Департамент образования администрации городского округа Тольятти
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр творчества «Свежий ветер»
городского округа Тольятти

Принята
решением педагогического совета
от «30» августа 2019г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ ДО «Свежий ветер»
_____ С.В. Мурышова
Приказ № 161/2 от 30 августа 2019 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

модульная программа технической направленности

«Мультстудия «Печенька»

Возраст обучающихся: 8 -17 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
Пикулин Юрий Вениаминович -
педагог дополнительного образования

Методическое сопровождение:
Стегалина Людмила Анатольевна –
методист;
Токарева Наталья Александровна - методист

Тольятти, 2019

1

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка…….. 3- 10
Введение, направленность, актуальность модульной программы …….3-4
Педагогическая целесообразность модульной программы, отличительные особенности ……4
Новизна модульной программы ……4
Цель и задачи модульной программы ……5
Адресат модульной программы……..5-6
Сроки реализации модульной программы…….6
Комплекс основных характеристик образования……..6
Формы обучения ……6-7
Формы организации деятельности …….7
Режим занятий ……7
Планируемые (ожидаемые) результаты и способы определения результативности обучения.....……7-9
Оценочные материалы
Критерии и способы определения результативности
Формы подведения итогов ……
Учебно- тематический план и содержание модульной программы ……..10-17
Организационно – педагогические условия (методическое обеспечение модульной программы) ……..17-21
Информационное обеспечение модульной программы
Список литературы …….22
Приложение №1. Календарный учебный график……..23

Пояснительная записка

Введение

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

Анимационное искусство — одно из интереснейших видов искусства в мире.

Мультфильмы как одно из проявлений нашей многогранной культуры играют важную роль в развитии и воспитании детей, их личностного становления. Зачастую мультипликационные герои становятся для ребенка своего рода примером для подражания, важными и значимыми после родительского авторитета. В связи с чем, выбирая для просмотра тот или иной мультфильм по просьбе ребёнка, родителям необходимо убедиться в правильности своего выбора.

Удивительный мир современной мультипликации может научить детей многим полезным знаниям о работе приборов, составе вещества, строению человеческого организма и др.

Современное общество, в своем развитии, не может обойтись без творческих людей, способных находить нестандартные способы решения задач в любой сфере деятельности. В свою очередь мультфильмы во многом способствуют воспитанию таких людей.

Направленность модульной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая модульная программа «Мультстудия «Печенька» технической направленности, ориентирована на развитие технических и творческих способностей и умений, организацию научно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения обучающихся.

По программе предполагается логичное соблюдение принципов, позволяющих учитывать разный уровень развития и разную степень освоения обучающимися содержания 8 программных модулей. Каждый программный модуль самостоятелен, может быть освоен обучающимися как отдельная составляющая с формализованными конкретными результатами обучения и формами контроля. При комплексном освоении программных модулей осуществляется целостное освоение содержания, при котором достигается основная цель программы.

В разработке данной модульной программы соблюдены принципы, позволяющие учитывать разный уровень развития и разную степень освоенности содержания обучающимися: ознакомительный (1-2 год обучения). Функциональное назначение программы – общеразвивающее.

Актуальность модульной программы

Актуальность программы «Мультстудия «Печенька» заключается в том, что модульное содержание программного материала предоставляет обучающимся возможность создания мультипликационных фильмов своими руками, проявления себя через творчество, свои чувства, умения, фантазию, талант. Она способствует развитию таких ключевых компетентностей, как технологическая, коммуникативная, готовность к социальному взаимодействию - то есть, предусматривает развитие у обучающихся готовности выполнять поставленные задачи, используя свой интегративный опыт, знания, умения, психолого-волевые качества; умение самостоятельно принимать решения и нести за них ответственность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая модульная программа «Мультстудия «Печенька» разработана в соответствии с действующими нормативно – правовыми актами, государственными программными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. N 298н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленные письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр творчества «Свежий ветер» городского округа Тольятти.

Образовательный процесс организован с учетом вышеизложенных документов, ориентируется на современные требования образовательных услуг дополнительного образования.

Новизна модульной программы

Новизна дополнительной общеобразовательной общеразвивающей модульной программы «Мультстудия «Печенька» заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной, разработана с учетом направлений современной образовательной политики.

Особенностью данной программы является её практико-ориентированный характер, при котором обучающиеся осваивают программное содержание через изучение основных техник и принципов создания разнообразных видов мультфильмов. Сложный теоретический материал преподносится в игровой форме, что облегчает его понимание младшими школьниками и представляет возможность заниматься с первоклассниками. В результате обучения появляется реальный продукт - анимационный фильм.

