


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СЕМИЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА
КОТЕЛЬНИКОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ**

Согласовано педсоветом:
Протокол ПС №14 от 08.07.2023г.

Утверждено:
Директор МКОУ Семиченской СШ

Л.В. Шевцова
Приказ № 120 от 21.07. 2023г



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа "Мультстудия"**

Программа ориентирована на детей от 10 до 12 лет.

Срок реализации 1 год

Автор: Токарева Ольга Петровна

х. Семичный

2023г

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СЕМИЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА КОТЕЛЬНИКОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ, Шевцова**

08.01.24 19:30 (MSK)

Сертификат 17739854427BD315309EA3F09DC9F825

Любовь Витальевна, Директор

Паспорт программы

Название программы	«Мульстудия»
Составитель	Токарева О.П.
Адрес	Волгоградская область, Котельниковский район, х.Семичный, ул. Центральная д.1
Возраст обучающихся	10-12 лет
Срок реализации программы	1 год
Направленность	техническая
Вид программы	модифицированная
Уровень освоения	общеразвивающий
Год разработки программы	2023г.
Цель	Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов
Задачи	<p>Образовательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить с историей возникновения и видами мультипликации. 2. Познакомить с технологией создания мультипликационного фильма. 3. Формировать художественные навыки и умения. 4. Поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас. <p>Развивающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать творческое мышление и воображение. 2. Развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов. 3. Способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей. 4. Развивать интерес к совместной со

	<p>сверстниками и взрослыми деятельности.</p> <p>Воспитательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитывать чувство коллективизма. 2. Поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности. 3. Воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам. 4. Воспитывать умение доводить начатое дело до конца.
<p>Планируемые результаты освоения программы</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -основы техники безопасности в компьютерном классе; - технологию создания объемной бумажной анимации; - закономерности движений; - свойства пластилина; - процесс создания пластилиновой анимации; - технологию создания кукольной анимации; - технологию создания леги-анимации; -придумывать образ; - конструирование героя с помощью леги-конструктора; -технологию создания анимации в программе Power Point; - технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker; - технологию озвучивания - технологию работы в программе PowerPoint; - технологию работы в редакторах Paint, AdobePhotoshop <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать слайды в программе PowerPoint; - работать в редакторах Paint, AdobePhotoshop - придумывать сценарии к мультфильмам; - придумывать образ; - рисовать силуэт; - работать с бумагой - создавать бумажного героя по отдельным частям; -задавать движение бумажной фигурке; - работать с пластилином; - лепить плоского героя из пластилина; - менять положение героя относительно фона; - создавать героя по отдельным частям;

	<ul style="list-style-type: none"> - задавать движение фигурке; - работать с лего-конструктором; - придумывать образ; - задавать движение фигурке - передвигать фигурки относительно фона; - проводить фотосъемку на штативе; - рисовать героев в программе Paint; - выполнять монтаж в программе Movie Maker. <p>Иметь представление:</p> <ul style="list-style-type: none"> - о мультимедиа и мультимедиа устройствах; - о перспективах отечественных и зарубежных мультпроекттов.
Количество часов	1 год -204 часа
Форма обучения	групповая
Методическое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> - просмотр отрывков из первых анимационных фильмов; - просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина»; - просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках; - дидактические материалы.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<p>Материально-технические условия реализации программы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Учебный класс, для проведения теоретических и практических занятий. 2. Учебная мебель. 3. Видео, аудиоаппаратура. 4. Компьютеры, мультимедиапроектор 5. Дидактический материал

Аннотация

Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка. Дети знакомятся с лепкой, фотографией, декоративно-прикладным искусством, музыкой, литературой, театром, а также изучают и используют компьютерные технологии. На занятиях каждый ребенок может выступать в роли оператора, сценариста, режиссера мультипликатора (аниматора), художника, актера и композитора, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видео-продукта. Дети сами придумывают сюжет, создают персонажи и декорации, снимают и принимают участие в монтаже.

