

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом творчества «Измайловский»  
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

---

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 31.08.2017 года

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом № 175 от 31.08.2017 года  
Директор ГБУ ДО  
ДТ «Измайловский»  
А.И. Балышева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
(общеразвивающая)

Студия мультипликации

---

/название программы/

от 9 до 14 лет

---

/на какой возраст рассчитана программа/

2 года

---

/срок реализации/

Разработчики: Полубоярова А.В., Одинцова О.С.,  
педагоги дополнительного образования

---

/коллектив авторов/

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность:** художественно – техническая.

**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.

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор.

Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа.

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и главное, самостоятельно технически смонтировать мультфильм. Под руководством педагогов дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации **направлена на художественно-техническое воспитание** учащихся и способствует развитию их творческой активности.

Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

**Отличительные особенности:**

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;
- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;

- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- применение системно – деятельного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино.

**Адресат программы** рассчитана на занятия с детьми 9-14 лет.

**Цель** программы направлена на развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

**Задач:**

➤ **Обучающие:**

- 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/

➤ **Воспитательные:**

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, сотрудничество и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

➤ **Развивающие:**

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое;
- мышление и пространственное воображение.

**Условия реализации программы.**

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Численность обучающихся в группе:

- первый год обучения – 15 человек;
- второй год обучения – 12 человек.

Комплектование групп проводится в начале учебного года.

**Входной контроль** проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся в форме опроса и выполнения практических заданий.

**Промежуточный контроль** проводится по окончании 1-го года обучения. В процессе его проведения, выявляется степень усвоения учащимися нового материала в форме опроса обучающихся, наблюдения во время выполнения практических заданий.

**Итоговый контроль** проводится в конце 2-го учебного года. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: показ мультфильма, опрос.

**Техническая оснащенность программы:**

- мультимедийный кабинет, оснащенный столами и стульями, а так же оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультипликационных фильмов, а самое главное

демонстрировать учащимся мультфильмы, фотографии знаменитых мультипликаторов, мультимедиа;

- компьютер – 15;
- сканер – 1;
- принтер – 1;
- цифровая камера – 3;
- цифровой фотоаппарат – 1;
- проектор – 1;
- крепеж для фотоаппарата, камеры – 3;
- световые лампы – 2.

**Программные средства:**

- операционная система MS Windows XP;
- антивирусная программа;
- звуковой и видео редактор: «Adobe Premiere Pro»;
- графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media.

Программа включает большой блок практических занятий для создания мультфильмов: изобразительная, декоративно-прикладная, конструкторская, медиатеатральность, что в комплексе позволяет каждому ребенку принять участие в создании мультфильма на любом этапе как технического продукта видеотворчества.

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с образцами отечественной мультипликации.

В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» основные анимационные техники. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом.

Второй год обучения знакомит детей с профессиями, которые принимают участие в создании мультфильма.

На данном этапе детям предоставляется большая самостоятельность в подготовке сценария, изготовлении героев мультфильма, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. Дети предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Ведется работа над созданием мультфильма как в группах, так и индивидуально. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим обучающимся осуществлять их собственные проекты.

Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет учащимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготавливаемых изделий.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

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). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.
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.
4. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Основная *форма* проведения занятий – групповая. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким.

Группа может работать целым составом, делиться на малые творческие группы, выполняя разные задания, иногда выполняются индивидуальные задания. Затем все выполненные задания соединяются в единое произведение кинотворчества – мультфильм.

Кроме того, используются такие формы занятий как самостоятельная работа, тематические задания, лекция, экскурсия и другие.

Списочный состав групп формируется в соответствии с технологическим регламентом и с учетом вида деятельности, санитарных норм, особенностей реализации программы, по норме наполняемости: на 1-м году обучения – не менее 15 человек; на 2-м году обучения – не менее 12 человек;

#### ***Планируемые результаты***

##### ***➤ Предметные:***

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (пожанру, 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;
- историю компьютерной мультипликации;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- компьютерные технологии и современные компьютерные программы в анимации.

