Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования Центр дополнительного образования детей

Рассмотрено на заседании Утверждаю

Педагогического совета директор МОУ ДО ЦДО

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_2020 г \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Г.В. Ерошина

Протокол № «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 г.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа

«Мультипликация»

 Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 7-15 лет

Срок реализации – 1 год

Автор - составитель:

Ерошина Галина Владимировна

Муранова Ирина Александровна

педагоги дополнительного образования МОУ ДО ЦДОд

 Брейтово

2020 г.

**Пояснительная записка**

Необходимость развития творческого потенциала ребенка, одна из самых актуальных в нашем современном обществе. Умение образно мыслить и творчески подходить к реализации задуманной идеи поможет ученику с легкостью найти свое место в любом социальном обществе. Вопросами развития творческих способностей занимались исследователи Леонтьев А.Н., Выготский Л.С., Рубинштейн С.Л и др.

Трудно представить себе жизнь современного человека без компьютера. Его мы встречаем повсюду: в школе, доме. История компьютеров в отличие от других изобретений человека, невелика: лишь 40-е года прошлого столетия было положено начало созданию вычислительной машины. Ныне компьютер стал неотемленной частью нашей повседневной жизни. С появлением доступного программного обеспечения и доступа в интернет стало возможным создавать мультипликационные фильмы

Образовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» направлена на формирование у детей навыков восприятия экранных произведений, на развитие способности адекватно понимать экранный «текст», сопереживать и эмоционально откликаться на элементы, формы и содержания, уметь оценивать эти произведения и аргументировать свою точку зрения и оценку.

 Данная программа дополнительного образования адресована учащимся, не имеющим начальной художественной подготовки. Образовательная общеразвивающая программа дополнительного образования «Мультипликация» разработана на основе типовых (примерных, авторских) программ, с учетом учебных стандартов общеобразовательных школ России, программы образовательной области «Искусство», в которой совсем не уделяется внимания такому виду синтетического искусства, как кино, телевидение и мультипликация.

Именно эти искусства, непосредственно проходящие от изобразительных, являются сегодня господствующими во всей системе информации видеокультуры.

Зрительный опыт ребенка начинает складываться ещё в дошкольном возрасте, ведь тогда начинается их приобщение к экранным искусствам: кино, телевидение, видео. Опыт этот складывается, как правило, под влиянием семьи, где ребенок воспитывается. Но проходят годы, а модель взаимодействия подрастающего поколения с кино не меняется. Кино по-прежнему остается лишь развлечением, всерьёз не воспринимаемым ни семьёй, ни школой. Если ребенка и приобщают к искусству, то, как правило, к музыке, изобразительному искусству, танцам. А вот кино остается не востребованным. Между тем перед экраном телевизора дети проводят большую часть своего свободного времени, что вызывает много нареканий и со стороны педагогов, и со стороны родителей.

Выход из подобной ситуации только один – надо использовать тот большой потенциал, которым обладают экранные искусства в художественном развитии и эстетическом воспитании детей.

Как показывает опыт, экранные искусства и, прежде всего кино, обладают большими возможностями для детского развития. Воспитательные возможности киноискусства настолько широки, что можно говорить об универсальности этого вида искусства для учреждений дополнительного образования. Киноэкран обладает огромной убедительной силой, идеи, воспринятые при помощи киноискусства, подкрепленные яркими эмоциями, усваиваются глубоко и прочно, становятся основой для развития мировоззрения ребенка.

Знакомство с жанрами кино помогает формированию навыков грамотного зрителя, дети учатся ориентироваться в выборе фильмов, понимать, чем они различаются, адекватно выстраивать свои зрительские ожидания.

**Направленность программы**  **техническая** - ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей 7-13 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

**Новизна программы** в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

**Актуальность программы.** В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств.

**Педагогическая целесообразность образовательной программы -**программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей  в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

Создавая фильмы , педагог строит образовательный и воспитательный процесс, не прекращая его ни на минуту. Из этого следует простой вывод: те ситуации, которые с точки зрения просто студии являются проходными, могут быть очень важными с точки зрения учения и воспитания участников творческого объединения. Дело не в возможности время от времени произнести назидание – важно просто понимать, какие умения, навыки, личностные свойства педагог можем выработать у учеников, занимаясь с ними видеотворчеством.