Программа рассчитана на 1 год обучения. Возраст обучающихся – от 10 до 12 лет.

Направленность – техническая.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СЕМИЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА КОТЕЛЬНИКОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ, Шевцова
 Любовь Витальевна, Директор

5

08.01.24 19:30 (MSK)

Сертификат 17739854427BD315309EA3F09DC9F82B

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СЕМИЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА КОТЕЛЬНИКОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ, Шевцова
Любовь Витальевна, Директор

6

08.01.24 19:30 (MSK)

Сертификат 17739854427BD315309EA3F09DC9F82B

Введение

В настоящее время в мире наблюдается новый этап компьютеризации различных видов деятельности, вызванный развитием мультимедиа технологий. Графика, анимация, фото, видео, звук, текст в интерактивном режиме работы создают интегрированную информационную среду, в которой пользователь обретает качественно новые возможности.

Самое широкое применение мультимедиа технологии нашли в образовании — от детского до пожилого возраста и от вузовских аудиторий до домашних условий. Мультимедиа продукты успешно используются в различных информационных, демонстрационных и рекламных целях, внедрение мультимедиа в телекоммуникации стимулировало бурный рост новых применений. Развитие мультимедиа технологий в информационном обществе справедливо сравнивают по значимости с появлением кино в обществе индустриальном. Человечество переживает информационную революцию. И вот мы становимся свидетелями того как общественная потребность в средствах передачи и отображения информации вызывает к жизни новую технологию, за неимением более корректного термина называя ее мультимедиа.

В наши дни это понятие может полностью заменить компьютер практически в любом контексте. В английском языке уже приживается новый термин «information appliance» - информационное приспособление. Появление систем мультимедиа, безусловно, производит революционные изменения в таких областях, как образование, компьютерный тренинг, во многих сферах профессиональной деятельности, науки, искусства, в компьютерных играх и т.д.

Пояснительная записка

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Детство представляет собой важнейший период в становлении личности, который должен быть освещен творчеством, а следовательно, искусством. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» разработана в соответствии с :

- Федеральным законом от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказом Министерства образования и науки от 29 августа 2013 года № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013г. № 1008).
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18ноября 2015г. № 09-3242).
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утвержденной распоряжением правительства РФ от 04.09.2014г. №1726-р).
- Требованиями к структуре и содержанию программы дополнительного образования детей (письмо Министерства образования Российской Федерации от 18 июня 2003г. № 28-02-484/16).

- Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодёжной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06-1844).
- Федеральной целевой программой «Успех каждого ребенка» национального проекта образования до 2024 года. (01.11.2018г.-30.12.2024г.).

Направленность программы: техническая.

Актуальность

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе 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 руки 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».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал детей, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

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

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключается в единстве задач воспитания, обучения и развития. Программа построена на принципе интегративности. Принцип интегративности предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания – литературы, изобразительного искусства, математики, техники, естествознания, экологии и т.д., - необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширять мировоззрение учащихся.

Программа является **общеразвивающей** по уровню освоения, по типу – **модифицированной.**

Новизна программы

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы. Новизна программы «Мультстудия» выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной образовательной программы:

-комплексность (обучение по нескольким разделам), интегрированность (взаимосвязь художественно-эстетического и познавательного развития);

-возможность художественно использовать дополнительные средства (возникают новые идеи, связанные с комбинациями разных материалов, дети начинают экспериментировать и творить). В связи с чем отличительной и важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства-мультфильмы.

Цель программы:

- Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Movie Maker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);

- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультимедийных фильмов:
проектор с экраном или монитор компьютера.

Возраст обучающихся:

Возрастной диапазон детей: 10- 12 лет. В объединение принимаются обучающиеся без предварительной подготовки, без ограничения по состоянию здоровья. Наполняемость групп – не более 15 чел.

