

Аннотация к ДООП «Мультстудия Клевер»

Составитель: Слободчикова Виктория Викторовна, педагог дополнительного образования, Жукова Елена Анатольевна, старший методист ООП.

Направленность программы: художественная направленность.

Уровень усвоения: стартовый (ознакомительный).

Форма обучения: очная.

Продолжительность реализации программы: 12 дней.

Объем реализации программы: 24 академических часа.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте от 9 до 12 лет.

Актуальность программы

С появлением современных технологий анимация становится одним из главных элементов мультимедиа проектов и презентаций, широко используется на телевидении.

Все любят смотреть мультфильмы: и взрослые, и дети. А создавать анимацию разными способами даже интереснее, чем просто смотреть.

Познать азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающего режиссёра может даже ребенок. Мультфильмы развивают образное и абстрактное мышление. На занятиях в студии мультипликации обучающиеся познакомятся с различными видами творческой деятельности. Это прекрасный механизм для развития ребенка, его социализации и реализации возможностей, раскрытия внутреннего потенциала.

Программа дает возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Цель: успешное развитие творческих способностей каждого обучающегося в процессе коллективной проектной деятельности по созданию мультфильма с использованием современных технологий.

Задачи:

предметные:

- познакомить обучающихся с основами мультипликации, ее основными техниками и способами создания мультфильмов;

- выполнить проект по созданию мультфильма (сценарий, раскадровка, покадровое перемещение героев, съемка и монтаж мультфильма, подбор музыкального оформления и озвучивание);

- развивать навыки работы с оборудованием, материалами и инструментами, необходимыми для создания мультфильма;

метапредметные:

- развивать регулятивные способности обучающихся (целеполагание, планирование, самооценку);

- развивать коммуникативные умения и навыки по взаимодействию в коллективе, распределению функциональных действий для достижения единой цели;

- способствовать профессиональной ориентации обучающихся.

личностные:

- развивать воображение и фантазию обучающихся;

- мотивировать обучающихся к трудолюбию и ответственности, и взаимопомощи;

- развивать познавательный интерес и мотивацию к творческой деятельности.

Ожидаемые результаты:

предметные:

- обучающиеся проявляют интерес к мультипликации как к творческому процессу, знают понятия «анимация», «мультипликация»;

- знакомы с техниками мультипликации: объемной, рисованной, пластилиновой, компьютерной; знают способы создания мультфильмов (с помощью смартфона и мультстанка);

- обучающиеся умеют работать с необходимым оборудованием и инструментами, научились создавать мультперсонажей, декорации и фон из различных материалов;

- обучающиеся выполнили коллективный творческий проект по созданию мультфильма: умеют писать небольшой сценарий мультфильма, делать раскадровку;

- производить покадровое перемещение героев; -умеют фотографировать покадрово, меняя положение объекта, соединять фотографии в движение в программе;

- снимать мультфильм с помощью мультстанка ПАФ-3 (перекладной покадровой анимации);
- имеют представление о видеомонтаже, умеют подбирать музыкальное оформление мультфильма и озвучивать его.

метапредметные:

- у обучающихся развиты регулятивные способности (целеполагание, планирование, самооценка);
- обучающиеся умеют распределять функциональные действия для достижения цели, приобрели навыки коммуникации и взаимодействия в коллективе;
- обучающиеся приобрели знания об основных профессиях в мультипликации.

личностные:

- у обучающихся развиты: воображение и фантазия; трудолюбие и ответственность; познавательный интерес и мотивация к творческой деятельности (изобразительному искусству, техническому творчеству).

Форма контроля:

Промежуточной формой контроля по программе является презентация (премьеры) созданного мультипликационного фильма.

Формы отслеживания и фиксации результатов: педагогическое наблюдение; устный опрос; отзывы обучающихся и родителей на официальном сайте КГБНОУ КДЦ «Созвездие».

Итогом является создание и презентация (премьеры) мультипликационного фильма.