Где же, на каких уроках, ученики смогут использовать знания, умения, навыки и создать фильмы? Общий интерес и желание – это добрая основа для освоения экранной грамотности. Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала от рисованных мультфильмов до видеофильмов и видеосюжетов; качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Таким образом, педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

**Принципы учебного процесса**

* самостоятельность – учащиеся чувствуют себя полноправными субъектами учебно-воспитательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности.
* самоорганизация– педагог не учит, а помогает учиться, обуславливая необходимость обучения учащихся умения и навыками рационального учения.
* ответственность– развивает социальную зрелость личности
* психологическое удовлетворение– подразумевает эмоциональное удовлетворение каждого ученика и тем самым мотивации учения.
* развитие– ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития; развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

Основные требования для эффективной работы: прежде всего, необходимо сформировать группы так, чтобы уровень их базовой подготовки ( в работе с компьютером и обращение с ним), знаний и умений был максимально приближен друг к другу. Желательно так же, чтобы возраст учащихся был один. Желательны навыки работы в операционной системе Windows.

 **Цели и задачи:**

**Цель:** Эстетическое воспитание и художественное образование детей в процессе формирования навыков грамотного зрителя и создания собственного произведения на материале экранных искусств.

**Задачи*:***

**Образовательные задачи.**

1. Формировать представления о фильме как о произведении искусства.
2. Изучать основы языка экранных искусств
3. Обучать навыкам фото и видеосъёмки, монтажа, озвучивания фильма
4. Способствовать овладению начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, актеров в процессе работы над фильмом
5. Сформировать систему знаний, умений, навыков по основам киноискусства.

**Развивающие задачи.**

1. Познакомить ребят с образовательной программой, правилами работы в творческом объединении и перспективами личностного развития;
2. Развивать внимание и наблюдательность через восприятие и анализ фильмов.
3. Развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус.
4. Развивать эмоциональные, артистические качества у детей средствами киноискусства.
5. Развивать отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность.

**Воспитательные задачи.**

1. Создавать у детей положительный настрой на занятия в творческом объединении, вызвать у них интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями;
2. Воспитывать и развивать художественно-эстетический вкус и уважение к основным видам и жанрам кинематографа.
3. Воспитывать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения.
4. Воспитывать чувство товарищества, чувство личной ответственности.

 **Возраст детей,**участвующих в реализации данной образовательной программы**–** 7-15 лет.

В группу зачисляются дети по заявлению от родителей или законных представителей.

Программа рассчитана на 144 часов. Занятия проходят два раза в неделю по 2 часа. Количество детей в группе до 15 человек.

 **Формы организации занятий:**

- индивидуальная ( самостоятельная учебная деятельность учащихся по выполнению задания, соответствующего учебным возможностям каждого ученика)

- фронтальная( когда все выполняют одинаковую, общую для всех работу).

- групповая (при решении конкретных учебных задач учащиеся разбиваются на несколько групп)

**Методы обучения:**

- словестные (рассказ, беседа, объяснение, учебная лекция)

- наглядные ( наблюдения, демонстрация)

- практические ( практические работы)

**Форма реализации данной программы**  познавательная деятельность во время специальных занятий, просмотров, обсуждений кино- и телефильмов; использование творческих заданий, развивающих навыки речевого общения в формах экранного повествования, восприятие экранного повествования как художественной коммуникации.

Выполняя различные практические творческие задания, дети успешно систематизируют приобретенные знания и отражают полученные впечатления через художественное творчество и экранное искусство. Изучение особенностей языка кино, отличие кино от других видов искусства побуждает детей к развитию фантазии, художественного воображения.

Итогом каждой темы может стать демонстрации выполненных работ (итоговое занятие) — ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т. д.

**Ожидаемые (прогнозируемые) результаты**

**К концу года обучения дети должны:**

**Знать:**

*-*знать особенности языка кино, отличие языка кино от других видов искусства;

*-* различать основные виды и жанры кинематографа;

- иметь представление о том, что такое основная идея фильма (авторская позиция).