Срок реализации программы:

Срок освоения программы - 1 год обучения. Совокупная продолжительность реализации программы – 204 часа занятий.

Режим занятий: в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172 – 204 занятия проводятся

2 раза в неделю по 3 академических часа (40 мин.) с перерывом 5 мин. Объединение могут посещать как мальчики, так и девочки. Наполняемость групп – 10-15 человек.

Форма и режим обучения.

Форма обучения – групповая, очная.

Формы проведения занятий:

1. Игровая, коммуникативная, трудовая, познавательно-исследовательская, продуктивная, двигательная, музыкально-художественная, чтение.
2. Дискуссии, обсуждения будущего сценария.
3. Интерактивная

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю

по 3 академических часа (40 мин) в неделю.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СЕМИЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА КОТЕЛЬНИКОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ, Шевцова
Любовь Витальевна, Директор

13

08.01.24 19:30 (MSK)

Сертификат 17739854427BD315309EA3F09DC9F82B

Мониторинг качества образования осуществляется ежегодно и разделяется на несколько этапов:

1. Начальный – проводится в начале учебного года в виде собеседований, лекций, просмотров, прослушиваний.
2. Текущий – проводится в течение учебного года для выявления уровня овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками.
3. Промежуточный - промежуточная аттестация. Конкурс слайд-фильмов.
4. Итоговый – проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач в обучении, воспитании, развитии и соотнесения полученного результата с целью образовательной программы. Выпуск носителей (флэшки) с мультфильмами, созданными детьми, запись и демонстрация мультфильмов в Центре «Точка роста» и дома.

Модуль 1. «Стартовый» (1 год обучения)

Учебно-тематический план (204 часов)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе	
			Теория	Практика
Знакомство с мультимедиа (8ч)				
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1
2	Знакомство с мультимедиа	2	1	1
3	Мультимедиа устройства	2	1	1
4	Мультимедиа устройства	2	1	1
Создание презентаций в среде PowerPoint(20ч)				
5	Вводное занятие. Ознакомление.	2	1	1
6	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2	1	1
7	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2	1	1
8	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	2	1	1
9	Создание самопрезентации.	2	1	1
10	Защита самопрезентации	3	1	2
11	Теория создания слайд фильмов	3	3	-
12	Создание слайдов мультфильма	3	-	3
13	Конкурс слайд фильмов	3	-	3
Компьютерная графика. Работа в программах Paint, AdobePhotoshop(55ч)				
14	Введение в компьютерную графику. Редакторы	3	1	2
15	Основы сканирования	3	1	2
16	Графический редактор Paint, инструменты	3	1	2
17	Знакомство с графическим редактором AdobePhotoshop	3	1	2
18	Выбор цвета. Палитры цвета. Палитры цветов.	3	-	3
19	Способы определения цвета. Инструменты	3	-	3
20	Инструмент графические объекты	3	-	3
21	Инструмент обработки	3	-	3

	изображений			
22	Инструменты Кисть, Заливка	3	-	3
23	Работа со слоями	3	-	3
24	Вставка, копирование, поворот	3	-	3
25	Фильтры, способы их применения. Виды фильтров	3	1	2
26	Работа с фрагментами рисунка	3	1	2
27	Фотомонтаж	3	1	2
28	Коллаж	3	-	3
29	Создание проекта	6	-	6
30	Защита проекта	3	-	3
Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, IMovie, IPhoto(80ч)				
31	Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов	3	1	2
32	Парад мультпрофессий	3	1	2
33	Знакомство с компьютерной программой Movie Maker	3	1	2
34	Наш первый мультфильм. Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление.	3	1	2
35	Герои мультфильма	3	-	3
36	Как оживить картинку	3	1	2
37	История фотографии	3	1	2
38	Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото	3	1	2
39	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъёмки.	3	1	2
40	Фотографирование сюжетов сказки	3	1	2
41	Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker	3	1	2
42	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	3	1	2
43	Создаем название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	3	1	2
44	Озвучивание мультфильма	3	-	3

