

МБОУ «Якшурская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрена на заседании ШМО
учителей естественно-математического цикла
Протокол №1
от «29» августа 2022г.



Утверждаю
Директор школы

М.Н. Красноперова

Приказ №
от 31 августа 2022 года

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол №1
от «29» августа 2022г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Живая лента»

Технической направленности:

Возраст обучающихся: 9-12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Красноперова Надежда Николаевна

2022 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее ДООП) мульткружок «Живая лента» имеет техническую направленность и разработана для учащихся младшего школьного и среднего школьного возраста. Программа направлена на привлечение учащихся к изготовлению мультфильмов в различных техниках.

ДООП мульткружок «Живая лента» разработана и составлена в соответствии с Уставом и локальными актами учреждения.

Новизна данной программы заключается в том, что в данном учреждении не ведется обучение детей основам мультипликации. С помощью мультипликации дети учатся не только логически и художественно мыслить, но и излагать свои мысли в устной речи, проявлять свои актерские умения, творить руками и в то же время при помощи современных компьютерных средств: планшетов, телефонов, фотоаппаратов. ДООП мульткружок «Живая лента» включает в себя все многообразие видов творчества без больших финансовых затрат, что позволит детям реализовать свои задумки дома. Жанр мультипликации позволяет передавать информацию, насыщенную фантазией и изобретательностью мультипликатора, эмоции, чувства, собственные взгляды на обыденные вещи в иносказательной форме. Таким образом, дети, на которых ориентирована данная программа, во время обучения могут удовлетворить свои потребности в разнообразных видах творчества: от художественного до технического с социально ориентированным или научным подтекстом. Это поможет в дальнейшем определить им пути саморазвития, выбрать наиболее интересные виды деятельности.

Актуальность программы определяется прежде всего запросом со стороны детей и их родителей на интегрированную ДООП мульткружок «Живая лента» как наиболее интересному для школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных и технических видах творчества.

Отличительной особенностью ДООП мульткружка «Живая лента» является то, что учащиеся создают мультфильмы в различных техниках анимации (пластилиновой, рисованной, песочной и т.д.). Занятия в объединении дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Адресат программы: дети младшего и среднего школьного возраста от 9 до 12 лет.

Объем программы составляет 68 часов. Виды занятий: вводные, ознакомительные, смешанные, занятия по закреплению пройденного материала, практические.

Форма организации образовательного процесса – групповая.

Режим занятий - 2 раза в неделю по 1 занятию.

Методы и приемы обучения

- наглядно – слуховой (аудиозаписи);
- наглядно – зрительный (видеозаписи);
- словесный (рассказ, беседа, художественное слово);
- практический;
- частично – поисковый (проблемная ситуация – рассуждения – верный ответ);
- методические ошибки;
- методические игры

Каждому ребенку предоставляется возможность в соответствии со своими интересами и возможностями выбрать свой образовательный маршрут. При наборе детей специального отбора не предполагается.

Цель и задачи программы

Целью программы является привлечение детей младшего и среднего школьного возраста к разнообразным видам творчества (художественного, социального, технического, научного) через трансляцию ими результатов этого творчества в форме коротких мультфильмов.

Задачи программы:

- изучение основ мультипликации и всего разнообразия средств ее создания;
- воспитание социальной активности, творческого подхода к решению задач и изобретательности;
- развитие логического мышления, терпеливости и навыков создания простых мультфильмов.

Планируемые результаты

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора;
- закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов;
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач;
- развивать речь;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- воспитывать умение работать в группе

Учебный план программы

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства		4	2	2	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Входной контроль
1.2	История мультипликации	2	1	1	Опрос
Раздел 2. Технологии создания мультфильма		10	3	7	
2.1	Знакомство с техникой «перекладка» и рисованной анимации	4	1	3	Анализ и обсуждение мультфильмов
2.2	Пластилиновая анимация. Особенности пластилиновой анимации в детской мультипликации	4	1	3	Опрос
2.3	Знакомство с работой телефона. Штатив.	1	1	0	Опрос, обсуждение
2.4	Знакомство с программой для создания мультфильма.	1	0	1	Создание мини - проектов
Раздел 3. Жанр. Сюжет. Сценарий.		3	2	1	
3.1	Знакомство с понятиями: жанр, сюжет, сценарий.	1	1	0	Опрос, обсуждение
3.2	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	1	1	0	Анализ и обсуждение мультфильмов
3.3	Написание собственного сюжета и сценария	1	0	1	Выбор жанра и построение сюжета.
Раздел 4. Мультпроекты		48	4	44	
4.1	Создание мультфильмов в технике пластилиновая анимация	48	4	44	Просмотр мультфильмов, обсуждение
Раздел 5. Организационно-диагностический		3	0	3	
5.1	Защита проектов	1	0	1	Защита проектов
5.2	Защита проектов	1	0	1	Защита проектов
5.3	Итоговое занятие. Итоговая диагностика.	1	0	1	Викторина, анкетирование
ИТОГО:		68	11	57	

Содержание программы

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства.

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами. Цели, задачи, основные виды деятельности в анимационной студии.