Оценочные, контрольно-измерительные материалы: журнал учета посещаемости; фото и видеоотчет; мониторинг качества образования – сбор, обработка и анализ образовательных результатов.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Краевой детский центр «Созвездие»

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
КГБОУ КДЦ Созвездие
А.Е. Волостникова
Приказ № 01- 09/597
от 21.12. 2021 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультстудия «Клевер»
(художественная направленность)**

Возраст обучающихся: 9-12 лет
Продолжительность реализации: 12 дней
Авторы программы:
Слободчикова Виктория Викторовна,
педагог дополнительного образования
Жукова Елена Анатольевна,
старший методист ООП
Место реализации:
Хабаровский край, п. Переяславка,
дружина «Созвездие»

г. Хабаровск, 2022 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Творческие личности во все времена определяли прогресс цивилизации, помогая людям увидеть необычное в обычных явлениях. И сегодня, важнейшим запросом общества к системе образования является формирование и развитие творческих способностей ребенка. Феномен творчества предусматривает создание нового продукта, ранее не существовавшего. Важно научить ребенка механизму его создания, сформировать способности к творческой деятельности и мотивацию к ней. Эту задачу можно решить с помощью детской мультипликации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия «Клевер» разработана в соответствии с законодательными документами и подзаконными актами в сфере дополнительного образования детей, такими как:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержден Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмо Минобрнауки России № 09–3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе КГБОУ КДЦ Созвездие.

Направленность программы: художественная.

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)

Актуальность программы

С появлением современных технологий анимация становится одним из главных элементов мультимедиа проектов и презентаций, широко используется на телевидении. Все любят смотреть мультфильмы: и взрослые, и дети. А создавать анимацию разными способами даже интереснее, чем просто смотреть. Познать азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающего режиссёра может даже ребенок.

Мультфильмы развивают образное и абстрактное мышление. На занятиях в студии мультипликации обучающиеся познакомятся с различными видами творческой деятельности. Это прекрасный механизм для

развития ребенка, его социализации и реализации возможностей, раскрытия внутреннего потенциала. Программа дает возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Педагогическая целесообразность

Занятия по данной программе способствуют развитию у обучающихся творческих способностей, расширяют кругозор. В процессе создания мультфильма у детей развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Результатом работы является реальный продукт самостоятельного творческого труда - мультфильм.

Новизна программы

Идея разработки программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагогов. При составлении программы учтены возраст обучающихся и игровой сюжет краевой профильной смены «Академия», факультета «Клевер».

Создание мультфильма предполагает коллективную проектную деятельность на основе технологии «обучение в сотрудничестве». Обучение созданию мультфильма в разных техниках мультипликации. Обучающиеся погружаются в игровую среду, имитирующую работу студий мультипликаций, получают опыт командной работы, творческой самореализации. Итог работы по программе является короткометражный мультфильм на пяти иностранных языках о «чудесах» Хабаровского края.

Отличительная особенность программы

Работая над созданием мультфильма обучающиеся:

- знакомятся с компьютерной графикой для создания будущей заставки;
- создают декорации, изучая всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов;
- делают съёмку мультфильма, покадровое перемещение героев, а также происходящего действия;
- проводят подбор музыкального оформления мультфильма;
- озвучивают мультфильм: дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия;
- делают видеомонтаж: обучающиеся узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж, постепенно переходя к самостоятельному управлению необходимыми и простыми в устройстве программами.

Адресат программы

Программа адресована обучающимся в возрасте от 9 до 12 лет. Количество обучающихся в группе до 20 человек.

Условия набора в группу – по желанию участников краевой профильной смены, с учётом возрастных особенностей детей, без ограничений и специальных требований к уровню их подготовленности.

Объем и сроки освоения программы

Реализация программы рассчитана на 12 дней, 24 академических часа. Занятия проводятся в соответствии с планом краевой профильной смены. Режим занятий: 2 академических часа с перерывом 10 минут.

Продолжительность и режим занятий осуществляются в соответствии с СП 2.4.3648–20 от 28.09.2020 г. «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная или индивидуально-групповая.

Форма обучения: очная.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: успешное развитие творческих способностей каждого обучающегося в процессе коллективной проектной деятельности по созданию мультфильма с использованием современных технологий.

Задачи:

предметные:

- познакомить обучающихся с основами мультипликации, ее основными техниками и способами создания мультфильмов;
- выполнить проект по созданию мультфильма (сценарий, раскадровка, покadroвое перемещение героев, съемка и монтаж мультфильма, подбор музыкального оформления и озвучивание);
- развивать навыки работы с оборудованием, материалами и инструментами, необходимыми для создания мультфильма;

метапредметные:

- развивать регулятивные способности обучающихся (целеполагание, планирование, самооценку);
- развивать коммуникативные умения и навыки по взаимодействию в коллективе, распределению функциональных действий для достижения единой цели;
- способствовать профессиональной ориентации обучающихся.