45	Видеопереходы и видеоэффекты	3	-	3
46	Монтирование и запись мультфильма.	3	-	3
47	Плоскостная анимация. Придумывание сюжета	3	1	3
48	Как двигаются? Изготовление фигурок из картона.	3	1	2
49	Подготовка декораций.	3	1	2
50	Мы - аниматоры	3	1	2
51	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма. Просмотр	3	-	3
52	Лего-анимация. Придумывание сюжета	3	1	2
53	Построение декораций	3	1	2
54	Подборка героев	3	1	2
55	Съемка мультфильма	3	-	3
56	Монтирование и запись	3	-	3
57	Пластилиновый мультфильм. Выбор сюжета. Подготовка сценария	3	1	2
58	Жили-были дед и баба...	3	1	2
59	Сказка оживает	3	1	2
60	Озвучивание мультфильма	3	-	3
61	Съемка мультфильма	3	-	3
62	Монтирование и запись мультфильма	3	-	3
63	История кукольной анимации. Придумывание сюжета	3	1	2
64	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций.	3	1	2
65	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев.	3	1	2
66	Съемка мультфильма	3	-	3
67	Озвучивание мультфильма	3	-	3
68	Монтирование и запись мультфильма	3	-	3
69	Размещение мультфильма на Youtube.com	3	-	3
70	Итоговая аттестация	3	1	2
	Итого:	204 ч	45	159

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: «Немного из истории анимации». Введение в образовательную программу. Диагностика уровня знаний детей. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Знакомство с мультимедиа.

Теория: Понятие «Мультимедиа». Виды мультимедиа.

Практика: Пробная работа с мультимедийными устройствами.

Тема 3. Мультимедиа устройства.

Теория: Интересные мультимедиа устройства. Что такое 3D Очки, Web-Камеры, Сканеры.

Практика: Наглядная демонстрация.

Тема 4. Мультимедиа устройства.

Теория: Интересные мультимедиа устройства. Что такое Мультимедийная клавиатура, прекурсор.

Практика: Наглядная демонстрация. Работа с мультимедийными устройствами.

Тема 5. Создание презентаций в среде PowerPoint. Вводное занятие.

Теория: Ознакомление с программой.

Практика: Пробное занятие на компьютерах в программе PowerPoint.

Тема 6. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.

Теория: Что такое «Презентация»? Для чего она нужна и где ее можно использовать?

Практика: Запуск программы Microsoft PowerPoint 2010. Структура окна PowerPoint 2010.

Тема 7. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Теория: Что такое конструктор слайдов? Какие эффекты анимации можно применить в PowerPoint 2010.

Практика: Работа в программе PowerPoint 2010. Работа в окне «Анимация».

Тема 8. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации.

Теория: Как работать в окне «Вставка»?

Практика: Работа в программе PowerPoint 2010. Работа в окне «Вставка».

Тема 9. Создание самопрезентации.

Теория: Выбор темы для презентации.

Практика: Работа в программе PowerPoint 2010. Создание самопрезентации. Сохранение презентации.

Тема 10. Защита самопрезентации.

Теория: Учащиеся представляют темы своих презентаций.

Практика: Демонстрация и защита самопрезентации.

Тема 11. Теория создания слайд фильмов.

Теория: Краткая биография французского художника Э. Коля. Какие возможности предоставляет компьютер для обработки изображений?

Знакомство с программами раскадровки, которые дорисовывают все промежуточные кадры, для оживления изображений. Разработка короткометражного мультфильма.

Тема 12. Создание слайдов мультфильмов.

Практика: Работа в программе PowerPoint 2010. Разрабатываем слайды с единым дизайном, на которых будут размещены рисунки и текст. При помощи программы Paint разрабатываем дизайн страницы. Создаем резервную копию страницы. Придумываем (выбираем) главного персонажа. Придумываем (выбираем) текстовое сопровождение.