##### ***➤ Метапредметные:***

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги 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.

***Объем, сроки и уровни освоения*** дополнительной общеобразовательной программы студии анимация.

Режим занятий по программе устанавливается с учетом возрастных особенностей обучающихся и рекомендуемых норм «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей /СанПиН 2.4.4.3172-14/», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41.

Режим занятий: 2-3 раза в неделю, рекомендуемая продолжительность занятий в день – 2 по 45 минут, 1 год – 144 часа (4 часа в неделю); 2 год обучения – по 216 часов в год (6 часов в неделю).

Уровень освоения программы базовый. Сроки реализации программы 2 года. Максимальный объем программы в год 216 часов.

Целеполагание настоящей программы:

- создание условий для личностного самоопределения и самореализации;
- обеспечение процесса социализации и адаптации к жизни в обществе;
- выявление и поддержка детей, проявивших выдающиеся способности;
- развитие у учащихся мотивации к творческой деятельности интереса к научной и научно-исследовательской деятельности.

Результативности освоения программы заключается в:

- освоение прогнозируемых результатов программы;
- презентация результатов на уровне района, города;
- участие учащихся в районных и городских мероприятиях;
- наличие призеров и победителей в районных конкурсных мероприятиях.

#### **Формы и режим занятий.**

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, 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) и рисование с натуры.

Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

1. Декоративно-прикладное творчество.

Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними;

2. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

3. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Учащиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

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

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Системно - деятельностный подход является основой организации всего образовательного процесса. Образовательный процесс по данной программе строится на основе **игрового метода** и организационно оформляется как детская мультстудия.

**Мультстудия** – 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.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов / год						Формы контроля/ промежуточной аттестации
		1 год обучения			2 год обучения			
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. - Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка.	2	1	1	2	1	1	
2.	История мультипликации. Технология создания	10	5	5	12	6	6	викторина
5.	Рисованная мультипликация	30	8	22				просмотр, обсуждение
6.	Пластилиновая мультипликация	30	8	22				просмотр, обсуждение
7.	Кукольная мультипликация	24	8	16				просмотр, обсуждение
9.	Флэш-анимация	14	6	8				викторина
10.	Создание коллективного мультфильма	30	15	15				просмотр, обсуждение
11.	Азбука экранного искусства (Профессии в анимации. Сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор)				60	25	35	анализ, наблюдение
12	Изучение графического редактора «Adobe Photoshop» «Paint»				36	10	26	наблюдение
13	Изучение программы для монтажа «Adobe Premiere pro»				33	10	23	наблюдение
14	Самостоятельный творческий проект. Монтаж мультфильма.				57		57	конкурс внутри группы
15	Контрольные занятия	2		2	4		4	



	(в том числе, промежуточная аттестация, подведение итогов реализации программы)							
16	Итоговое занятие	2	1	1	2	1	1	
	Итого	144	52	92	216	68	148	

При проектировании комплексной программы необходимо оформить сводный учебный план, включающий перечень дисциплин (программ) с указанием количества часов реализации по каждому году обучения.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1-10 сентября (по мере комплектования группы)	31 мая	36	144	2 в неделю по 2- часа
2 год	1 сентября	31 мая	36	216	2-3 раза в неделю по 2-3 часа

Сроки и условия проведения экспедиций, поездок, походов, учебно-тренировочных сборов и др. видов деятельности.

### ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются **входной, текущий, промежуточный и итоговый** контроли. Осуществляется контроль следующим образом.

*Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

*Текущий контроль* проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия проводится *промежуточный срез знаний, умений и навыков*. Его цель - выявление знаний и навыков детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и презентация работ.

*Итоговый контроль* проводится в конце 2 учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе), общая отчетная выставка в учреждении.

Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах.

#### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы:**

- тесты;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

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.

С целью приближения обучения к индивидуальным особенностям и потребностям детей в данной программе оценивание опирается на заранее разработанную и предъявляемую ребенку систему критериев. Так называемый индивидуальный образовательный маршрут учащихся. По сути это тематическое и рефлексивное портфолио.

