

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ОЧЕРСКАЯ ДШИ»
ОЧЁРСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА

ПРИНЯТО:

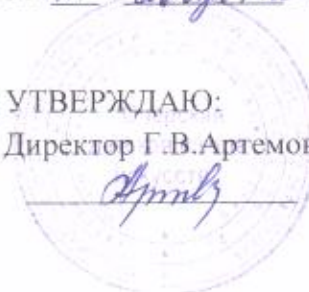
Педагогическим советом

Протокол № 1

От «14» августа 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор Г.В.Артемова



ПРОГРАММА
«Маленький волшебник»

Педагог дополнительного образования

Ольга Николаевна Смирнова

<i>Направленность</i>	Художественно-эстетическая
<i>Название объединения</i>	«Маленький волшебник»
<i>Программа (название)</i>	«Мультпликация», Тяпкина С.А., 2014г.
<i>Тип программы</i>	Модифицированная
<i>Срок реализации</i>	3 года
<i>Состав групп</i>	Смешанный
<i>Возраст обучающихся</i>	7-11 лет
<i>Цель обучения</i>	Развитие творческих способностей, самореализация личности через творческую деятельность

Пояснительная записка

Образовательная программа «Маленький волшебник» знакомит детей с основами анимации. Сегодня особенно важно помочь детям реализовать себя, определить область их интересов, развить творческую активность, умение видеть необычное в обыденном, прекрасное вокруг себя, найти своё место в жизни. Поэтому в данной образовательной программе рассмотрены различные аспекты обучения и воспитания, формирования и развития творческого воображения, активной деятельности личности ребёнка. Программа знакомит детей с различными видами деятельности: литературным творчеством (написание сценария); драматургией (постановка сцен), прикладным искусством (изготовление мультгероев); изобразительным искусством (раскадровка, создание эскизов, фонов образов мультгероев), работой видеинженера (видеосъёмка, наложение звука, монтаж мультфильма). Программа ориентирует школьников на изучение достижений науки, мировой художественной культуры, способствует воспитанию чувства прекрасного, развитию коммуникативных качеств личности.

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

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

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

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

Цель данной образовательной программы: познакомить детей с искусством анимации, помочь развить творческие способности, самореализоваться через творческую деятельность. Итогом работы студии являются создание воспитанниками творческих проектов-мультфильмов.

Воспитательные задачи:

- Осуществление художественного познания мира школьниками через собственную деятельность.
- Воспитание чувства товарищества и чувства личной ответственности.

Развивающие задачи:

- Развитие творческих способностей ребёнка как основание духовности и личного творческого потенциала.

- Развитие интереса к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.
- Развитие умения думать, умения исследовать.

Обучающие задачи:

- Формирование системы знаний, умений и навыков во время создания мультфильма.
- Формирование умения самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата).
- Формирование образного мышления, формированию основ художественных знаний и ключевых компетенций.

Программа разработана для детей школьного возраста и рассчитана на 3 года обучения. Группы I и II года обучения занимаются 144 часа в год (2 раза в неделю по 2 часа). Комплекуются группы по 12-15 человек.

Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры фильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- открытые занятия для родителей
- участие в кинофестивалях детского творчества
- участие в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях.
- публикации готовых фильмов в Интернет

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

Учебно-тематический план 1-го года обучения.

№	тема	количество часов	в том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Введение в искусство мультипликации.	8	8	-
2	Создание мультфильмов и живых картинок.	10	6	4
3	Натурная мультипликация.	20	4	16
4	Пластилиновая мультипликация.	20	4	16
5	Работа с литературой над сценарием мультфильма. Изучение литературы.	10	10	-

6	Деление фильма по кадрам. Выбор сюжета.	8	2	6
7	Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики.	20	6	14
8	Поисковая работа – подбор звуковых и музыкальных файлов.	6	2	4
9	Запись необходимых по сценарию звуковых файлов (в школьной студии записи).	8	2	6
10	Эффекты перехода и анимации.	4	2	2
11	Монтаж мультфильмов.	20	6	14
	Итого:	144	52	92

Содержание программы 1-года обучения

1. Вводное занятие. Введение в искусство мультипликации. История создания первых мультипликационных фильмов. План работы объединения на учебный год. Культура труда, организация трудового процесса. Правила поведения на занятиях и расписание работы объединения. Инструктаж по технике безопасности.