Тема 13. Конкурс слайдфильмов.

Практика: Демонстрация слайдфильмов учащихся.

Тема 14. Введение в компьютерную графику. Редакторы.

Теория: Основные понятия растровой графики. Растровые графические редакторы. Форматы растровых графических редакторов.

Практика: Работа в редакторе Paint.

Тема 15. Основы сканирования.

Теория. Что такое сканер? Для чего он служит? Как его использовать?

Практика: Сканирование текстового документа.

Тема 16. Графический редактор Paint, инструменты.

Теория: Введение понятия «графический редактор», «холодный» и «теплый» цвет, инструменты, палитра красок.

Практика: Работа в графическом редакторе Paint. Инструменты Кисть, Линия, Карандаш, Ластик.

Тема 17. Графический редактор Adobe Photoshop.

Теория: Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop.

Практика: Пробное ознакомительное занятие в редакторе. Инструмент «Свободная трансформация».

Тема 18. Выбор цвета. Палитра цвета.

Практика: Работаем в панели «Цвет». Добавляем цвета в библиотеку цветов для последующих проектов.

Тема 19. Способы определения цвета. Инструменты.

Практика: Если нужно определить цвет в какой-то точке уже существующего изображения, начинаем с загрузки его в редактор. Для этого предназначен диалог, вызываемый сочетанием клавиш Ctrl + O - с его помощью надо найти в компьютере файл изображения, выделить его и нажать кнопку «Открыть». При необходимости определить цвет в какой-то точке на экране монитора загружаем в Photoshop копию изображения с экрана. После того, как изображение открыто в Photoshop, включаем инструмент «Пипетка» - нажимаем клавишу с английской литерой I. Наводим указатель мыши на нужную точку картинки. Если требуется определить цвет какого-то мелкого элемента, увеличиваем изображение - нажать сочетание клавиш Ctrl и «Плюс» нужное число раз.

Тема 20. Инструмент графические объекты.

Практика: Графические объекты в Adobe Photoshop можно создавать и редактировать, используя инструменты панели Рисование. Работа с изображением. Изменение размеров изображения.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СЕМИЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА КОТЕЛЬНИКОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ, Шевцова
Любовь Витальевна, Директор

19

08.01.24 19:30 (MSK)

Сертификат 17739854427BD315309EA3F09DC9F82B

Тема 21. Инструмент обработки изображений.

Практика: четыре инструмента Photoshop, которые используем для ретуши изображения:

1. Точечная восстанавливающая кисть
2. Инструмент Штамп
3. Волшебная палочка
4. Заливка

Тема 22. Инструменты Кисть, Заливка

Практика: Используем инструмент «Кисть для проб» для добавления или удаления элементов при работе с областью проб, используемой для заливки выделенной области. Закрашиваем изображение в окне документов. Используем инструмент «Заливка» при создании нового изображения.

Тема 23. Работа со слоями.

Практика: Создаем новый слой в Photoshop, дублируем слой. Работаем с дубликатом слоя.

Тема 24. Вставка, копирование, поворот.

Практика: Отрабатываем несколько способов скопировать слой:

- 1) Перетащить нужный слой на кнопку «Новый слой» в панели слоёв снизу.
- 2) Нажать правой кнопкой на слое и выбрать «Создать дубликат слоя».
- 3) Воспользоваться горячими кнопками. Выбираем нужный слой и жмём Ctrl+J.

Применение разворота изображения на 180 градусов.

Тема 25. Фильтры, способы их применения. Виды фильтров.

Теория: Знакомство с понятием «Фильтр». Для чего он нужен, где его можно использовать.

Практика: Попробуем применить фильтр Sharpen к какому-нибудь фотоснимку, изображение которого оказалось размытым.

Тема 26. Работа с фрагментами рисунка.

Теория: Учащиеся подготавливают исходные изображения.