*Тематический портфолио:* включает материалы, отражающие работу обучающегося в рамках той или иной темы.

*Рефлексивный портфолио:* включает в себя материалы и самооценку достижения целей, особенностей хода и качества работы с различными источниками информации, ощущений, размышлений, впечатлений.

При работе с портфолио обучающийся осознает, как происходит процесс обучения, освоения определенной деятельности; делает выводы о том, насколько эффективны для него лично те или иные виды работы; оценивает свои достижения и возможности, собственное продвижение. Таким образом, «портфолио является важным мотивирующим фактором обучения, он нацеливает обучающегося на демонстрацию прогресса»

Индивидуальный образовательный маршрут составляется на каждого ребенка, пришедшего в коллектив. В «Маршруте» отображено следующее:

1. Прописаны темы работ, которые предстоит изучить на занятиях (по мере выполнения которых педагог ставит отметку об их выполнении).
2. Задания, которые учащемуся предстоит выполнить в ходе занятий (по мере выполнения которых педагог ставит отметку об их выполнении).
3. Раздел «Творческие проекты», который включает перечень тем и работ проектной деятельности.
4. Раздел внепрограммной работы включает в себя перечень работ, выполненных ребенком самостоятельно.
5. Раздел "Профессиональная ориентация", который включает перечень мероприятий, проведенных учащимся в помощь педагогу и ориентированных на выбор профессии, т.е. открытые уроки, помощь начинающим кружковцам, участие в творческих мастерских и учебно - производственных бригадах.
6. Достижения учащегося (заполняется педагогами по мере участия ребенка в профильных мероприятиях различного уровня).

Следовательно, в "Маршруте" отмечаются все шаги учащегося: от самых первых, пусть еще неумелых, до шагов его творческих достижений. Это своего рода история развития мастерства ребенка, которая позволяет проследить динамику его творческих способностей, найти индивидуальный подход к ребенку, приспособиться к его особенностям.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УМК):

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).

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации.

В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, начиная от самых крупных – фигур самих учащихся, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-станке может создавать очень красивые анимационные композиции. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным учащимися (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с компьютерной программой для создания мультфильмов, с азами фотографии, записи музыки, работой на компьютере в программе «Flash». В течение года, учащиеся вместе создают до 10 мультфильмов – рисованных, кукольных и пластилиновых.

Второй год обучения включают в себя азы драматургии. Учащиеся должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок, рассказов, в том числе и собственного сочинения.

На втором этапе учащимся предоставляется большая самостоятельность в изготовлении кукол, рисунков, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. Расширяются возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Adobe Photoshop», «Adobe Premiere pro»

Учащиеся уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Ведется работа над проектами как в группах, так и индивидуально. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты.

По итогам программы – изготовление общими усилиями группы учащихся нескольких мультфильмов, представляющих самостоятельную эстетическую ценность.

### ***Педагогические технологии***

При реализации программы Мультипликация, одной из основных педагогических технологий ***является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса.***

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

***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.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. 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 Мультипликация 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 **лично-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. В ходе занятий по программе «Мультстудия «Детство в картинках» ребенок постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

В работе по созданию мультфильмов используются также **информационные технологии** с применением компьютеров (с лицензионным обеспечением) для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены

возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Adobe Photoshop», «Adobe Premiere pro».

***Техническое обеспечение программы:***

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- кабинет оснащенный столами и стульями;
- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор;
- видеокамера;
- экран;
- фотоаппарат;
- штатив для фотоаппарата;
- мультипликационный станок;
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.).

***Программные средства:***

- операционная система MS Windows XP;
- антивирусная программа;
- звуковой и видео редактор: «Adobe Premiere pro»;
- графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
8. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
9. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>.
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
11. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. –Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
12. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
13. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
14. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
16. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
17. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
18. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
19. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
20. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
21. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

### Для детей и родителей:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.

12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.