личностные:

- развивать воображение и фантазию обучающихся;
- мотивировать обучающихся к трудолюбию и ответственности, и взаимопомощи.
- развивать познавательный интерес и мотивацию к творческой деятельности.

1.3. Учебный план и содержание программы

Учебный план

№	Тема	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	«Путешествие в мир мультипликации».	2	1	1	опрос, игра

2.	Создание сценария. Выбор музыкального сопровождения.	4	1	3	творческая работа (сценарий)
3.	Раскадровка. Создание персонажей.	4	1	3	практическая работа
4.	Создание декораций и деталей для сюжета. Выбор фона. Работа с предметами.	4	1	3	практическая работа
5.	Процесс съемки.	4	1	3	практическая работа
6.	Монтаж и озвучивание мультфильма.	4	1	3	презентация мультипликационного фильма.
7.	Подведение итогов. Премьера. (Промежуточная аттестация)	2	0	2	Презентация мультипликационного фильма
Итого		24	6	18	

Содержание программы

Тема 1. «Путешествие в мир мультипликации».

Теория: Знакомство с анимацией и ее историей, понятия «анимация», «мультипликация». Техники детской анимации: перекладка бумажная и пластилиновая; объемная и предметная анимация, сыпучая анимация. Смешанная анимация. Этапы создания мультфильма: создание сценария, раскадровка, создание персонажей и декорации, съемка, озвучивание, монтаж.

Практика: Поиск идей для мультфильма. Изучение материалов и инструментов, необходимых для работы. Просмотр мультфильмов в разных техниках.

Тема 2. Создание сценария. Выбор музыкального сопровождения.

Теория: Как написать сценарий к мультфильму: основные части сюжета, описание сцен. Фон. Действующие лица. Сцены. Сюжет.

Практика: Написание сценария. Изготовление сценарных карточек. Подбор музыкального сопровождения (песни). Создание съемочного павильона.

Тема 3. Раскадровка. Создание персонажей.

Теория: Что такое раскадровка и как ее создать. Раскадровка действий и сцен. Подготовка материалы к работе. Последовательность создания образа мультипликационного героя. Характерные черты.

Практика: Выполнение раскадровки действий и сцен. Создание персонажей для анимационного сюжета. Изучение основы передвижения персонажей.

Тема 4. Создание декораций и деталей для сюжета. Выбор фона. Работа с предметами.

Теория: Как изготовить декорации к мультфильмам. Материалы для создания фона и декораций. Анимационные техники по «оживлению» фона.

Практика: Подбор и создание декораций и фона (рисованного и декоративного) для съемки мультипликационного сюжета.

Тема 5. Процесс съемки.

Теория: Рабочее место мультипликатора. Работа с павильоном для съемок. Оснащение для съемочного процесса, правила техники безопасности. Как снимать мультфильм. Как передать движение персонажа в кадре. Движение персонажей в технике перекладки.

Практика: Съемка мультфильма.

Тема 6. Монтаж и озвучивание мультфильма.

Теория: Что такое монтаж и как он осуществляется в анимации. Как озвучить мультфильм. Повторение технологии создания мультфильма.

Практика: Монтаж мультфильма в программе Adobe Premiere Pro-19. Работа по наложению звука на сюжет. Просмотр и презентация проекта (мультипликационного фильма).

1.4. Планируемые результаты

Результатом реализации программы является создание собственного мультфильма.

предметные результаты:

1) обучающиеся проявляют интерес к мультипликации как к творческому процессу, знают понятия «анимация», «мультипликация»; знакомы с техниками мультипликации: объемной, рисованной, пластилиновой, компьютерной; знают способы создания мультфильмов (с помощью смартфона и мультстанка).

2) обучающиеся умеют работать с необходимым оборудованием и инструментами, научились создавать мультперсонажей, декорации и фон из различных материалов;

3) обучающиеся выполнили коллективный творческий проект по созданию мультфильма:

- умеют писать небольшой сценарий мультфильма, делать раскадровку;
- производить покадровое перемещение героев;
- умеют фотографировать покадрово, меняя положение объекта, соединять фотографии в движение в программе;
- снимать мультфильм с помощью мультстанка ПАФ-3 (перекладной покадровой анимации).

- имеют представление о видеомонтаже, умеют подбирать музыкальное оформление мультфильма и озвучивать его.

Метапредметные результаты:

1) у обучающихся развиты регулятивные способности (целеполагание, планирование, самооценка);

2) обучающиеся умеют распределять функциональные действия для достижения цели, приобрели навыки коммуникации и взаимодействия в коллективе;

3) обучающиеся приобрели знания об основных профессиях в мультипликации.