Практика: Использование инструмента выделения «Лассо»; использование инструмента выделения «Магнитное лассо»; использование инструмента выделения «Волшебная палочка».

Тема 27. Фотомонтаж

Теория: Подбор фотографий (изображений).

Практика: Подбираем и совмещаем единый размер изображения. Редактируем с помощью инструментов «Стерка» или «Маска». Сохраняем изображение в формате JPG.

Тема 28. Коллаж

Практика: 1. Открываем выбранные фотографии для коллажа в Photoshop.

2. Создаем новый файл
3. Добавляем фотографии (изображения) по одной
4. Создаем макет коллажа
5. Добавляем пространства между изображениями
6. Объединяем все слои
7. Обрезаем готовое изображение
8. Изменяем размер для использования онлайн.

Тема 29. Создание проекта.

Практика: Просмотр видеоуроков по созданию проекта в **Photoshop**.

Тема 30. Создание проекта.

Практика: Каждый учащийся работает над своим проектом в редакторе AdobePhotoshop. Выбор шаблонов. Сохранение проекта.

Тема 31. Защита проекта.

Практика: Каждый учащийся представляет свой проект.

Тема 32. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.

Теория: Вводное занятие. Учащиеся совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации.

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Тема 33. Парад мультипрофессий.

Теория: Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультишкина»

Практика: Подвижная игра «Отгадай профессию».

Тема 34. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker.

Теория: Элементарное знакомство с процессом съемки.

Практика: Дидактическая игра «Лови момент».

Тема 35. Наш первый мультфильм.

Теория: Продумывание сценария, декораций.

Практика: Готовим декорации из картона и цветной бумаги

Тема 36. Герои мультфильма.

Теория: Придумываем персонажей мультфильма, главных героев.

Практика: Изготовление героев мультфильма.

Тема 37. Как оживить картинку.

Теория: Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

Тема 38. История фотографии.

Теория: Биография Жозефа Нисефора Ньепса. История фотографии.

Практика: Знакомство с фотоаппаратом. Фотографирование изображений, предметов.

Тема 39. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.

Теория: Устройство фотоаппарата. Виды фотоаппаратов. Программы-редакторы фото: IPhoto, ФотоМастер, AdobePhotoshop.

Практика: Пробная работа в программах-редакторах.

Тема 40. Начальные навыки фотографирования.

Теория: Как сделать качественное фото? Какие факторы необходимо учитывать при фотографировании? Рекомендации по технике фотосъемки.

Практика: Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет).

Тема 41. Фотографирование сюжетов сказки.

Теория: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки.

Практика. Пробная работа.

Тема 42. Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.

Теория: Знакомство с программой Movie Maker.

Практика: Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker.

Тема 43. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker.

Теория: Как добавить фото в Windows Movie Maker, пошаговая инструкция.

Практика: Просмотр фотографий в программе Movie Maker.

Тема 44. Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекладка».

Теория: Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названии.

Практика: Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

Тема 45. Озвучивание мультфильма.

Практика: Распределение ролей. Кто какой персонаж будет озвучивать. Озвучивание.

Тема 46. Видеопереходы и видеоэффекты.

Практика. Работа в программе Movie Maker. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы». Автофильм.

Тема 47. Плоскостная анимация.

Теория. Придумывание сюжета. Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)

Практика: Игра «Фантазеры»

Тема 48. Как герои двигаются?

Теория: Учащиеся придумывают характерные особенности главных персонажей. Предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

Практика: Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах.

Тема 49. Подготовка декораций.

Теория: Повторяют сюжет придуманной сказки.

Практика: Подготовка листов декораций. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Тема 50. Мы – аниматоры.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет придуманной сказки. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Практика: Игра «Раз картинка, два картинка»

Тема 51. Мы – звукорежиссеры. Съёмка. Монтаж фильма.

Практика: Происходит отработка правильного передвижения персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Монтирование фильма. Просмотр.