Педагогическая целесообразность модульной программы

Данная программа является модифицированной. Целесообразность реализации программы для обучающихся обусловлено тем, что рассматриваемая тема мультипликации 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 обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук, 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.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и значимый жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Цель и задачи программы

Цель: формирование творческой личности обучающихся, расширение их кругозора в сфере анимационного искусства

Задачи:

Обучающие (предметные)

- изучать и практически осваивать основные методы и приемы мультипликации;
- научить обучающихся освоить на практике этапы создания мультфильма не менее чем в двух различных техниках;
- расширять общий кругозор обучающихся в сфере мировой анимации и кинематографии.
- ознакомить с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучить основам перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- формировать художественные предпочтения, этические, эстетические оценки искусства, природы, окружающего мира;
- изучать (коллективный просмотр) образцы мировой литературы, мультипликации и кино, учить осуществлять их анализ.

Воспитательные (личностные)

- воспитывать самостоятельность и трудолюбие, упорство в достижении поставленной цели;
- воспитывать навыки работы в коллективе;
- формировать интерес к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению.

Развивающие (метапредметные)

- развивать творческие и коммуникативные способности обучающихся;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать восприятие, логическое мышление, воображение, развитие мелкой и крупной моторики и речи обучающихся;
- развивать художественное и ассоциативное мышление.

Адресат модульной программы

Программа предназначена для работы с детьми школьного возраста (8-17 лет). Исходя из возрастных психологических особенностей детей, целесообразно формировать группы по возрастным группам: 8 — 10 лет, 11 — 13 лет, 14 — 17 лет.

Наполняемость групп — 10-12 человек, что обусловлено изучением технически-сложного программного материала, а также нормами СанПиН.

Принцип набора – добровольность. Особо приветствуется любовь к мультипликации, рисованию и ДПИ.

Наполняемость учебных групп:

1 год обучения: 12 – 15 человек;

2 год обучения: 10 – 12 человек.

Возрастные особенности обучающихся, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной программы

При создании программы особое внимание уделено анализу и учету возрастных психофизических особенностей детей особенно младшего школьного возраста. Данный возраст характеризуется доверием к взрослым, главным образом учителям, педагогам, подчинение и подражание им. Дети этого возраста полностью признают авторитет взрослого человека, почти безоговорочно принимают его оценки. Даже характеризуя себя как личность, младший школьник в основном лишь повторяет то, что о нем говорит взрослый.

Качества личности формируются из опыта коллективной жизни, появляется способность к самоорганизации своей деятельности, развивается образное мышление и потребность в активной деятельности.

При проведении занятий четко планируется, каким образом учесть данные возрастные особенности:

- ведущая деятельность детей в начальной школе – учебная;

- образное восприятие детьми мира и явлений;
- открытость обучающихся к восприятию нового, неизвестного;
- умение удивляться обычным (с точки зрения взрослого человека) фактам и событиям;
- самооценка обучающихся данного возраста зависит от оценивания его педагогом;
- уровень притязаний обучающихся складывается под влиянием успехов и неуспехов в предшествующей деятельности;
- мотивация обучающихся формируется в учебно-воспитательном процессе;
- индивидуальная работа обучающихся менее продуктивна, чем работа в парах;
- работа в партнёрстве более продуктивна, чем соперничество;
- обучающимися данного возраста принимаются социально одобряемые формы поведения;
- для обучающихся данного возраста самыми авторитетными людьми являются родители и педагоги.

Сроки реализации модульной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая модульная программа «Мультстудия «Печенька» реализуется в течении 2-х лет обучения *на ознакомительном уровне:*

1 год обучения - 168 учебных часа в год;

2 год обучения - 252 учебных часа в год.

Комплекс основных характеристик образования

Объем

№ п/п	Год обучения, модуль	Количество часов	Количество недель в год	Количество часов в год
1 год обучения				
1	**Образовательный модуль «Мультстудия для начинающих»**	32	42	168
2	**Образовательный модуль «Волшебство анимации»**	32		
3	**Образовательный модуль «Искусство анимации и мультипликации»**	48		
4	**Образовательный модуль «Мультики своими руками»**	56		
2год обучения				
5	**Образовательный модуль «История мультипликации»**	48	42	252
6	**Образовательный модуль «Мульти герои и персонажи»**	48		
7	**Образовательный модуль «Мультмонтаж»**	56		
8	**Образовательный модуль «МультиМир»**	100		

Календарный учебный график

Год обучения	Кол-во учебных недель в год	Объем учебных часов в год	Дата начала учебного года	Дата окончания учебного года
1	42	168	01.09	31.08
2	42	252	01.09	31.08

Формы обучения:

Формы обучения по модульной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мультстудия «Печенька» определяются организацией,

осуществляющей образовательную деятельность, самостоятельно (в соответствии с Уставом учреждения).