Личностные результаты:

У обучающихся развиты:

- воображение и фантазия;

- трудолюбие и ответственность;

- познавательный интерес и мотивация к творческой деятельности (изобразительному искусству, техническому творчеству).

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Формы контроля результатов обучения

Формы контроля разрабатываются для определения результативности освоения программы, отражают достижение ее цели и задач.

Промежуточной формой контроля по программе является презентация (премьера) созданного мультипликационного фильма.

Формы отслеживания и фиксации результатов:

- педагогическое наблюдение;

- устный опрос;

- отзывы обучающихся и родителей на официальном сайте КГБНОУ КДЦ «Созвездие»;

Итогом является создание и презентация (премьера) мультипликационного фильма.

Оценочные, контрольно-измерительные материалы:

- журнал учета посещаемости;

- фото и видеоотчет;

- мониторинг качества образования – сбор, обработка и анализ образовательных результатов.

2.2. Оценочные средства реализации программы

Для оценки результатов реализации программы проводится мониторинг образовательной деятельности. Отслеживание эффективности освоения обучающимися программ проводился с помощью методов: педагогическое наблюдение, анкетирование, рефлексия участников в конце занятия и по итогам реализации модулей программы дополнительного образования, оценка качества выполнения групповых и индивидуальных творческих заданий, проявление самостоятельности, инициативы на

занятиях, отслеживание психологического микроклимата, системный анализ выполнения программы.

Оценочные материалы к программе включают в себя:

1. Диагностическая карта ожидаемых результатов
2. Диагностическая карта достижения предметных результатов.
3. Анкеты для обучающихся.
4. Карта оценки коллективного творческого продукта (мультфильма).
5. Диагностический инструментарий (психологические тесты).
6. Журналы учета посещаемости обучающихся.
7. Анализ выполнения программы.
8. Фото- и видеоотчеты.

Мультипликационный фильм размещаются на сайте образовательного учреждения, их могут посмотреть и оценить все желающие.

Диагностическая карта ожидаемых результатов

Блок	Ожидаемый результат	Диагностический инструментарий	Цель	Ответственное лицо
Предметные результаты	обучающиеся проявляют интерес к мультипликации как к творческому процессу, знают понятия «анимация», «мультипликация»; знакомы с техниками мультипликации: объемной, рисованной, пластилиновой, компьютерной; знают способы создания мультфильмов (с помощью смартфона и мультстанка).	беседа выполнение проекта	определение уровня сформированности знаний	педагог
	умение работать с материалами и инструментами для создания мульт. персонажей, декораций, сцены	правильность выполнения задания	выявление умения работать с материалами и инструментами	педагог
	умение писать сценарий мультфильма, собирать и комбинировать мультипликационные сцены, производить покадровое перемещение героев; снимать мультфильмы	критерии оценки сценария (идеи и замысла), мультфильма, аудиозаписи	определение уровня сформированности знаний и умений	педагог

	с помощью мультстанка ПАФ – 3, умеют подбирать музыкальное оформление мультфильма и озвучивать его.			
Метапредметные	способности к целеполаганию, планированию и самооценке	педагогическое наблюдение	выявление умения планировать этапы деятельности, анализировать задание, свою деятельность и деятельность другого	педагог
	коммуникативные умения и навыки по взаимодействию в коллективе, распределению функциональных действий для достижения цели	наблюдение, игры, проектная деятельность	выявление уровня сформированности действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества	педагог
	представления обучающихся об основных профессиях в мультипликации.	педагогическое наблюдение, беседа	выявление интереса и мотивации к обучению	педагог
Личностные	развиты воображение и фантазия обучающихся, творческая инициатива, способность к самовыражению	творческий продукт	определение уровня инициативности и самовыражения	педагог
	трудолюбие и ответственность	педагогическое наблюдение	определение ценностных ориентаций обучающихся	педагог
	сформирован познавательный интерес и мотивация к творческой деятельности (изобразительному искусству, техническому творчеству)	педагогическое наблюдение, беседа	выявление интереса и мотивации к обучению	педагог

Диагностическая карта достижения предметных результатов.