Практика. Знакомство с детьми. Инструктаж по правилам поведения на занятиях, знакомство с кабинетом, оборудованием. Планирование работы на учебный год.

1.2. История мультипликации.

Теория: Что такое анимация и мультипликация, чем они отличаются? Знакомство с самыми первыми мультфильмами, созданными советскими и зарубежными мультипликаторами.

Практика: Просмотр мультфильмов, исполненных в технике «перекладка» и рисованной анимации. Просмотр мультфильмов, исполненных в технике пластилиновой и кукольной анимации.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма.

2.1. Знакомство с техникой «перекладка» и рисованной анимации.

Теория: Рисованная анимация. Основные понятия.

Практика: Изготовление персонажей в технике «перекладка» и рисованной анимации.

2.2. Пластилиновая анимация. Особенности пластилиновой анимации в детской мультипликации.

Теория: Пластилиновая анимация. Особенности выполнения работ.

Практика: Изготовление персонажей в технике пластилиновой анимации.

2.3. Знакомство с работой фотоаппарата. Штатив.

Теория: Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика: Проба работы с материалами и оборудованием. Установка штатива. Съемка фотографий.

2.4. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Теория: Знакомство с компьютером.

Практика: Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

Раздел 3. Жанр. Сюжет. Сценарий

Теория: Знакомство с понятиями: жанр, сюжет, сценарий.

Практика: Выбор жанра и построение сюжета.

Раздел 4. Мультпроекты.

4.1. Проект мультфильма в технике пластилиновая анимация.

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма. Практика. Просмотр существующих мультфильмов. Разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций. Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина или картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой и техникой исполнения.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Интерфейс монтажной программы, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Раздел 5. Защита проектов.

5.1. Защита проектов. Анализ готовых работ.

5.2. Защита проектов. Анализ готовых работ.

5.3. Итоговое занятие. Итоговая диагностика.

Анкетирование-рефлексия «Чему я научился?»»

Планируемые результаты освоения учащимися программы

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунки, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

Метапредметные:

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилин, бумага и т.п.);
- обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Личностного развития:

- обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- звуковая аппаратура, микрофон;
- аудио-видео фонд;

- канцелярские принадлежности и расходные материалы (бумага, пластилин, краска, цветная бумага, карандаши, фломастеры).

Методические условия реализации программы

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);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание, методы и формы работы

Мульткружок – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах. Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

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

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности. Поскольку дети очень разные по своим индивидуальным и личностным особенностям.

У них разный темперамент и уровень общего психического развития, типы мышления и характер поведения, они по-разному относятся к себе, к людям, к миру и к

труду. У них разные интересы и склонности и многое-многое другое. В зависимости от тех или иных особенностей способность к обучению у них разная.

Формы организаций образовательного процесса:

- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;

- практические занятия;

- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;

- технология группового обучения;

- технология развивающего обучения;

- технология игровой деятельности;

- коммуникативная технология обучения;

- информационно-коммуникативные технологии.

Календарно-учебный график

Месяц	Форма занятия	
	№ недели	Форма занятия
Сентябрь	1	Т П
	2	Т П
	3	Т П
	4	П П
Октябрь	1	Т П
	2	П П
	3	Т П
	4	Т Т
Ноябрь	1	К К
	2	П П
	3	Т Т
	4	Т Т
Декабрь	1	П П
	2	П П
	3	П П
	4	П П
Январь	1	К К
	2	П П
	3	П П
	4	П П
Февраль	1	П П
	2	П П
	3	П П
	4	П П
Март	1	П П
	2	К К
	3	П П
	4	П П
Апрель	1	П П

	2	П	П
	3	П	П
	4	П	П
Май	1	П	П
	2	П	П
	3	П	П
	4	П	П
Всего часов		11	57
Итого за год	36 недель, 68 часов		

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения (указать месяц)
Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся		
1	<i>Участие в творческих конкурсах (по плану УО)</i>	В течение года
2	<i>Подготовка и проведение декады ИЗО, музыки, технологии</i>	
3	Участие во Всероссийской олимпиаде школьников школьного и муниципального уровня по технологии	Сентябрь - декабрь
Направление 2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся, профилактики экстремизма и радикализма		
1	Участие в научно – практической конференции «Исследователи 21 века»	Февраль- март
2	Создание социальных мультфильмов для учащихся	Январь-май
Направление 3. Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся		
1	<i>Знакомство с профессиями по направлению</i>	В течение года
Направление 4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы		
1	Проведение инструктажей по ПБ, ТБ в здании, на занятиях	Сентябрь, январь
2	Создание мультфильмов на тему ЗОЖ	Январь-май

Формы аттестации учащихся

Входная и заключительная диагностика проводятся в начале и в конце года.

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий.
- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, защита проектов.

Критерии оценивания творческих работ учащихся:

- Оригинальность замысла и сюжета;
- Общее восприятие мультфильма
- Сложность техники съемки;
- Использование разнообразных техник при съемке;
- Плавность движения объектов мультипликации (аккуратность);
- Самостоятельность при работе над мультфильмом.