Занятия в объединениях могут проводиться по группам, индивидуально или всем составом. Допускается сочетание различных форм обучения. Дополнительные общеобразовательные программы реализуются организацией, осуществляющей образовательную деятельность как самостоятельно, так и посредством сетевых форм их реализации.

Формы организации обучения модульной программы

Фронтальная:

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

Групповая:

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание).

Индивидуальная:

- совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;
- выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъёмки;
- овладение съемочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

Основная форма организации обучения – коллективно-групповая.

Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный (индивидуальный) подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

Образовательная деятельность	**Формы организации**
Учебная деятельность	Теоретические и практические занятия, опросники, тесты, зачет, опрос, анкетирование, творческие презентации, проекты, открытые занятия и т.д.
Воспитательная деятельность	Защита проектов, выставки, творческие работы, конкурсы и т.д.

Педагогические технологии и формы организации образовательного процесса соответствуют целям и задачам модульной программы, способствуют творческому развитию личности обучающихся, формированию позитивных социальных интересов и позволяют индивидуализировать процесс обучения в рамках общего количества отведенных часов.

Режим занятий

Занятия проводятся согласно расписанию учебных занятий (в соответствии с нормами СанПин):

1 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часов (168 часов);

2 год – 3 раза в неделю по 2 учебных час (252 часа).

Продолжительность учебного занятия 45 минут. Между учебными занятиями предполагается перерыв 10 минут. Учебные занятия строятся с учетом психолого-педагогических и физических возрастных особенностей детей.

Планируемые (ожидаемые) результаты освоения модульной программы и способы определения результативности

а) Освоение личностных результатов:

По завершению обучения по программе обучающийся будет:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;

- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,
- проявлять трудолюбие, выполнять любую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

б) Освоение метапредметных результатов

По окончании модульной программы обучающиеся овладеют следующими метапредметными умениями:
- определение порядка действий, планирования этапов своей работы;
- понимание причины своего неуспеха и нахождение способов выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности;
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать/самооценивать собственные работы и работы одногруппников по предложенным педагогом критериям.

в) Освоение предметных результатов

Обучающиеся будут знать:
- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- требования к организации рабочего места;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, тканью и др. материалами;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы);
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, текстиль, пластилин и др.;
- названия и приемы работы с программным обеспечением;
- этапы создания анимационного мультфильма;
- историю создания и появления мультипликации в мире;
- авторов зарубежных и отечественных мультипликаторов;
- основные законы и принципы анимации;
- виды мультфильмов;
- особенности этапов работы по созданию мультфильма в зависимости от его вида;
- основные приемы в съемке и монтаже.

Уметь:
- работать с различными материалами (тканью, бумагой, пластилином, картоном);
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы);
- подбирать цветовое оформление сюжета, определять приемы для достижения выразительности сюжета;
- выполнять изделия из бумаги и картона с использованием самых разнообразных техник (бумагокручение, конструирование, мозаика, аппликация);
- работать с программным обеспечением;
- создавать мультфильм;
- работать в группах, подгруппах, индивидуально;
- провести подготовительную работу по созданию мультфильма;
- создавать персонажей и декорации;
- грамотно снимать, озвучивать и монтировать мультипликационный фильм;
- работать с видео файлами в программах Nero Vision, Windows Movie Maker;
- приобретут навыки работы в группе.

Оценочные материалы модульной программы

Критерии и способы определения результативности

Эффективным показателем результативности будет являться личностный рост обучающихся (развитие поведенческих, морально-психологических качеств); развитие творческой активности обучающихся (участие в конкурсах и фестивалях разного уровня), количество и качество созданных за год мультфильмов.

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 обучающимися 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 степени обученности за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и викторины.

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

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

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.

Контроль за реализацией программы

Результаты усвоения программного материала соотнесены с целями и задачами программы и должны отслеживаться педагогом в процессе её реализации.

Формами контроля усвоения программы являются: зачет, наблюдение в процессе творческой деятельности (репродуктивной и самостоятельной), анализ созданных мультфильмов, опрос, анкетирование, оценка достижений и участия в конкурсах и фестивалях всех уровней.

В течение программного курса обучающиеся участвуют в коллективно-творческом деле: создают мультипликационные фильмы. В конце года проводится презентация созданных за год мультфильмов и их анализ, по результатам которого обучающиеся получают зачет.