**Уметь:**

*-* уметь выразить своё отношение к игровому и мультипликационному фильму;

*-* уметь рассказать о герое фильма, его характере, поступках;

-уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;

- уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер.

 **Учет успеваемости по программе:**

Основным показателем успеваемости учащих­ся является выполнение учебного плана.

Контроль за успеваемостью осуще­ствляется во время подготовки и проведения отчетных фестивалей по киноискусству.

Оценивать результаты работы ученика необ­ходимо по возможности комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в це­лом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству выполнения учеником фильма на занятиях и других публичных мероприятиях, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносто­ронне изучать различные технологии создания мультфильма.

Оценочными можно счи­тать участие обучающегося в демонстрационных показах.

Каждая работа учащегося должна тща­тельно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решения в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила мак­симальную пользу, педагог дополнительного образования детей обязан соблю­дать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

 **Материалы и оборудование**

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и ребёнка. Во время рисования дети сидят за столами, соответствующими по высоте их возрасту. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет. Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съемки: станок с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Для учебной деятельности по рисованию имеется разнообразный художественный материал: бумага разного формата, картон, кисти беличьи и щетинные, печатки, гуашь, акварель, тушь, фломастеры, графитные и восковые карандаши и др., которые находятся в свободном для детей доступе.

Съемочный анимационный материал обрабатывается педагогом на ПК с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране или на мониторе ПК. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений**.**

Программное обеспечение:

- операционная система Windows.

- программа Windows Movie Marker.

Формы проведения аттестации

 **Форма аттестации**

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на диагностических занятиях в начале (сентябрь), в середине года (декабрь) и в конце года (май).

Цель: определение уровня изобразительной и анимационной деятельности детей.

 Критерии оценки результатов:

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

З балла - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

Передача образов

3 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

3 балла – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы художественными материалами

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

2 балла – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

Цветовое решение художественных работ

3 балла - Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл - Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

Воображение

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  Время проведения | Цель проведения | Форма контроля |
| **Начальный или входной контроль** |
| Начало учебного года | Определение уровня развития детей, их творческих способностей | Беседаанкетирование |
| **Текущий контроль**  |
| В течение учебного года | Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения. | Педагогическое наблюдение, опрос,итоговое занятие, самостоятельнаяработа. |
| **Промежуточный контроль** |
| По окончании изучения темы или раздела.В конце четверти, полугодия. | Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.  | Конкурс, фестиваль, праздник, опрос, творческая работа, открытое занятие, защита проектов, презентация творческихработ, демонстрацияфильмов, анкетирование |
| Итоговый контроль |
| В конце учебного года | Определение уровня развития детей, их творческих способностей.Определение результатов обучения.Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения. | Фестиваль, конкурс,творческая работа,презентация творческих работ, демонстрацияфильмов, открытое занятие, защита проектов, игра-испытание, итоговые занятия, коллективная рефлексия, коллективныйанализфильмов,самоанализ, тестирование, анкетирование |

Календарно-тематическое планирование

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во часов | Теория  | Практика  |
| 1 | Вводное занятие  |  4  | 4 |  |
| 2 | Знакомство с программой MovieMaker  | 6  | 2 | 4 |
| 3 | Наш первый мультфильм («Сказка о топографических знаках») | 16  | 4 | 12 |
| 4 | История фотографии. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото. | 32  | 7 | 25 |
| 5 | Наш второй мультфильм («Капелька воды»), работа со сценарием | 14 | 3 | 11 |
| 6 | Устройство фото камеры.Программа для обработки фото. | 8 | 3 | 5 |
| 7 | Фотографирование сюжетов мультфильма | 6 |  | 6 |
| 8 | Копирование фотографий в программу IMovie | 8 | 0.5 | 7.5 |
| 9 | Запись звука в мультфильм | 6 | 2 | 4 |
| 10 | Видео переходы и видео эффекты | 6 | 2 | 4 |
| 11 | Монтирование мультфильма | 6 | 2 | 4 |
| 12 | Разделение на группы/пары для создания авторского мультфильма («Дедал и Икар», «Минотавр», «Одиссея», «Ромул и Рем» и др.) | 30 | 2.5 | 27.5 |
| 13 | Итоговое занятие  | 2 |  | 2 |
|  | Итого  | 144 | 32 | 112 |

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие ( 4 часа).