№	Критерии оценки	Удовлетв.	Хорошо	Отлично
1.	Мотивация обучающихся к познавательной деятельности			
2.	Мотивация обучающихся творческой и практической деятельности			
3.	Увлеченность деятельностью			
4.	Активность обучающихся			
5.	Визуальная динамика развития умений и навыков			
	проработанность изделий			
	глубина усвоения материала			
	аккуратность выполнения работы			

Карта оценки коллективного творческого продукта (мультфильма)

№	Критерии	Количество баллов (до 5 баллов)
1.	Актуальность темы	
2.	Соответствие содержания мультфильма заявленной теме	
3.	Наличие четкой сюжетной линии	
4.	Завершенность сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий	
5.	Музыкальное и звуковое оформление	
6.	Оригинальность	
7.	Наличие оформления, фона, декораций	
8.	Грамотное композиционное решение экрана (расположение декораций, персонажей, свет и др.)	
	Всего:	

Диагностический инструментарий (психологические тесты)

- проективный тест «Дерево с человечками» П. Уилсона в адаптации Л.П. Пономаренко;
- методика определения эмоциональной самооценки А.В. Захарова;
- психометрический тест С. Деллингер.

2.3. Условия реализации программы

Кадровое обеспечение: занятия проводит педагог дополнительного образования, владеющий техникой шитья, навыками моделирования и конструирования изделий.

Материально-техническое обеспечение:

- кисточки;

- гуашь;
- ножницы;
- клеевой пистолет;
- стержни для клеевого пистолета;
- бумага снегурочка;
- ватман;
- пластилин обычный;
- карандаш;
- ручки ученические;
- линейка;
- нож канцелярский;

Оборудование:

- помещение для теоретических и практических занятий;
- столы, стулья;
- шкафы для хранения материала и рабочих инструментов;

Технические средства обучения:

- Adobe Premiere pro 2019;
- программа YouCam 9.
- компьютер (ноутбук);
- проектор;
- мультстанок ПАФ – 3

2.4. Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение программы содержит описание методов и технологий обучения, форм организации учебного занятия, алгоритмы учебных занятий, дидактическое обеспечение.

Программа реализуется с применением следующих методов обучения:

1. Словесные методы: рассказ, беседа, разбор, объяснение, диалог, инструктаж, консультация.
2. Методы практической работы: разработка творческих проектов, самостоятельная работа в малых группах, упражнения, репетиции.
3. Методы наблюдения: зарисовка, рисунок, запись звука, фото и видеосъемка;
4. Исследовательские методы: работа с материалами и инструментами, техническими средствами обучения.
5. Метод проблемного обучения: эвристическая беседа, создание проблемной ситуации, выполнение проекта на основе алгоритма.
6. Проектно-конструкторский метод: планирование деятельности, моделирование ситуации, создание конструкций из различных материалов, выполнение творческих работ, разработка сценариев, художественное конструирование, создание изделий декоративно-прикладного искусства.
7. Метод игры: игра-конкурс, игра-путешествие, ролевые и деловые игры.
8. Наглядный метод: наглядные материалы (рисунки, фотографии), демонстрационные (образцы изделий), видеоматериалы.

9. Использование на занятиях средств искусства:

- изобразительное искусство (рисунок, скульптура, художественная фотография);
- декоративно-прикладное искусство (знакомство с декоративно-прикладным искусством, изготовление художественных изделий, художественное конструирование и обработка материалов (лепка, роспись, шитье);
- литература и музыка: чтение, прослушивание, обсуждение небольших литературных произведений, устного народного творчества, написание сценария. Прослушивание музыки, песен. Создание музыкальных композиций, озвучивание мультфильма;
- театр: озвучивание персонажей мультфильмов, театр кукол;
- киноискусство и анимация: просмотр и обсуждение мультфильмов, работа в мультстудиях по созданию короткометражных мультфильмов;

10. Психологические и социологические методы и приемы:

- анкетирование, психологические тесты.

Методы воспитания:

- мотивация (способствует созданию ситуации успеха обучающихся);
- стимулирование (поощрение, замечания);
- коррекция поведения (навыки саморегуляции, анализа ситуации, обучение навыкам осознания своего поведения и состояния других людей);
- соревнование (лидерство, соперничество, как побуждающие мотивы к активной деятельности);
- рефлексия.

Методы развития опыта социального творчества

Система «актуальных зависимостей» (Б.З. Вульф):

- творческая деятельность в детском коллективе, где ребенок получает необходимые знания, умения, проявляет социальную активность и компетенции;
- организация коллективных действий, расширяющих включенность детей в социальное творчество (в программе – подготовка и участие в творческом фестивале);
- создание развивающей среды, закрепление мотивации к творческой деятельности, выявление и закрепление внутренних ресурсов обучающихся с использованием нестандартных форм и методов обучения, возможность самовыражения, возможность для ребенка выступить в разнообразных полях через проектную деятельность;
- продукт социального творчества: мультфильм «Семь чудес Хабаровского края».