Формы подведения итогов: анкеты; опросы; творческие задания; презентация творческих проектов; выпуск анимационных фильмов; участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Учебно – тематический план модульной программы
1 год обучения

№ п/п	Наименование модулей, разделов, тем	Трудоемкость (количество часов)			Формы аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
Образовательный модуль «Мультстудия для начинающих»					
1	Вводное занятие	4	2	2	Стартовая, итоговая диагностика, опрос, анкетирование, педагогическое наблюдение, анализ созданных мультфильмов, творческие задания, оценка достижений, участие коллективно-творческом деятельности, презентация творческих проектов, выпуск анимационных фильмов, участие в конкурсах и фестивалях на различных уровнях
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства					
2	**Тема № 1.** Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	9	2	7	
3	**Тема № 2.** Сюжет и персонажи мультфильма	12	2	10	
4	**Тема № 3.** Создание элементарной рисованной анимации	7	2	5	
	Итого по модулю:	**32**	**8**	**24**	
Образовательный модуль «Волшебство анимации»					
Раздел 2. Технология создания мультфильма					
5	**Тема № 1.** Устройство «Волшебного фонаря»	8	1	7	
6	**Тема № 2.** Анимация	11	2	9	
7	**Тема № 3.** Работа с песком	13	2	11	
	Итого по модулю:	**32**	**5**	**27**	
Образовательный модуль «Искусство анимации и мультипликации»					
Раздел 3. Волшебный мир мультфильмов					
8	**Тема № 1.** Графика в анимации	10	2	8	
9	**Тема № 2.** Объемные фигуры (пластилин)	10	2	8	
10	**Тема № 3**. Волшебные точки - пиксели	8	1	7	
11	**Тема № 4**. Живопись в анимации	12	2	10	
12	**Тема № 5.** Работа с цветным пластилином	8	1	7	
	Итого по модулю:	**48**	**8**	**40**	
Образовательный модуль «Мультики своими руками»					

Раздел 4. Маленькие мультики своими руками				
13	**Тема № 1.** Сюжет и персонажи мультфильма	11	-	11
14	**Тема № 2.** Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	11	-	11
15	**Тема № 3.** Материалы и инструменты для создания мультфильма	8	-	8
Раздел 5. Основные техники создания мультфильмов				
16	**Тема № 1.** Элементарные движения персонажа и способы их создания	5	-	5
17	**Тема № 2.** Эскиз персонажей и декораций	9	-	9
18	**Тема № 3.** Изготовление персонажей и декораций	8	-	8
19	Итоговое занятие	4	-	4
Итого по модулю:		**56**	**-**	**56**
ИТОГО:		**168**	**21**	**147**

Содержание программы
1 год обучения

Образовательный модуль «Мультстудия для начинающих»

Вводное занятие

Теория. Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России.

Практика. Инструктаж по ТБ. Просмотр мультфильмов. Первые мультфильмы, обсуждение увиденного.

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема № 1. Композиция, крупность плана

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема № 2. Сюжет и персонажи мультфильма

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма? Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема № 3. Создание элементарной рисованной мультипликации

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу». Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей

анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

Образовательный модуль «Волшебство анимации»

Раздел 2. Технология создания мультфильма

Тема № 1. Устройство «Волшебного фонаря»

Теория. Простейшие оптические фокусы и опыты со светом.

П*рактика.* Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки.

Тема № 2. Анимация

Теория. Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов. Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных.

Практика. Просмотр рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих анимационных фокусов – в помещении. Просмотр и обсуждение смонтированного педагогом.

Тема № 3. Работа с песком

Теория. Знакомство с особенностями песочной анимации.

Практика. Просмотр мультипликационных работ детской студии. Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4). Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками, насыпать песок по контуру и просто на чистый лист.

Образовательный модуль «Искусство анимации и мультипликации»

Раздел 3. Волшебный мир мультфильмов

Тема № 1. Графика в анимации

Теория. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе.

Практика. Просмотр мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета. «Изобретение» волшебной палочки: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п. Съемка детей в роли моделей для более сложных мультфильмов. Яркие мультипликационные аттракционы. Голосование и выбор лучших работ.

Тема № 2. Объемные фигуры (пластилин)

Теория. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки.

Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию».

Практика. Просмотр мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета. Сбор природного материала – камушков, веточек, листьев и пр. Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, деталей здания)

Тема № 3. Волшебные точки – пиксели

Теория. Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов – мозаики, вышивки крестом и т.п.

Практика. Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мультипликационном столе.

Тема № 4. Живопись в анимации

Теория. Смешивание цвета и рисование цветовым пятнам деталей, превращающих их в персонажи. Анимация пятна краски на стеклянной поверхности мультипликационного стола.

