефоном.	2	1	1	Наблюдение
2.5	Установка декораций, героев. Порядок действий при стоп- кадровой съемке. Пробные стоп-кадровые съемки.	2	1	1	Наблюдение
2.6	Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.	2	1	1	Наблюдение
2.8	Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.	1		1	Наблюдение
3 этап - «Пластилиновая анимация» - 10 часов.					
3.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Работа над сюжетом для нового мультфильма. Рисование.	2	1	1	Наблюдение

3.2	Продумывание, выбор материала для изготовления декораций, выбор героев; рисование сцен мультфильма.	2	1	1	Наблюдение
3.3	Изготовление героев, декораций. Распределение ролей. Пробы озвучивания.	2	1	1	Наблюдение
3.5	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	2	1	1	Наблюдение
3.6	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Монтаж мультфильма.	1		1	Наблюдение
3.7	Наложение титров, музыки. Демонстрация фильма. Обсуждение.	1		1	Наблюдение
4 этап - «Кукольная анимация» - 5 часов.					
4.1	Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов. Работа над сюжетом для нового мультфильма. Рисование.	1	1		Наблюдение
4.2	Изготовление героев, декораций. Распределение ролей. Пробы озвучивания. Установка сцены, расстановка героев	1		1	Наблюдение
4.3	Покадровая съемка мультфильма.	1		1	Наблюдение
4.4	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Монтаж мультфильма.	1		1	Наблюдение
4.5	Наложение титров, музыки. Демонстрация фильма. Обсуждение.	1	1	1	Наблюдение

ИТОГО

33

14

19

Содержание и критерии оценки результатов освоения программы

Предметные достижения учащихся Оцениваемые критерии 1. Виды мультипликации. 2. Этапы создания мультфильма. 3. Характеристики персонажей. 4. Порядок проведения съемки. 5. Порядок проведения монтажа.	
Степень выраженности	Баллы
☐ Минимальный уровень: овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой	1
☐ Средний уровень: овладел более чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой	2
☐ Максимальный уровень: овладел практически всем объемом знаний, предусмотренных программой	3

Диагностическая карта уровня освоения программы

№ п/п	Фамилия и имя обучающегося	Предметные достижения обучающихся					Сред. балл
		Оцениваемые критерии					
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Список литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
3. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
4. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
5. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
6. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике –средствами мобильного класса.
7. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / М.: Палас, 2010г.
9. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
15. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.

Список литературы для детей.

1. Кристофер Харт. Мультики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006
3. Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
7. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова.Видеомонтаж, анимация и DVD- авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию,2013г.
8. Печатные пособия:«Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»
9. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри».