Педагогические технологии, используемые на занятиях

Технология	Целевые ориентации	Прогнозируемый результат использования технологий
------------	--------------------	---

<p>Технология «обучение в сотрудничестве»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - организация обучения в составе малых учебных групп для выполнения проекта; - развитие коммуникативных компетенций; - адаптация в коллективе, взаимопомощь, самооценка. 	<p>- совместное обучение, в результате которого дети работают вместе, коллективно конструируя, продуцируя новые знания, учатся помогать друг другу и отвечать за успехи каждого.</p>
<p>Технология проблемного обучения</p>	<ul style="list-style-type: none"> - постановка проблемных ситуаций с опорой на имеющиеся знания; - развитие познавательных и творческих способностей; - активизация самостоятельной деятельности обучающихся 	<ul style="list-style-type: none"> - усвоение материала; - самостоятельный поиск информации и работа с ней; - активная позиция ребенка, ответственность - мотивация к получению знаний
<p>Информационно-коммуникационные технологии</p>	<ul style="list-style-type: none"> - формирование и развитие информационной и коммуникативной компетенции; - мотивации к изучению нового материала. 	<p>- поиск и работа с информацией в Интернете</p>
<p>Метод проектов</p>	<ul style="list-style-type: none"> - стимулирование интереса, мотивация к изучению нового материала, к созданию коллективного или группового проекта; - умение применять полученные знания; - развитие коммуникативных навыков; - овладение навыками исследовательской деятельности 	<p>- создание коллективного или группового проекта</p>

Игровые технологии	<ul style="list-style-type: none"> - приобретение знаний и умений в нестандартной деятельности; - расширение кругозора, познавательной деятельности; - развитие познавательных процессов, коммуникативных навыков 	<ul style="list-style-type: none"> - приобретение необходимых знаний, погружение в роль
Здоровье сберегающие технологии	<ul style="list-style-type: none"> - создание условий для сохранения психического и физического здоровья обучающихся. 	<ul style="list-style-type: none"> - соблюдение санитарно-гигиенических требований (проветривание, оптимальный тепловой режим, освещенность, чистота, соблюдение техники безопасности); - смена видов деятельности на занятии, физ. паузы; - благоприятный психологический климат
Рефлексивные технологии	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельная оценка своего состояния, эмоций, результатов своей деятельности; - осмысление своих действий 	<ul style="list-style-type: none"> - рефлексия настроения; - рефлексия деятельности; - рефлексия содержания

Индивидуальные технологии

Программа позволяет формировать индивидуальный образовательный маршрут обучающихся на основе учета возможностей ребенка, его потенциальных способностей. У обучающегося есть возможность выбора содержания и форм образовательной деятельности:

- образовательной области (искусство, технология, техника);
- социальной роли в проекте (сценарист, художник-мультипликатор, аниматор, режиссер, звукооператор и т.д.)

Технологии интеграции дополнительного и общего образования:

- комплексные технологии: интегрированное занятие, творческий отчет, фестиваль, аукцион знаний и умений;
- проектные технологии: подготовка и защита творческих проектов, презентация продукта;
- игровые технологии: деловые, ролевые и познавательные игры;
- предметные технологии: изготовление поделок, иллюстраций, работа с материалами и инструментами.

Технологии оценивания деятельности обучающихся:

- методы отслеживания и фиксации образовательных результатов (наблюдение, видео и фотофиксация, ведение журналов, книга рекордов;
- аналитико-оценочные методы (анализ занятия, тестирование, метод анализа по заданным или выбранным параметрам);
- метод обобщения результатов (обобщение опыта работы, аналитический отчет, видеофонд).