Практика. Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ. Сравнение с отрывками из фильмов А. Петрова, нарисованных мокрыми красками на стекле. Коллективная работа – изготовление из разводов красок и анимация «морских волн» на стекле мультипликационного стола.

Тема № 5. Работа с цветным пластилином

Теория. Способы работы с цветным пластилином: «намазывать» тонким слоем на бумагу, заготовленный силуэт или на вылепленную из бесцветной массы объемную фигуру; использование проволоки, веточки и другого подручного материала для вживления в пластилин и придания ему форы. Смешивание цветов.

Практика. Сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, педагог снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

Образовательный модуль «Мультики своими руками»

Раздел 4. Маленькие мультики своими руками

Тема № 1. Сюжет и персонажи мультфильма

Практика. Создание сценария для короткометражного мультфильма. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема № 2. Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана

Практика. Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема № 3. Материалы и инструменты для создания мультфильма

*Практика. П*роба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

Раздел 5. Основные техники создания мультфильмов

Тема № 1. Основные техники создания мультфильмов

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы. Основные техники создания мультфильмов: кукольные мультфильмы. Песочная, рисованная анимация. Техника перекладки**.**

Тема № 2. Элементарные движения персонажа и способы их создания

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа. Элементарные движения персонажа: походка. Элементарные движения персонажа: движение рук. Элементарные движения персонажа: моргание. Элементарные движения персонажа: движение губ.

Тема № 3. Эскиз персонажей и декораций

Практика. Разработка эскиза персонажей. Разработка эскиза декораций.

Тема № 4. Изготовление персонажей и декораций

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона.

Итоговое занятие

Теория. Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма.

Практика. Подведение итогов. Контрольное тестирование.

Просмотр итогового мультипликационного фильма и лучших мультипликационных этюдов по итогам года.

Учебно – тематический план модульной программы
2 год обучения

№ п\п	Наименование модулей, разделов, тем	Трудоемкость (количество часов)			Формы аттестации и контроля
		всего	теория	практика	

Образовательный модуль «История мультипликации»					
1	Вводное занятие	2	1	1	Стартовая, итоговая диагностика, опрос, анкетирование, педагогическое наблюдение, анализ созданных мультфильмов, творческие задания, оценка достижений, участие коллективно-творческом деятельности, презентация творческих проектов, выпуск анимационных фильмов, участие в конкурсах и фестивалях на различных уровнях
Раздел 1. Анимация					
2	Тема № 1. История анимации	5	1	4	
3	Тема № 2. Основные принципы	5	1	4	
Раздел 2. Виды и техники анимации					
4	Тема № 1. Рисованная	5	2	3	
5	Тема № 2. Кукольная	6	2	4	
6	Тема № 3. Пластилиновая	5	2	3	
7	Тема № 4. Компьютерная анимация	6	2	4	
Раздел 3. Создание мультфильма (КТД)					
8	Тема № 1. Режиссерский сценарий	6	2	4	
9	Тема № 2. Изобразительное решение мультфильма	8	4	4	
	Итого по модулю:	**48**	**17**	**31**	
Образовательный модуль «Мульти герои и персонажи»					
10	Тема № 3. Декорации	18	4	14	
11	Тема № 4. Разработка персонажей	26	6	20	
12	Тема № 5. Озвучивание фильма	4	2	2	
	Итого по модулю:	**48**	**12**	**36**	
Образовательный модуль «Мультмонтаж»					
Раздел 4. Монтаж					
13	Тема № 1. Принципы монтажа	10	4	6	
14	Тема № 2. Программы для монтажа	10	4	6	
15	Тема № 3. Монтаж мультфильма	14	8	6	
16	Тема № 4. Титры	10	4	6	
17	Тема № 5. Запись фильма	12	4	8	
	Итого по модулю:	**56**	**24**	**32**	
Образовательный модуль «МультиМир»					
Раздел 5. Страна мультфильмов					
18	Тема № 1. Съемка мультфильма	12	-	12	
19	Тема № 2. Запись звука	12	-	12	
20	Тема № 3. Монтаж мультфильма	10	-	10	
21	Тема № 4. Выбор персонажей для	12	-	12	
22	Тема № 5. Написание текста к	12	-	12	
23	Тема № 6. Составление раскадровки	12	-	12	
24	Тема № 7. Изготовление	12	-	12	
25	Тема № 8. Просмотр и обсуждение	12	-	12	
26	Итоговое занятие	6	-	6	
	Итого по модулю:	**100**	**-**	**100**	
	ИТОГО:	**252**	**53**	**199**	

Содержание программы
2 год обучения
Образовательный модуль «История мультипликации»

Введение

Теория. Знакомство с программой обучения. Решение организационных вопросов. Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Просмотр готовых анимационных фильмов. Игры на знакомство («Снежный ком», «Все-некоторые-я»).