Собрать информацию о любимом мультфильме (автор сценария, мультипликаторы, год создания, студия, на которой был создан и т.д.)

2. Создание мультфильмов и живых картинок. Рисованная анимация методом перекладки. Основные способы создания анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Основные операции при создании рисованной анимации. Этапы создания мультфильма.

3. Натурная мультипликация. Объемная анимация. Основные способы создания объемной анимации.

Создание мультфильмов из подручных предметов по собственному сценарию.

4. Пластилиновая мультипликация. Секреты пластилиновой анимации.

Обсуждение и поиск темы для сюжета. Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен. Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов. Лепка героев и декораций. Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала. Монтаж. Озвучка. Создание титров.

5. Работа с литературой над сценарием мультфильма. Изучение литературы. Поиск и элементарная грамота записи сценарного плана и практический аспект его реализации.

Работа над литературным сценарием. Изучение литературы.

6. Деление фильма по кадрам. Выбор сюжета. Литературно-словесная запись фильма – сценарий; изобразительная запись, т.е. покадровая зарисовка фильма, - раскадровка. Технология создания раскадровки в условиях учебной практики.

Работа по созданию раскадровки (изобразительной записи видеоряда мультфильма) – составление «рассказа в картинках».

- 7. Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики.** Компьютерный анимационный фильм – технология создания и основные этапы творческой работы. Изобразительные возможности компьютера. Обсуждение роли сценария в мультфильме, анализ просмотренного фрагмента.
- 8. Поисковая работа – подбор звуковых и музыкальных файлов.** Роль звука (музыка, шумы, закадровый текст, прямой диалог) в мультфильме. Поиск и подбор в Интернете необходимых по сценарию звуковых эффектов.
- 9. Запись необходимых по сценарию звуковых файлов.** Практика записи звукового оформления фильма в реальных условиях. Запись необходимых звуковых файлов в школьной студии записи.
- 10. Эффекты перехода и анимации.** Переходы и анимация. Обрезка видео, установка видеофрагмента на Timeline. Продолжение работы над созданием собственного ролика. Экспорт готового видеоролика в формат WMV.
- 11. Монтаж мультфильма.** Чередование крупных и общих планов, монтажное соединение разнонаправленных движений. Монтажная передача на экране параллельного и последовательного действий. Начальный практикум монтажа ранее собранного материала по предварительно разработанному сценарному плану и раскадровке. Коллективное обсуждение и защита готовых проектов, анализ их достоинств и недостатков, поиск вариантов исправлений и изменений.

К концу первого года обучения дети должны:

- знать особенности языка кино, отличие языка кино от других видов искусства;
- уметь выразить своё отношение к мультипликационному фильму;
- уметь рассказать о герое мультфильма, его характере, поступках;
- понимать роль музыки в фильме;
- иметь представление о том, что такое основная идея мультфильма (авторская позиция);
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;
- знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- уметь рисовать героев мультипликационных фильмов;
- знать этапы создания плоской перекладки;
- уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма;
- объединять усилия в работе над фильмами, используя мультимедиа проектор и компьютерную сеть.

Учебно-тематический план 2-го года обучения.

1	Вводное занятие. Инструктаж по т/б	2	2	-
2	Интеллектуальная викторина на тему «Мультки». Упражнения на фантазию и воображение	4	4	-
3	Просмотры и обсуждение	18	2	16

	мультипликационных фильмов			
4	Самодельная мультипликация: учебно-тренировочные упражнения	14	4	10
5	Знакомство с фото и видеокамерой. Возможности фотосъёмки	12	4	8
6	Основные принципы производства рисованных фильмов	18	6	12
7	Кукольные мультипликационные фильмы	12	4	8
8	Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты)	18	4	14
9	Раскадровка	6	6	-
10	Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)	8	-	8
11	Фотосъёмка мультипликационного фильма	16	4	12
12	Просмотр отснятого материала. Обсуждение	6	-	6
13	Монтаж фильма, подготовка фильма к демонстрации	6	2	4
14	Демонстрация фильма. Обсуждение	2	-	2
15	Итоговое занятие.	2	2	-
	Итого	144	44	100

Содержание программы 2-го года обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по т/б.