Список литературы

1. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009.
2. Белякова О.В. Поделки из природных материалов. – М.: 2009.
3. Больгерт Н., Мультстудия «Пластилин, Москва.: «Робинс», 2012.
4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки (методическое пособие), Новосибирск.: 2008.
5. Кузнецова М.В. «Внедрение анимационных технологий в учебную деятельность – один из наиболее оптимальных инновационных инструментов обучения и воспитания детей». НОУ ВПО «ИСЭПИМ». Институт социально-экономического прогнозирования и моделирования. М.: 2012 г.\
6. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. «Анимационное творчество в дополнительном образовании детей», ВНЕШКОЛЬНИК № 4 (2012) С.28.
7. Ложкина, Л. Л. Сочиняем мультфильмы сами: методическое пособие. – 2015.
8. Пунько Н, Дунаевская О. Секреты детской мультипликации. Перекладка., М., 2017.
9. Саймон М. Как создать собственный мультфильм, Москва.: «NT Пресс», 2006г.
10. Создание мультфильма на уроке. Последовательность этапов работы. <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/644398/>
11. Тихонова Е. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. // Детская киностудия «Поиск». 2011.
12. Уэйн Гилберт Упрощённое рисование для планирования анимации, 2015.
13. Уколова, О. В. Создание мультфильма как вид проектной технологии // Амурский научный вестник. Вып. 1: сборник научных трудов. – Комсомольск-на-Амуре: АмГПУ. – 2014. – 198 с.
14. Фостер У., Основы анимации, Москва.: «Астрель», 2000.
15. Чепел Д. «Создаём свою компьютерную студию звукозаписи», Москва: «ДМК»,2005.

Примерный сценарий

КРАЙ ЧУДЕС

В лагере «Созвездие» жила Звездочка. Однажды ночью в лагерь упала с неба Звезда. Они встретились.

(Англ)

- Привет! Где я?
- Ты в Хабаровском крае. Я видела, как ты падаешь.
- Не понимаю. Тут страшно?
- Нет, тут красиво. Я покажу тебе чудеса.

И они очутились на озере **лотосов**. Расцвело много чудесных цветов.

- О, это звезды, которые упали с неба?
- Нет. Это древние, священные цветы Лотоса. Кто видел цветение, будет счастлив и удачлив целый год.

- А у нас цветы на планетах не цветут.

- Любоваться лотосом можно только на озере.

Полетели дальше. На берегу Амура на огромных камнях находятся росписи - **петроглифы**.

(говорят на Китайском)

- Ой, кто это рисовал?

— Это древние люди. Рисункам более 3000 лет.

- Странно, а у нас только кометы рисуют.

- Смотри, тут нарисована наша звезда - Солнце

- И говорим мы уже на другом языке.

— Это чудо. Возле камней мы стали говорить по-Китайски. Полетели дальше.

Прилетают на озеро **Амут**.

(говорят на _____ языке)

- Откуда такое озеро?

- Никто не знает. Но сюда приезжают отдыхать, лечиться и заниматься спортом. Здесь растут ели, насчитывающие по возрасту более века. Тут невероятная концентрация благодати.

- А у нас в галактике мы только друг-на друга смотрим.

- Я тебе еще покажу интересное место.

И они попадают в **Горный хребет Дуссэ-Алинь**

(говорят на _____ языке)

- Как трудно сюда добраться.

— Это горная страна **Дуссэ-Алинь**: чистейшие озера, красивейшие водопады, уникальные животные. Путь туда далек, труден и опасен, но тот, кто все-таки доберется до горного плато, будет вознагражден зрелищем сказочной красоты.

- А у нас только метеориты летают.

Тут выходит из леса **Амурский Тигр**

- Какая красивая киса!
 - Это наш Тигр. Он самая большая кошка на планете.
 - А у нас тигр в белую полоску.
 - Он нас перенесет в другое место:
- Садятся на тигра и летят на **Шантарские острова**.
(говорят на _____ языке)
- Как много красивых островов!
 - Тут много скал. Неповторимы реки и озера. А еще мы можем встретить китов. Они танцуют и поют.
 - А я думала, что киты молчат.
 - Послушай.
- Слушают и смотрят
- Полетели, покажу еще одно чудо.
- Прилетают к городу и смотрят на **Мост через Амур**
- Мост через реку Амур под Хабаровском является самым большим в нашей стране.
 - Кто же его сделал?
 - Это русские люди. Самые трудолюбивые. «Амурским чудом» называют это грандиозное и величественное сооружение, длина которого составляет 2,6 км.
 - Действительно чудо. Надо рассказать это всем моим подругам. Я только не знаю, как вернуться?
 - А я знаю! Тут недалеко есть космодром! И ты быстро доберешься до дому!
- Улетает звездочка и на небе загорается «Конец»

Методические рекомендации по созданию мультфильма

Процесс создания мультипликационного фильма является совместным творчеством детей и педагогов, и включает в себя несколько этапов: возникновение идеи – разработка сюжета – создание фона и персонажей – съёмка и перекладка – озвучивание мультфильма – монтаж – просмотр и обсуждение.