Раздел 1. Анимация

Тема № 1. История анимации

Теория. Предыстория анимации. История зарубежной и отечественной мультипликации. Известные аниматоры и режиссеры-мультипликаторы. Самые известные мультстудии мира.

Практика. Игра «Аукцион знаний».

Тема № 2. Основные принципы мультипликации

Теория. 12 принципов классической мультипликации.

Практика. Зарисовка прыгающего мяча. Зарисовка прыгающего человечка (с подготовкой к прыжку).

Раздел 2. Виды и техники анимации

Тема № 1. Рисованая мультипликация

Теория. Основные принципы рисованных фильмов. Виды рисованных мультфильмов (отечественные мультфильмы, диснеевские мультфильмы, аниме, рисование на стекле). Этапы создания рисованных мультфильмов (прорисовка, фазовка). Сюжет. Прорисовка героев. Фон.

Практика. Просмотр отрывков рисованных мультфильмов разных видов. Работа над персонажем. Игра «Любимые мультфильмы».

Тема № 2. Кукольная мультипликация

Теория. Этапы создания кукольных мультфильмов. Изготовление мультипликационных кукол. Плоская марионетка. Кукловождение. Декорации (фоны и панорамы).

Практика. Просмотр отрывков кукольных мультфильмов. Изготовление персонажей. Практика кукловождения. Игра «Любимые мультфильмы».

Тема № 3. Пластилиновая мультипликация

Теория. Этапы создания пластелиновых мультфильмов. Схема сцен. Лепка пластилиновых героев (на каркасе) и декораций. Кукловождение.

Практика. Просмотр отрывков пластилиновых мультфильмов. Изготовление персонажей. Практика кукловождения. Игра «Любимые мультфильмы».

Тема № 4. Компьютерная анимация

Теория. Двухмерная анимация. Трехмерная анимация. Современные программы для создания компьютерных мультфильмов.

Практика. Создание анимационной картинки (иконки) с помощью программ Microsoft Gif Animator, Adobe Photoshop. Игра «Любимые мультфильмы».

Раздел 3.Создание мультфильма (КТД)

Тема № 1. Режиссерский сценарий мультфильма

Теория. Как и где можно найти идею. Особенности литературных и режиссерских сценариев. Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка.

Практика. Разбор готового сценария. Выбор темы мультфильма. Конкурс на лучший сценарий. Написание и обсуждение сценария.

Тема № 2. Изобразительное решение мультфильма

Теория. Художественный замысел — решение способа создания объемных, рисованных персонажей и плоской перекладки.

Практика. Выбор и обсуждение вида создаваемого мультфильма, персонажей и декораций. Просмотр мультфильма, обсуждение его художественного замысла *(для углубленного курса)*.

Образовательный модуль «Мульти герои и персонажи»

Тема № 3. Декорации

Теория. Виды декораций. Способы создания фонов и панорам. Как создать фон с помощью Adobe Photoshop.

Практика. Отрисовка фонов к сценариям. Изготовление декораций.

Тема № 4. Разработка персонажей мультфильма

Теория. Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения).

Практика. Игра «Кастинг на главную роль». Изготовление или прорисовка персонажей согласно сценария.

Тема № 5.Озвучивание фильма

Теория. Особенности программ Realtek HD. Как исправить звук с помощью Nero WaveEditor *(для углубленного курса)*.

Практика. Игра «Конкурс актерского мастерства». Распределение ролей. Подборка музыки. Звукозапись. Редактирование звуковых дорожек *(для углубленного курса)*.

Образовательный модуль «Мультмонтаж»

Раздел 4. Монтаж

Тема № 1. Принципы монтажа

Теория. Особенности литературных и режиссерских сценариев. Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка, спецэффекты.

Тема № 2. Программы для монтажа

Теория. Программы Windows Movie Maker, Nero Vision, Pinnacle Studio (возможности, особенности).

Практика. Практика работы в программах Windows Movie Maker (создание видеоряда, добавление видеоэффектов, звука, переходов). Практика работы в программах Nero Vision *(для углубленного курса)*.

Тема № 3.Монтаж мультфильма (КТД)

Теория. Импорт аудио и видеофайлов. Настройка длины кадра и перехода. Повтор и отражение действий. Растяжение кадра.

Практика. Монтаж мультфильма согласно сценария.

Тема № 4. Титры

Теория. Особенности написания титров для мультипликационных фильмов (титры в начале и конце фильма).

Практика. Написание титров к фильму. Наложение видеоэффектов.