Контрольно-измерительные материалы

Входной контроль

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____ Возраст _____
Группа № _____

1. Как называется мультфильм – о маленьких человечках, которые живут внутри приборов и в машинах, они ухаживают за техникой и устраняют неполадки, они часто превращаются в винтики, чтоб люди не смогли о них узнать (**«Фиксики»**).
2. Какие слова мышам говорил кот Леопольд? (**«Ребята, давайте жить дружно!»**)
3. Как зовут вредную женщину, из мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена», у которой есть крыса с человеческим именем (**старуха Шапокляк**)
4. Назовите мультфильм о рыжем-рыжем, конопатом мальчике. (**«Антошка»**)
5. Назовите известный (и любимый вашими родителями в детстве) мультик про волка и зайца. (**«Ну, погоди»**)
6. В этом мультфильме главный герой – врач – ветеринар. Он лечил зверей, добирался до больных на орле, на ките и т. д. (**«Доктор Айболит»**.)
7. Кого увидел крошка енот в пруду (**себя**)
8. Какой герой стал мужем принцессы Фионы? (**«Шрек»**)
9. Главный герой этого мультика – мальчик, человек, которого воспитали джунгли и звери. (**«Маугли», «Книга джунглей»**)
10. В этом мультфильме, по мотивам сказки Г. Х. Андерсена, злая королева заколдовала братца, разлучила его с сестрой. Сестренка долго его искала, прошла ряд испытаний, смогла найти брата и растопить лед (осколки льда, зеркала) в его сердце. (**«Снежная королева»**)
11. Назовите имя героя, который просил рыбу исполнить желания, говоря такие слова: «По щучьему велению, по моему хотению». (**Емеля из мультика «По щучьему велению»**)
12. В каком мультфильме младший сын царя забросил стрелу в болото? Назовите название мультика и имя младшего сына царя. (**«Иван из мультика «Царевна лягушка»**)

13. Героиня этого мультфильма потеряла на балу золотую туфельку. Что это за мультик и как звали главную героиню? (**Золушка из одноименного мультфильма**)
14. Как звали большую черную кошку – пантеру из мультика про Маугли? (**Багира**)
15. На каком острове оказался мультипликационный лев Алекс со своими друзьями? (**«Мадагаскар»**)
16. Главный герой этого мультфильма – деревянный мальчик, выструганный Папой Карло из полена. Как звали этого мальчика? (**Буратино, «Золотой ключик, или приключения Буратино»**)
17. 30. В каком мультфильме герои пели песенку, лежа на песке, со словами: «Я на солнышке лежу, я на солнышко гляжу, все лежу и лежу, и на львенка не гляжу...»? (**«Львенок и Черепаха»**)
18. Назовите имя медведя, который любил есть мед, дружил с Пятачком, пел песенку «Я – тучка, тучка, тучка, я вовсе не медведь, как хорошо мне, тучке, по небу лететь». (**Винни Пух** из мультика «Винни Пух и все – все - все»)
19. В каком мультфильме кот смог обмануть людоеда, съесть его, выдать себя за подданного Маркиза Карабаса? (**«Кот в сапогах»**)
20. Вспомните и назовите название мультфильма, в котором главная героиня – маленькая девочка, появившаяся из зернышка, с которой происходили разные приключения и происшествия: ее воровали жабы, она жила в норе с мышью, ее чуть не выдали замуж за крота. Спасла ее ласточка и унесла ее в страну эльфов. (**«Дюймовочка»**)

Итоговый контроль

ОПРОС

1. Какие техники мультипликации вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки.
3. Пиксиляция – это?
4. Назовите этапы создания мультфильма.
5. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
6. Какие мультфильмы, созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете?
7. Нравится ли вам профессия мультипликатора?
8. Техника мультипликации — рисованная анимация. Принцип?
9. В какой технике вам нравится больше всего работать?

Методические материалы

Для реализации программы рекомендуется следующее ресурсное обеспечение:

1. Массовый открытый онлайн-курс «Домашняя мультстудия» на Универсариуме
<http://universarium.org/course/509>
2. Сайт «МультиСтудия» <http://multistudia.ru/>
3. Мультфильмы: Г. Бардин «Брейк», А. Татарский «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег», У. Дисней «Микки Маус», В. Котёночкин «Ну, погоди!», Б. Дежкин «Чиполлино», Ю. Норштейн «Ежик в тумане», «Сказка сказок»

Список литературы для педагога:

Кабаков Е.Г. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса [Электронный ресурс] / Кабаков Е.Г., Н. В. Дмитриева, И. Н. Ненашев. Точка доступа:

<http://drive.google.com/file/d/0B-jNscB6YrzwNkFEOVJPTi1uTXc/view>

Список литературы для учащихся:

1. Остин К. Покажи свою работу! 10 способов сделать так, чтобы тебя заметили.[Текст] / Клеон Остин. - М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер». - 2014 г.
2. Ратковски Н. Рисуй каждый день. Один год с художником-иллюстратором. [Текст] / Натали Ратковски. – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер». - 2014 г.