Первый шаг по созданию мультфильмов – знакомство с искусством мультипликации, его историей и образцами. На занятиях детям показываем мультфильмы, выполненные в разных техниках, и вместе обсуждаем их.

В программе возможно применение наиболее доступной для младших школьников анимационной техники Stop-motion (стоп-моушен). Это видео материал, полученный из последовательностей кадров, снятых на фото. Применяется в объемной кукольной анимации. Ей присущи такие особенности, как подробная детализация, некоторая условность движения персонажей и ограниченность одной плоскостью.

Анимация – технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма для работы с детьми – мультипликация, представляющая собой серию

рисованных изображений. Чаще всего используются при создании мультфильмов следующие техники анимации.

1. Перекладка – техника, при которой фигурка персонажа постепенно, небольшими «шажками», передвигается из одного места в другое. При этом на каждое движение делается кадр. Перекладка бывает плоскостной и объёмной.

2. Пластилиновая анимация. Это самая интересная техника для детей, т.к. имеет много возможностей. Пластилиновые фигурки можно передвигать, поворачивать, сгибать детали туловища, придавать самые разные позы.

4. Пиксиляция – техника, когда дети могут почувствовать себя настоящими волшебниками, совершить различные трюки. Эта техника позволяет создать иллюзию исчезновения, например, в стене, иллюзию превращения одного человека в другого, маленького в большого, и наоборот, и др.

5. Предметная анимация позволяет оживить любимые игрушки, и подходит для тех, кто любит строить и конструировать. Для предметной анимации мы чаще всего используем конструктор LEGO.

Второй шаг по созданию мультфильмов – выбор сюжета, утверждение сценария, распределение ролей, создание персонажей из различных материалов. Выбираем действующих персонажей, обсуждаем их особенности, характер, цветовые решения и т.п. Детям предлагается сделать мультфильм по авторскому произведению или сочинить рассказ, сказку или стихотворение самим. Для этого используются такие приемы и игровые упражнения, как:

- сочинение истории по собственному рисунку, поделке;
- коллективное составление истории по заданной теме;
- придумывание истории на основе предметных ассоциаций;
- игровые упражнения «придумай рифму», «добавь слово»;
- придумывание сюжета на основе песни, музыки.

Далее делается раскадровка - последовательность рисунков, помогающих визуально представить сюжет с помощью ключевых кадров, отображающих смену плана или действия. С детьми педагог обсуждает сцены, персонажи и декорации, которые надо будет создать.

Персонажи для будущего мультфильма делаются детьми как целостные объекты, которые перемещаются за счет покадровой съемки. Перед созданием образов для придания им выразительности и достоверности рассматриваем иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся техникой, манерой исполнения, использованием художественных материалов. Решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления. Фон для мультфильма может быть рисованный или фотографический.

Затем наступает время *создания самого мультфильма*. Сюжет представляет собой совокупность связанных между собой по смыслу отдельных эпизодов. Дети распределяют между собой «роли» художников-

аниматоров и операторов, затем меняются ролями, меняя вид деятельности. Один ребёнок передвигает отдельные элементы, другой делает снимок с помощью фотоаппарата, закреплённого на штативе. Запись звука производится с помощью компьютера с использованием программы звукозаписи. Дети старательно, ясно и выразительно произносят текст, который сохраняется в звуковом файле. Сохранённые снимки и звукозаписи добавляются в специальную программу, каждый на свою дорожку, и монтируются в видеоролик.

Следующий, *четвертый шаг* по созданию мультфильмов, это монтаж. Монтаж фильма – трудоёмкое дело, и выполняется взрослым. Детям достаточно показать процесс монтажа на примере небольшого эпизода.

Далее следует процесс наложения звука на смонтированные и отснятые кадры. Для звукового сопровождения можно использовать песни, мелодии.

Заключительный шаг – показ мультфильма и его обсуждение с детьми.

При выборе той или иной мультипликационной техники дети учатся применять свои умения и навыки при создании персонажей из различных материалов.

Чтобы в процессе съёмки дети приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей. Режиссёром становится педагог. Он руководит всем процессом. Ребёнок, исполняющий роль оператора, осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов и рук). Ребенок – аниматор передвигает персонажи - игрушки, наделяя их качествами, перевоплощается в них, становится участником этого действия-игры, приносит элементы импровизации, спонтанно варьирует развитие событий. Важно сразу показать отснятый материал детям. Только тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятна.

Озвучивая мультфильм, ребята проявляют свои актёрские способности: выразительно читают текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)