Тема № 5. Запись фильма

Теория. Формат записи (avi, DVD). Программы для записи готового фильма (Pinnacle Studio, Windows Movie Maker, Nero)

Практика. Запись готового фильма на диск и компьютер.

Образовательный модуль «МультиМир»

Раздел 5. Страна мультфильмов

Тема № 1. Съемка мультфильма

Практика. Подготовка материалов для съемки и монтажа. Отработка основных правил при съемке: со штативом. Отработка основных правил при съемке: с освещением. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Тема № 2. Запись звука

Практика. Эмоциональные окраски и расстановка логических акцентов при художественном чтении. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста.

Тема № 3. Монтаж мультфильма

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

Тема № 4. Выбор персонажей для мультфильма

Практика. Знакомство с миром профессий. Выбор персонажей для мультфильма – 5профессий.

Тема № 5. Написание текста к мультфильму

Практика. Знакомство с видами деятельности выбранных профессий.
Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Тема № 6. Составление раскадровки мультфильма

Практика. Повторение понятия «раскадровка», «крупность плана».
Составление раскадровки мультфильма.

Тема № 7. Изготовление персонажей и декораций

Практика. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».
Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Тема № 8. Просмотр и обсуждение мультфильма

Практика. Закрепление правил просмотра фильма: выявление достоинств и недостатков проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение «Зрительских карт».

Итоговое занятие

Практика. Подведение итогов. Просмотр мультфильмов изготовленных за год. Обсуждение. Подведение итогов.

Примечание: количество учебных часов тем занятий носит рекомендательный характер с учетом возрастных особенностей обучающихся. Но в обязательном порядке должно быть обеспечено общее количество учебных часов в год.

Организационно – педагогические условия (методическое обеспечение) модульной программы

Принципы построения модульной программы

Программа строится на принципах, обоснованных педагогической целесообразностью применительно именно к этому виду деятельности, что обеспечивает построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению творческого результата, а также дает возможность активного использования эффективной ***методики проектирования*** при создании мультфильмов.

Принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для каждого ребенка совершается какое-то открытие. Обеспечивается взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей. Предусматривается чередование темпо-ритмов работы детей во время занятий.

Принцип педагогического сотрудничества, сотворчества педагога и ребенка наиболее важен при организации творческой деятельности детей. Создается творческая среда и благоприятный микроклимат, получается уникальный результат, когда педагоги и дети творят вместе.

Целостность и непрерывность. Принцип, который означает, что каждая ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки, осуществляется опора на полученные ранее знания, как по общешкольным предметам, так и через дополнительное образование. Важную роль играет интеграция учебной и практической деятельности.

Научность в сочетании с доступностью. Принцип чрезвычайно важен в работе с детьми. Все основные понятия даются строго в соответствии с научными знаниями с учетом возрастных особенностей детей.

Принцип от простого к сложному: каждая тема основывается на использовании знаний, полученных на предыдущих занятиях, постоянно происходит постепенное усложнение материала как в ходе каждого занятия, так и в процессе реализации программы в целом.

Принцип природосообразности предполагает учёт возрастных особенностей.

Креативность образования и продуктивность обучения.

Учебно – методическое обеспечение

Наиболее *эффективными методами работы* в коллективе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;

- поисковый метод как основа создания творческой среды;
-метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

Современные педагогические технологии

При реализации программы «Мультстудия «Печенька» 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, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

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 младших школьников 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 детей, 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 «Мультстудия «Детство в картинках» 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);
- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
-информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
-менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению ***личностно-ориентированной технологии,*** когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. 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 субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

На занятиях по программе активно применяется *технология коллективного взаимодействия*, суть которой заключается в следующем:
- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп не являются постоянными;
-специально создаются ситуации, когда дети самостоятельно принимают решение о помощи своим товарищам.

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 «Киностудия Windows Live», «Adobe Photoshop», «Movie Maker» и «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15».

*Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесс***а:** используются следующие методы и приемы работы с учетом возрастных особенностей детей:

№ п/п	*Методы*	*Приемы*
1.	объяснительно - иллюстративный	обсуждение, пояснение, объяснение, рассказ, демонстрация пособий, показ мультфильмов и т. д.
2.	репродуктивный	работа по образцу педагога, по готовой схеме.
3.	проблемный	Обсуждение, вопросы поискового характера, формулировка проблем и способов их решения.

Формы организации занятий

Программа предусматривает участие в следующих видах и формах образовательной деятельности: мастер-классы; самостоятельное изучение тематических ресурсов Интернета; практическое создание анимационных сюжетов, анализ удач и ошибок (рефлексия); создание и реализация мультимедийной продукции, имеющей социальную направленность; экскурсия; КТД; игра; конкурс.