Теория: Техника безопасности на занятиях. Особенности занятий по программе. История мультипликации в России. Виды мультипликаций.

Тема 2. Знакомство с программой MovieMaker (6 часов)

Теория: Знакомство с программой MovieMaker . Техника анимации: рисованная, кукольная, компьютерная. Знакомство с кукольной мультипликацией.

Практика: работа с программой

Тема 3 Наш первый мультфильм («Сказка о топографических знаках») Пластилиновая анимация ( 16 часов)

Теория: Определение работы над первым мультфильмом. Продумывание сценария, героев. Декораций. Знакомство с пластилином.(основы пластилиновой лепки. Приёмы работы с пластилином

Практика: изготовление героев из пластилина и декораций из бумаги, ткани и др. материалов.

Тема 4 История фотографии. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото ( 32 часа)

Теория: Знакомство с историей фотографии. Устройство фотокамеры. Знакомство с программами для обработки фото. Правила записи звука. Знакомство с видеопереходами и видеоэффектами .

Практика: обработка фотографий. Фотографирование сюжетов фильма. Монтирование фильма.

Тема 5: Наш второй мультфильма («Капелька воды»), работа со сценарием ( 14 часов)

Теория: Последовательность работы над пластилиновым мультфильмом. Продумывание сценария.

Практика: Лепка героев и изготовление декораций.

Тема 6: Устройство фото камеры. Программа для обработки фото.(8 часов)

Теория: Повторение устройства фотокамеры и программы для обработки фото.

Практика: практическая работа по обработке фотографий. Фотографирование этапов фильма.

Тема 7: Фотографирование сюжетов мультфильма ( 6 часов)

Практика: копирование фотографий в папку

Тема 8: Копирование фотографий в программу IMovie (8 часов)

Теория: вспомним о правилах копирования.

Практика: Копирование фотографий в программу IMovie

Тема 9: Запись звука в мультфильм ( 6 часов)

Теория: Правила записи звука.

Практика: запись звука на ленту звука

Тема 10: Видеопереходы и видеоэффекты (6 часов)

Теория: повторение правил видеопереходов и аидеоэффектов.

Практика: практическая работа по видеопереходам и видеоэффектами.

Тема 11: Монтирование мультфильма (6 часов)

Теория: формирование умений по монтированию фильма

Практика: монтирование фильма.

Тема 12: Разделение на группы/пары для создания авторского мультфильма («Дедал и Икар», «Минотавр», «Одиссея», «Ромул и Рем» и др.) ( 30 часов)

Теория: подготовка к выбору фильма, сюжета. Декораций.

Практика: работа над героями, декорациями, фотографирование, монтирование, копирование в папку и т.д.

Тема 13: Итоговое занятие ( 2 часа)

Показ фильма и обсуждение. Итоговая аттестация.

Список литературы.

Асенин С. "У. Дисней: тайны рисованного кино". Москва "Искусство" 1995.

Асенин С.В, Йон Полеску-Голо "Рисованный человек и реальный мир" Москва. Всесоюзное бюро пропаганды

киноискусства. 1986.

Бартон К. "Как снимают мультфильмы" перевод с английского Т.Г. Бруссе Москва. "Искусство" 1971.

Василькова Александра "Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве 20 века: театра, кино и

телевидения" Москва. Аграф 2003.

Гарольд Уайтекер и Джон Халас "ТАЙМИНГ В АНИМАЦИИ". Издательство - Магазин Искусств, 2000.

Кривуля Н. ''Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов

второй половины ХХ века.'' Москва Издательский дом ''Грааль'' - 2002.

Каранович А.Г. "Мои друзья куклы" Москва. "Искусство" 1971.

Сивоконь Е.Я. "Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера" Киев. Мистецово 1985.

Солодчук В.И. "Создание анимационного фильма с помощью компьютера" Москва. Издательство института

психотерапии. 2002.

"Киноведческие записки" 52, 2001. Историко-теоретический журнал. Выпуск посвящен анимации.

"Сотворение фильма или несколько интервью по служебным вопросам. " Москва. "Киноцентр" 1990.