Выяснение у детей интересов и мотивов занятий в творческом объединении. Рассказ о планах работы, о требованиях к его участникам. Знакомство с правилами поведения и участия в съёмках.

2. Интеллектуальная викторина на тему «Мультки». Упражнения на фантазию и воображение. Проверка знаний и предпочтений по отечественным и зарубежным мультфильмам.

3. Просмотры и обсуждение мультипликационных фильмов.

История мультипликации. Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность "живых картинок". Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов. Начало эпохи звезд в анимационном кино.

Примерный перечень мультипликационных фильмов для работы:

- «Буревесник» реж. А. Туркус, 2004;
- «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976г.;
- «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968г.;
- «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979г.;
- «Пуговица», реж. В. Тарасов, 1982;
- «Чуча», реж. Г. Бардин, 2000г.

4. Самodelьная мультипликация (учебно-тренировочные упражнения).

Примеры самodelьных мультиков – от замысла до воплощения. Различные способы создания мультфильмов. Природа мультипликационного эффекта. Работа с разными материалами (аппликации, пластилин, игрушки, детские рисунки), оживление на экране различных неодушевленных объектов. Изображение стихийных сил природы - грозы, бури дождя, пурги, шторма, огня - разнообразными фазами движения различных начертаний в виде пятен, линий, точек. Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов.

- Примерный перечень мультипликационных фильмов для работы:
- «Весёлый художник», реж. Н.Василенко, 1963;
- «Падал прошлогодний снег», реж. А.Татарский, 1983;
- «Пластилиновая ворона», реж. А.Татарский;
- «Похитители красок», реж. Л.Атаманов, 1959;
- «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д.Черкасский;

5. Знакомство с фото и видеокамерой. Возможности фотосъёмки.

Включение и выключение фотокамеры. Обзор возможностей фотосъёмки. Начало и окончание съёмки. В мультипликационной съёмке камера устанавливается стационарно, закрепляется на штативе. Фотосъёмка сцены или эпизода мультипликационного фильма. Экспонирование каждого отдельного кадра фильма.

6. Основные принципы производства рисованных фильмов.

История отечественной мультипликации. Знакомство с профессиями (сценариста, режиссера, художника, мультипликатора, оператора и т.д.).

Просмотр мультфильма «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;

Создание художественного мультипликационного фильма. Выполнение графических работ: персонажа, масштаб персонажа фильма, декорации (фона и панорамы), прорисовка (чистовые рисунки). Одушевление рисованных героев мультфильма. Простейшая рисованная мультипликация. Рисование мультфильмов карандашом на бумаге.

Примерный перечень мультипликационных фильмов для работы:

- «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969;
- «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;
- «Впервые на арене», реж. В.Пекарь, В. Попов,
- «Капитошка», реж. Б.Храневич, 1980;
- «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
- «Кошкин дом» реж. Л.Амальрик, 1958;
- «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
- «Петух и краски», реж. Б.Степанцев.

7. Кукольные мультипликационные фильмы.

История кукольной мультипликации. Знакомство с профессиями мультипликаторы-кукольники. Подготовительный период. Изготовление мультипликационных кукол. Создание кукольного мультипликационного фильма. Простейший способ плоской перекладки. Примерный перечень кукольных мультипликационных фильмов для работы:

- «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В.Данилевич;
- «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
- «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
- «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
- «Чебурашка», реж. Р.Качанов, 1971;

- «Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;
- «Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974;
- «Шарик-фонарик», реж. В. Данилевич, 1980

8. Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).

Придумать сценку воображаемого фильма. Выбрать персонаж фильма, прорисовать отдельных элементов. Выполнить оформление, фон. Представить, как содержание фильма можно выразить в визуальных образах. Съёмка натуральных мультиков фотоаппаратом (работа в группах). Просмотр. Идеи, советы, замечания. Оформление и выпуск фильмов.

9. Раскадровка. Дети узнают процесс и технологию работы над раскадровкой изготовления мультфильма.

10. Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа).

Сценарий мультипликационного фильма и его особенности. Подготовительный период. Режиссерский сценарий мультипликационного фильма. Изобразительное решение мультфильма в подготовительном периоде. Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета. Литературный сценарий. Подготовка сценария для съёмки.