В учебно-воспитательный процесс могут включаться экскурсии на съемочную площадку ООО «Телекомпании Прайм-Медиа» (вещающая на канале «Домашний»), поход в кино, в музей или на выставку прикладного и изобразительного искусства.

Мониторинг образовательного процесса

По программе «Мультстудия «Печенька» педагог проводит следующие исследования:

1) Мониторинг усвоения учебного материала – проводится в конце учебного года в форме зачета.
2) Мониторинг творческой активности и достижений обучающихся (анализ участия в КТД, конкурсах).
3) Мониторинг психического развития обучающихся:

- развитие личностных качеств обучающихся (заполнение «Карты наблюдения», где отмечает уровень развития внимательности, творческих способностей, аккуратности, трудолюбия на начало и конец учебного года);
- уровень развития поведенческих, морально-психологических качеств и качеств жизненной компетентности обучающихся (методика А.А. Андреева «Изучение удовлетворенности родителей жизнедеятельностью т/о» в конце учебного года).

4) Мониторинг интересов обучающихся к деятельности – проводится в конце учебного года по модифицированной методике Лускановой «Мотивация учения» и анкете «Рейтинг предметов».
5) Исследование социально-психологической комфортности на занятиях т/о.

Дидактическое обеспечение

1. *Методические пособия для педагогов*: теоретический материал содержания занятий, планы занятий, рекомендуемая литература и интернет-ресурсы.
2. *Учебные пособия для обучающихся:* советы для самостоятельного творчества, рекомендуемая литература и интернет-ресурсы.
3. *Дидактический материал:*

- наглядные пособия;
- подборка анимационных;
- подборка дидактических игр;
- колекция фоноф и персонажей;
- вопросы для проверки теоретических знаний по пройденным темам;
- видеоархив творческого объединения.

Информационно-методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает библиотечный фонд, собственные учебно-методические разработки, электронную библиотеку, видеоматериалы.

Материально - техническое обеспечение

Светлый кабинет, соответствующий гигиеническим нормам
Парты и стулья – по количеству обучающихся
Классная доска – 1 шт.
Стенд экспозиционный – 1 шт.
Переносной экран –1 шт.
Ноутбук или компьютер – не менее 1 шт.
Сканер – 1 шт.
Принтер –1 шт.
Микрофон — 1 шт.
Световой короб – не менее 2 шт.
Настольная лампа — 1 шт.
Цифровая фотокамера – 2 шт.
Съемочный стол – 1 шт.
Ватман, картон и бумага.
Ножницы.
Кисточки для клея.
Кисточки для рисования.
Палитра.
Клей.

Картон и цветная бумага.
Краски, гуашь, уголь, гелиевые ручки.
Пластилин, глина.
Для реализации программы необходимо следующее оснащение:
- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
-два штатива для фотоаппарата:
-один обычный, бытовой треножник,
- один профессиональный (по принципу фото-увеличителя) треножник, который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат в вертикальном положении;
- мультипликационный станок (это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько прозрачных слоев (стекол) друг над другом);
- 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 Антивирус Касперского;
- программа-архиватор WinRaR;
- MS Office 2003/2007;
- звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker,«Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15»;
- графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;
- браузер MS Explorer;
- простой редактор Web-страниц (Блокнот).

Кадровое обеспечение: реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования соответствующей направленности

Информационное обеспечение

Список литературы

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2. Агапова И.А., Лучшие модели оригами для детей. – М., 2007
АРТ-класс. – М., 2002
3. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007
6. Джонсон К. Наброски и рисунок. – Мн., 2003
7. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006
Иванов-Вано. Рисованный фильм// http://risfilm.narod
8. Красный Е.Ю. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2004. - 175 с.

Рекомендуемая литература для обучающихся и родителей

Журнал “Юный художник”.
Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
Мария Семенова. Мы – славяне. - Санкт – Петербург, Издательство “Азбука”, 1998
Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993

Интернет - ресурсы

Интернет-сайт http://1htv.com/NeroVision/Nero_Vision_1.html
Интернет-сайт 2D аниматор: книга «Искусство мультипликации»
http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
http://www.college.ru/ – Открытый колледж
http://www.klyaksa.net.ru – сайт учителей информатики
http://www.rusedu.info – архив учебных программ

Приложение № 1

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей модульной программы «Мультстудия «Печенька»»

Год	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль				Март				Апрель				Май				Июнь				Июль				Август				Количество учебных часов	Количество недель
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48		
1 год	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	*	*	*	*	*	*	*	*	168	42
2 год	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	*	*	*	*	*	*	*	*	252	42

*Дни отпуска педагога