Тема 52. Лего-анимация.

Теория. Учащиеся разрабатывают совместно с педагогом сценарий будущего мультфильма. Распределяют роли.

Практика: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Игра «Паровозик предложений».

Тема 53. Построение декораций.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет сценария.

Практика: Построение декораций фона, установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Тема 54. Подборка героев

Теория: Учащиеся подбирают героев.

Практика: Установка декораций. Передвижение героев.

Тема 55. Съёмка мультфильма.

Практика: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.

Тема 56. Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами». Записываем голоса героев. Монтируем мультфильм в программе Movie Maker.

Тема 57. Создание пластилинового мультфильма.

Теория: Выбор сюжета. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

Практика: Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».

Тема 58. Жили-были дед и баба...

Теория: Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

Практика: Создание персонажей мультфильма и декораций.

Тема 59. Сказка оживает.

Теория: Распределение ролей.

Практика: Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

Тема 60. Озвучивание мультфильма.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СЕМИЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА КОТЕЛЬНИКОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ, Шевцова
Любовь Витальевна, Директор

23

08.01.24 19:30 (MSK)

Сертификат 17739854427BD315309EA3F09DC9F82B

Практика: При помощи звукоподражательных игр учащиеся узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

Тема 61. Съёмка мультфильма.

Практика: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Просмотр материала съёмки.

Тема 62. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: Монтирование мультфильма в программе Movie Maker, запись на DVD-диск.

Тема 63. Кукольная анимация.

Теория: История кукольной анимации. Придумывание сюжета.

Практика: Просмотр кукольных мультфильмов.

Тема 64. Для чего нужны декорации?

Теория: Обсуждение сценария в группе.

Практика: Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок.

Тема 65. Как куклы двигаются?

Теория: Обсуждение в группе сценария.

Практика: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

Тема 66. Съёмка мультфильма.

Практика: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

Тема 67. Озвучивание мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами».

Тема 68. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: Монтируем и записываем мультфильм.

Тема 69. Публикация готовых фильмов в интернет.

Практика: Размещение мультфильма на Youtube.com

Тема 70. Итоговая аттестация.

Теория: Повторение пройденного материала.

Практика: Демонстрация работ учащихся.

Ожидаемые результаты 1 года обучения:

Получение стартовых знаний, умений и навыков по программе:

Знать:

- основы техники безопасности в компьютерном классе;
- технологию создания объемной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания кукольной анимации;
- технологию создания леги-анимации;
- придумывать образ;
- конструирование героя с помощью леги-конструктора;
- технологию создания анимации в программе Power Point;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker;
- технологию озвучивания
- технологию работы в программе PowerPoint;
- технологию работы в редакторах Paint, AdobePhotoshop

Уметь:

- создавать слайды в программе PowerPoint;
- работать в редакторах Paint, AdobePhotoshop
- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- работать с леги-конструктором;
- придумывать образ;
- задавать движение фигурке
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- рисовать героев в программе Paint;
- выполнять монтаж в программе Movie Maker.

Иметь представление:

- о мультимедиа и мультимедиа устройствах;
- о перспективах отечественных и зарубежных мультпроекттов.

Методическое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» предусматривает вариативность использования некоторых педагогических технологий:

- традиционных (технология личностно-ориентированного и развивающего обучения, коллективного творчества и др.);
- современных (мозговой штурм, педагогическая мастерская).