11. Фотосъёмка мультипликационного фильма.

Мультипликационная съёмка. Основные принципы разработки движений персонажа. Хронометраж действия, темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров. Покадровая натурная мультипликация. Плоская перекладка. Создание плоской перекладки с помощью фотокамеры. Съёмка отдельных фрагментов фильма.

12. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Выбор и обсуждение наиболее выразительных кадров для монтажа. Обсуждение возможных вариантов титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.). Название фильма.

13. Монтаж фильма, подготовка фильма к демонстрации.

Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе. Запись закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Озвучивание фильма. Запись и импортирование звука. Работа с текстом. Проверка сцен по времени. Съёмка титров и названия фильма. Применение различных видов анимации. Импорт, публикация и экспорт фильма.

14. Демонстрация фильма. Обсуждение.

Организация премьеры мультипликационного фильма в классе, школе. Обсуждение как можно представлять результаты работы. Выпуск видео. Публикация фильмов для Интернет.

15. Итоговое занятие. Творческий отчёт.

Повторение изученного материала за второй год обучения.

К концу второго года обучения дети должны:

- знать в основных чертах специфику языка кино и уметь с его помощью выразить свою мысль, передать какое-то содержание;
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке (сделать монтажную запись);
- знать, какие существуют этапы работы над фильмом;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием фильма (подготовка титров, выбор музыкального сопровождения, выбор объектов для съёмок в интерьере или на природе, подготовка реквизита, исполнение ролей).

Учебно-тематический план 3 года обучения

	Тема	Кол-во часов	теория	практика
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Правила техники безопасности.	1	1	0
2	Парад мультипрофессий.	3	3	0
3	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	2	2	-
4	Как оживить картинку.	2	1	1
5	История кукольной анимации Придумывание сюжета	2	1	1
6	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	3	1	2
7	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев Съемка мультфильма	6	1	5
8	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	1	1
9	Песочные истории Придумывание сюжета	2	1	1
10	Живой песок Рисование на песке	6	1	5
11	Ожившие картины Съемка песочной истории	8	-	8
12	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения Монтаж	4	1	3
13	История на бумаге Придумывание сюжета	2	-	2
14	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона	8	-	8
15	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	5	1	4
16	Мы - аниматоры	6	-	6
17	Мы -звукорежиссеры. Монтаж фильма.	4	-	4
18	Из чего можно сделать мультик? Создание рисовой истории	3	1	2
19	Использование крупы в мультипликации Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма	4	-	4
20	Лего фигурки в мультфильмах Придумывание сюжета	2	-	2
21	Как фигурки передвигать? Построение декораций фона, подборка героев	5	-	5

22	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	9	1	8
23	Озвучивание героев. Монтаж.	3	-	3
24	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	2	1	1
25	Жили-были дед и баба...	4	-	4
26	Сказка оживает.	6	-	6
27	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	-	2
28	Использование различных техник в одном мультфильме Придумывание сюжета	3	1	2
29	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	7	-	7
30	Съёмка мультфильма	3	-	3
31	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	3	1	2
32	Создание коллективного фильма- отчёта о нашей мультстудии	20	-	20
33	Итоговое занятие. Просмотр творческих работ	2	-	2
	Итого	144	20	124

Содержание программы 3-го года обучения

1. Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Правила техники безопасности. Школьники совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

2. Парад мультипрофессий. Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина» Подвижная игра «Отгадай профессию».

3. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съёмки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.

4. Как оживить картинку. Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

1. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названии мультстудии.

2. Покадровая съёмка движения букв.

3. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

5. История кукольной анимации. Придумывание сюжета.

1. Просматривают кукольные мультфильмы.

2. Разрабатывают сценарий мультфильма.

6. Для чего нужны декорации? Подготовка декораций. Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

7. Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев.

1. Съемка мультфильма.

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

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

9. Песочные истории. Придумывание сюжета. Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают сценарий мультфильма.

10. Живой песок. Рисование на песке.

1. Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования.

2. Игра «Нарисуй свое настроение»

11. Ожившие картины. Съёмка песочной истории.

1. Подбор освещения, компоновка кадра.

2. Организация фиксации. Процесс съемки.

11. Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж. Выбор звуков и музыкального сопровождения.

13. История на бумаге. Придумывание сюжета.

Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю. Норштейн «Сказка сказок»). Сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры».

14. Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона.

1. Дети придумывают характерные особенности главных персонажей.

2. Практическая работа по рисованию в парах.

3. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

15. Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций.

1. Повторяют сюжет придуманной сказки.

2. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия»

16. Мы – аниматоры.

1. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

2. Игра «Раз картинка, два картинка»

17. Мы -звукорежиссеры. Монтаж фильма.

1. Игра «Говорим разными голосами»

2. При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

18. Из чего можно сделать мультик? Создание рисовой истории. Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры».

19. Использование крупы в мультипликации. Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

20. Лего фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета. Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разрабатывают совместно со взрослым сценарий

будущего мультфильма. Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений».

21. Как фигурки передвигать? Построение декораций фона, подборка героев.

Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.

22. Профессия режиссер! Съёмка мультфильма. Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.

23. Озвучивание героев. Монтаж.

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

2. Записываем голоса героев.

24. Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.

25. Жили-были дед и баба... Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, лепка фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры».

26. Сказка оживает. Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съёмки.

27. Озвучиваем мультфильм. Монтаж. Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

28. Использование различных техник в одном мультфильме. Придумывание сюжета. Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры».

29. Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов. Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

30. Съёмка мультфильма. Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

31. Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж. При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами».

32. Создание коллективного фильма-отчёта о нашей мультстудии. Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.

33. Итоговое занятие. Просмотр творческих работ. Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившегося мультфильма. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильме, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма.

К концу третьего года обучения дети должны:

- делать анализ просмотренного мультфильма;

- знать этапы создания мультфильмов;

- знать разные техники;

уметь:

- придумывать историю;

- рисовать декорации;

- создавать мультфильмы в разных техниках;

- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;

развить:

- умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах;

- творческие способности;

воспитать:

- толерантные навыки общения;

- умение самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

Методическое обеспечение программы.

Содержание, методы и формы работы:

Содержание программы предполагает выполнение заданий, как на компьютере, так и непосредственно с художественными материалами.

Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и условий для творческого и духовного развития ребёнка. Методы и формы способствуют сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков.

Для получения нужного результата работы, важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, чётко ставить цели и задачи перед учениками, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ работ, участвовать в конкурсах.

Формы проведения занятий:

- Беседы
- Мозговой штурм
- Мастер - класс
- Работа за компьютером
- Фото и видеосъёмка
- Ролевые игры
- участие в фестивалях и конкурсах.

Основные формы организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Основные методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, проблемный, исследовательский, проектный.

Программные средства:

1. Операционная система MS Windows XP.
2. Антивирусная программа Антивирус Касперского.
3. Программа-архиватор WinRaR.
4. Графический планшет.
5. MS Office 2003/2007.
6. Звуковой и видео редактор WindowsMovieMaker.
7. Звуковой и видеоредактор «AdobePremierProCS5».
8. Графический редактор «AdobePhotoshopCS5».
9. Графический редактор «Paint».
10. Мультимедиа проигрыватель WindowsMedia.
11. Музыкальный редактор «AdobeAudition 3.0»

Техническая оснащённость программы

- Компьютер
- Цифровая камера
- Штатив
- Наушники с микрофоном
- Графический планшет

- Сканер
- Принтер

Список литературы:

1. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003
2. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006
4. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике, М., БИНОМ, 2006
5. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996
6. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996
7. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006
8. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2009
9. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft PowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002
10. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя. – Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2003
11. Здоровье школьника: Сб. нормативных и методических документов./Центр пед. информации комитета по образованию мэрии СПб.-СПб., 1994.
12. Видеозапись в школе. Пособие для учителей и руководителей школ. /ИСО РАО-М.: АО "ЦИТП", 1993.
13. Методика применения технических средств обучения: Экран.-звуковык средства.-2-е изд., перераб./Л.П.Прессман.-М.: Просвещение.
14. Основы методики применения экранно-звуковых средств в школе: Пособие для руководителей школ./Л.П.Прессман.-М.: Просвещение, 1979.
15. Звуковое решение фильма./И.Н.Воскресенская.-М.: Искусство, 1978.
16. Искусство мультипликации./Д.Н.Бабиченко.-М.: Искусство, 1964.
17. Кадр и монтаж./Л.В.Кулешов.-М.: Искусство, 1960.
18. А.Соколов "Природа экранного творчества. Психологические закономерности." М., 1997г.
19. Ждан В.Н. "Эстетика фильма" М., 1982г.
20. Крючечников Н.В. " Композиция фильма" М., 1960г.
21. В.Шильд, Т.Пеле " Видео - моё хобби" М., 1996г.

Для учащихся:

1. АЗБУКА ВИДЕО для учителей и всех, всех, всех./ Санкт-Петербург, Типография Сангкт-Петербургского государственного университета педагогического мастерства
2. Как снимают мультфильмы: Пер. с англ. Т.Г.Бруссе./К.Бартон.-М.: Искусство. 1971.
3. AdobePremierePro 2 для "чайников": Андердал Кит
4. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому./ Полноцветное издание/Пер. с англ. А. Раздобарина. — СПб.: Питер, 2006. — 175 с : ил.
1. Сборник статей по современному монтажу из журналов "625", "Техника кино и телевидение" и др. под редакцией О.Бурдикова, 1999г..
2. "Сборник статей по операторскому мастерству" под редакцией О.Бурдикова, 2000 г.

3. Подборки интернет-публикаций и материалов интернет-форумов и конференций по темам: нелинейный монтаж, начинающему видеооператору, особенности современной драматургии и режиссуры, различные системы и способы монтажа под ред. О.Бурдикова, 2000 г.

Приложения к образовательной программе

Игры и упражнения по формированию коммуникативных способностей детей.

1.Создание условий для сплочения детского коллектива.

«Угадай»!

Детям необходимо:

- Угадать по голосу, кто позвал.
- Угадать на ощупь кто из товарищей к тебе подошел.
- Угадать человека по рукопожатию.
- Угадай голос героев из любимых мультфильмов.

«Помоги другу»

Играют все дети. Они попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам. У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь - это может сделать партнер (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок.

Оцениваются, как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

2.Развитие слухового восприятия.

«Глухой телефон»

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где рушилась связь.

«Цепочка слов»

Выбирается водящий. Он придумывает, называет три-пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребенок справляется с заданием, он становится водящим.

3.Развитие умения активно слушать, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства.

«Сказки наизуанку»

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

«Азбука настроений»

Педагог готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей. Кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина: радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам);

«Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

«Пантомимические этюды»

Детям предлагают пройти так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и другие.

4. Формирование умения слышать, понимать и подчиняться правилам

«Менялки»

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих. Педагог говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

5. Развитие умения задавать открытые и закрытые вопросы

«Почта»

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и т.д. (дети изображают действия, названные водящим).

«Угадай, что это?»

На столе стоит коробка, в которой лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в неё. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в коробке.

Правило: на все вопросы ведущему надо отвечать только «Да» или «Нет».

6. Формирование умения работать по инструкции

«Обыграй превращение»

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

«Найди предмет»

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

7. Формирование умений совместно планировать действия, обсуждать их, договариваться друг с другом.

«Неожиданные картинки»

Материалы: Каждому ребенку нужна бумага и восковые мелки. Дети садятся в один общий круг. Каждый берёт себе по листу бумаги, начинает рисовать какую-нибудь картину (2-3 минуты.) По команде педагога перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева, который продолжает рисовать начатую им картину.

Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как

только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

8. Формируем умение перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

«Скажи по-другому»

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (Печальный, грустный.) Да, печальный, грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: Один мальчик был очень грустный».

Далее даются аналогичные задания:

Девочка торопится в школу. (Какая она?)

Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)

Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)».

9. Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог

«Подбери пословицу»

Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке (подбираются заранее).

Примеры пословиц. У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек - волк. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.

«Зеркало движений»

Один ребенок - «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Педагог молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у детей правильные действия не получаются, то выбирают новое «Зеркало».

10. Упражнения для снятия утомления с мелких мышц кисти.

Игра с «шишками» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Взрослый предлагает представить детям, что они медвежата. «Сейчас я буду кидать вам шишки, а вы их ловите». Дети ловят шишки. «А теперь бросили шишки». Медвежата откидывают лапки в стороны и роняют их вдоль тела - лапки отдыхают. Можно повторить игру несколько раз.