таблица

Педагогические технологии, используемые на занятиях

Технология, метод, прием	Образовательные события	Результат

1	2	3
Технология личностно-ориентированного обучения	Участие в городских конкурсах и выставках, культурно-массовых мероприятиях Центра «Истоки»	Способность выразить свои мысли и идеи в изделии, способность доводить начатое дело до конца, способность реализовать себя в творчестве
Здоровьесберегающие технологии	Проведение физкультминуток и релаксирующих пауз	Способность управлять своим самочувствием и заботиться о своем здоровье
Мозговой штурм	Разработка образа, макета будущего изделия	Способность творить, создавать нечто принципиально новое, не копируя кого-либо
Технология коллективного творчества	Обучение и общение в группе	Способность работать в группе, научиться видеть и уважать свой труд и труд своих сверстников, давать адекватную оценку и самооценку своей деятельности и деятельности других
Проектная технология	Разработка эскизов, макетов изделий	Способность разрабатывать эскизы и макеты
Технология развивающего обучения	Развитие фантазии, воображения	Способность воплощать свои фантазии и идеи в изделии
Педагогическая мастерская	Самостоятельный поиск знаний, открытие чего-то нового	Способность работать самостоятельно и творчески

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

В программе «Мультстудии» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;

- принцип от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность обучающихся (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением **следующих методов проведения занятий:**

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)

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

- Частично-поисковый метод (дети участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Основными формами организации образовательного процесса являются:

- *Групповая*

Ориентирует учащихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы. Групповая форма организации деятельности в конечном итоге приводит к разделению труда в «творческой паре», имитируя пооперационную работу любой ремесленной мастерской. Здесь оттачиваются и совершенствуются уже конкретные профессиональные приемы, которые первоначально у учащихся получались быстрее и качественнее.

- *Фронтальная*

Предполагает подачу учебного материала всему коллективу учащихся детей через беседу. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию и работать творчески вместе.

- *Индивидуальная*

Предполагает самостоятельную работу учащихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества по принципу «не подражай, а твори». Индивидуальная форма формирует и оттачивает личностные качества учащегося, а именно: трудолюбие, усидчивость, аккуратность, точность и четкость исполнения. Данная организационная форма позволяет готовить учащихся к участию в выставках и конкурсах

Дополнительная образовательная программа реализуется через следующие *формы занятий*:

- традиционное занятие по алгоритму:

- вступление,
- объяснение темы,
- практическая часть,
- подведение итогов;

- занятие-экскурсия:

- на выставку — с познавательной целью (изучение творческих достижений сверстников),
- в парк — с практической целью (сбор природных материалов);

- беседа-презентация по алгоритму:

- вступление,
- объяснение темы,
- наглядная демонстрация,

- *обсуждение,*

- подведение итогов;
- итоговое занятие
- игра-тестирование — форма психолого-педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся;
- мастер-класс — проведение открытого занятия для родителей в формате практической деятельности обучающихся.

Процесс создания мультфильма

(последовательность действий)

1. Подбор материала для сценария. Можно взять авторское произведение родителей на основе конкурсного отбора.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.
4. Съемка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.
6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

I. Литература, рекомендуемая для педагога

Нормативные документы:

1. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта образования до 2024 года. (01.11.2018г.-30.12.2024г.)
2. Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года).
4. Концепция развития образования РФ на период до 2020 года.
5. Направления, основные мероприятия и параметры приоритетного национального проекта «Образование». Утверждены президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по реализации приоритетных национальных проектов (протокол № 2 от 21 декабря 2005г.).
6. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы.
7. Межведомственная программа развития системы дополнительного образования детей до 2020 года.
8. СанПиН 2.4.4. 1251-03 (введённые 20.06.2003г. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 3.04.2003г. № 27).

Интернет ресурсы:

<http://www.mon.gov.ru> – сайт Министерства образования и науки РФ.

II. Литература для реализации программы.

1. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
2. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
3. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
4. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
5. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
6. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
7. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
8. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным
/ В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.

9. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
10. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
11. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
12. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.
13. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.

Интернет-ресурсы:

<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>. - Мультфильмы своими руками.

III. Литература, рекомендуемая для детей.

1. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
2. Киноведческие записки. Журнал. № 52, 73, 80. М., 2001, 2005, 2006.
3. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006.
4. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
5. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
6. Роберт Макки «История на миллион долларов» -
<http://www.ozon.ru/context/detail/id/4100239/>