Игра с «песком» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Набрать в руки воображаемый песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать песком колени, постепенно раскрывая пальцы (на выдохе). Стряхивать песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. Уронить бессильно руки вдоль тела: лень двигать тяжелыми руками. Повторить игру несколько раз.

Викторина. Крылатые фразы из мультфильмов.

Определить, к каким мультфильмам относятся эти фразы.

1. "Хочешь - пирожного, хочешь - мороженого! А он заборы красит!"

"Вовка в тридевятом царстве"

2. "Здесь всё моё! И стол мой, и холодильник мой, и всё, что в холодильнике, тоже моё".

"Бобик в гостях у Барбоса"

3. "Отдохнул - во! Сметаны - во! Рыбы - во!"

"Возвращение блудного попугая"

4. "Ну вот, поели, теперь можно и поспать!... Ну вот, поспали, теперь можно и поесть!"

"Дюймовочка"

5. "Щас спою!"

"Жил-был пес"

6. "А давай вместе бояться, а?!"

"Котенок по имени Гав"

7. "Дети, подайте на домики для бездомных поросят!"

"Приключения Фунтика"

8. "Слон полосатый, редкий, очень любит рыбий жир, при звуках флейты теряет волю..."

"Следствие ведут колобки"

9. "Птица-говорун отличается умом и сообразительностью".

"Тайна третьей планеты"

ТЕСТ. Еда в любимых мультфильмах.

1. Кто сказал в "Возвращении блудного попугая" фразу "нас и здесь неплохо кормят".

Кот

Вовка

Попугай

Пес

Диктор по телевизору

Правильный ответ: Это сказал упитанный кот, когда ему надоели рассказы попугая.

2. Что можно было отбрасывать через шапку Печкина после охоты Шарика, по мнению героя мультсериала про Простоквашино.

Колбасу

Вермишель

Манную кашу

Рис

Гречу

Правильный ответ: Папа Дяди Федора, увидев шапку почтальона Печкина, сказал, что через нее теперь вермишель хорошо отбрасывать.

3. За каким лакомством отправился Винни Пух, когда ему пришлось изображать тучку и петь песню про то, что он не медведь.

Вареньем

Конфетами

Медом

Тортом

Сахарной ватой

Правильный ответ: Как-то раз Винни-Пух решил достать мед. Он решил подлететь к пчелам, а чтобы они его не покусали, он прикинулся тучкой.

4. Кто в мультфильме про блудного попугая сказал: "Это же бубльгум".

Попугай

Кот

Буратино

Вовка

Пингвин

Правильный ответ: Это сказал кот, жуя жвачку.

Мотивация обучающихся в творческом объединении.

Наибольший интерес в дополнительном образовании детей представляют личностно-ориентированные технологии обучения и воспитания. В центре внимания этих технологий неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей и способная на ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях.

Задача педагога - пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого члена коллектива, совместный анализ хода и результат такой деятельности.

Мотивация (от лат. *Movere* – приводить в движение, толкать):

- 1) побуждение к действию;
- 2) динамический процесс физиологического плана, управляющий поведением человека, определяющий её направленность, организованность, активность, устойчивость;
- 3) способность человека через труд удовлетворять свои материальные потребности.

Методы мотивации

Эмоциональные методы мотивации:

- поощрение;
- порицание;
- учебно - познавательная игра;
- создание ярких наглядно - образных представлений;
- создание ситуации успеха;
- стимулирующее оценивание;
- свободный выбор задания;
- удовлетворение желания быть значимой личностью.

Познавательные методы мотивации:

- опора на жизненный опыт;
- познавательный интерес;
- создание проблемной ситуации;
- побуждение к поиску альтернативных решений;
- выполнение творческих заданий;
- «мозговая атака».

Волевые методы мотивации:

- предъявление учебных требований;
- информирование об обязательных результатах обучения;
- формирование ответственного отношения к учению;
- познавательные затруднения;
- самооценка деятельности и коррекция;

- рефлексия;
- прогнозирование деятельности.

Социальные методы мотивации:

- развитие желания быть полезным;
- побуждение стать личностью;
- создание ситуации взаимопомощи;
- поиск контактов и сотрудничества;
- заинтересованность в результатах;
- взаимопроверка;
- рецензирование.