

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 12

от «27» мая 2024 г.

Председатель МС,

зам. директора по НМР

Половинко Н.Н.

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № _____

от «__» _____ 2024 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ» МО г.

Братска

Мельник О.В. _____

МП

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Наши мультфильмы»

Направленность – техническая

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 6-8 лет

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Кушнерчук С.И.

Братск, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).

Направленность – техническая

Уровень программы: стартовый (ознакомительный). Предполагает знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы. Вскрывает самое главное, фундаментальное, и в то же время самое простое в каждой теме, предоставляет обязательный минимум, который позволяет создать пусть неполную, но обязательно цельную картину основных представлений. Задания этого уровня просты, носят в основном репродуктивный характер, имеют шаблонные решения.

В программах технической направленности осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе **выработки, оценки и совершенствования** идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

Актуальность программы.

Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей.

- Включение в содержание программы **разнообразных видов изобразительной деятельности** (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и **технической деятельности** (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов);

- Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.

- Организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

Педагогическая целесообразность. Программа «Наши мультфильмы» позволяет осуществлять проектный подход при создании мультипликационных этюдов. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого

зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития личности учащегося, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка мотивации и 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.

Отличительная особенность программы заключается в том, что позволяет детям в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;

Формирование критического мышления;

Развитие эмоционального интеллекта;

Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.

Цель программы: Формирование познавательного интереса к отдельному виду киноискусства – мультипликации и развитию творческих способностей учащихся.

Задачи	Планируемые образовательные результаты
Обучающие	Предметные
<ul style="list-style-type: none"> • познакомить учащихся с основными видами мультипликации: рисованная, пластилиновая, кукольная; • познакомить с основными этапами создания мультфильма; • научить использовать разнообразные приемы и различные художественные материалы при освоении различных видов анимационной деятельности; • познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, съёмки кадров; 	<p>В результате освоения программы учащийся будет знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные виды мультипликации различает рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации; • основные этапы создания мультфильма; <p><i>должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги и других художественных материалов, а также фоны и декорации для

<ul style="list-style-type: none"> • научить работать с микрофоном и озвучивать мультфильмы. 	мультфильма; <ul style="list-style-type: none"> • работать с микрофоном и озвучивать мультфильмы в соответствии с различными эмоциональными состояниями персонажей; • совместно создавать под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-3 минуты.
Развивающие	Метапредметные
<ul style="list-style-type: none"> • развивать интерес к лучшим образцам мультипликации, к творчеству известных мультипликаторов и желание к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта. 	<ul style="list-style-type: none"> • Проявляют интерес к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта.
Воспитательные	Личностные
<ul style="list-style-type: none"> • способствовать воспитанию трудолюбия, самостоятельности, инициативности, через умение контролировать свои действия индивидуально и в команде и довести начатое дело до конца 	<ul style="list-style-type: none"> • Проявляют инициативность в соответствии с возрастом, доводят начатое дело до конца при самостоятельной работе и работе в команде. • будут сформированы первоначальные знания об особенностях профессий в анимации.

Адресат программы - программа рассчитана на учащихся 6-8 лет. В этом возрасте активно развиваются воображение, фантазия, образная память и наглядно-образное мышление, игровые формы общения ребенка приобретают смысловое значение. Формируется способность вычленять форму объекта, анализировать его размеры. Ведущей формой психики в это время становится представление, которое развивается в различных видах игровой и продуктивной деятельности (рисование, лепка, конструирование, ролевые, сюжетные игры).

Срок реализации программы, форма обучения.

Программа рассчитана на 1 год с общим количеством часов 72. Занятия проводятся один раз в неделю, из расчета 2 академических часа, с продолжительностью занятия в 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

Форма обучения – групповая. Количество учащихся в группе – 10 человек. Зачисление детей осуществляется на основании письменного заявления от родителей.

Предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий, обучающихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Наши мультфильмы» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы Microsoft Teams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Google класса).

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** (Д. Дьюи, Е.С. Палат).

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в

самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

Создание мультфильма можно рассматривать, как проектную технологию, в которой реализуются все этапы проектной деятельности: поисковый - определение идеи, аналитический – разработка сценария, изготовление героев и декораций, практический – съёмка, озвучивание, монтаж, презентационный – просмотр, контрольный – рефлексия.

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся сначала исследует проблему (тему), затем визуализирует ее в художественные, литературные образы и, наконец, преобразует в творческий проект, актуально и продуктивно).	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях мультипликацией: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в течение работы над проектом, продуктивное завершение работы над творческим продуктом; создание и использование УМК и ЭУМК, создание комфортной обстановки на занятиях, использование современных материалов для творчества.	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы.
Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению творческого проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с источниками идей, взятыми либо из мира художественной литературы, культуры, истории.	Системно реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.

Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Системно реализуется в течение учебного года во время изготовления гербов и декораций.
Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики творческого проекта, так как именно исследование учащимися проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов : (мозговой штурм, дискуссия, анализ).	Системно реализуется в течение учебного года на всех этапах работы над творческим проектом (мультфильмом).
Приёмы ТРИЗ – технологии (приёмы изобразительного фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.)	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного мышления учащихся .	Периодически реализуется в течение учебного года в начале работы над новым творческим продуктом (мультфильмом) для определения идеи, разработка сценария.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

Операция	Назначение	Речевая парадигма
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и только начинаем учиться. У вас всё получится».
Авансирование успешного результата	Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

Формы обучения: коллективная, групповая, парная, самостоятельная.

Виды обучения: практические и проектные занятия, мастер-классы, лекции, др.

Алгоритм организации учебного занятия: Занятия проходят в игровой форме, задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое

занятие состоит из заданий и упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

1 этап. Мотивационно-организационный (Приветствие. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.)

2 этап. Операционно-деятельностный (Творческая работа по созданию персонажей мультфильма. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь).

3 этап. Рефлексивно-оценочный (Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе).

Требования к учащимся:

- Учащихся должны систематически посещать все занятия и в полном объеме выполнять все практические задания.

- Каждый учащийся должен иметь: бумагу, кисти, картон, цветную бумагу, клей, ножницы, краски гуашевые и акварельные, фломастеры, карандаши, восковые мелки, ластик, пластилин.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Количество часов				
		всего	теория	практ.	При дистанционном обучении	Форма промежуточной аттестации / контроля
1	Организационная работа по набору учебных групп	4	-	4	4	
2	Вводное занятие. Правила ТБ.	2	2	-	2	
3	Тема 1: «Теоретические основы мультипликации» Входящий контроль	2	1	1	2	Практическое задание
4	Тема 2: «Осенние мелодии»	10	4	6	10	
5	Тема 3: «Стихи о зиме»	14	4	10	14	
6	Тема 4: «Сказка»	16	4	12	16	
7	Выполнение творческого проекта «Весна»	22	6	16	22	
8	Промежуточная аттестация по итогам освоения программы	2	-	2	2	Представление творческого проекта
	Итого:	72	21	51	72	

Календарный учебный график

Темы / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Организационная работа	4								
Вводное занятие	2								
Тема 1: «Теоретические основы мультипликации» Входящий контроль	2								
Тема 2: «Осенние мелодии»		8	2						
Тема 3: «Стихи о зиме»			6	8					
Тема 4: «Сказка»					6	10			
Выполнение творческого проекта «Весна»							6	8	8
Промежуточная аттестация									2
Всего	8	8	8	8	6	10	6	8	10

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Организационная работа по набору учебных групп – 8 часа

Вводное занятие. Правила ТБ - 2 часа.

Теория – 2 ч

Цели и задачи программы. Характеристика материалов и инструментов, необходимых для занятий. Оборудование кабинета и организация рабочего места. Правила техники безопасного поведения на учебных занятиях и при работе с инструментами. Опрос обучающихся по вопросу наличия умений и навыков лепки, рисования, владения ПК, а также по усвоению ими правил техники безопасности. Игры, на сплочение коллектива. Знакомство с понятием «Творческий проект». Этапы творческого проекта: подготовительный (выбор темы, сюжета, материалов для будущего мультфильма), технологический (написание сценария, изготовление декораций, героев, съемка, озвучивание), заключительный (просмотр, обсуждение, исправление недочетов при необходимости).

Тема 1: Теоретические основы мультипликации. Входящий контроль- 2 часов

Теория - 1ч.

Диагностика – 1 ч.

История анимации. Профессии в мультипликации. Входящий контроль. Практическое задание.

Тема 2: работа над проектом «Осенние мелодии» - 10 часов

Теория - 4ч.

Практика – 6 ч.

Знакомство с техникой перекладной пластилиновой анимации. Приемы и особенности лепки из пластилина элементов для пластилиновой анимации. Работа над учебным проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор основы для сюжета мультипликационного этюда на тему «Осень». Знакомство с понятием «Раскадровка». Изготовление из бумаги и пластилина осенних листьев, фона. Знакомство с процессом покадровой съемки сюжета. Знакомство с профессией аниматор и оператор. Покадровая съемка сюжета мультипликационного этюда. Выбор мелодии из предложенных. Создание мультипликационного этюда. Просмотр и обсуждение получившегося этюда.)

Тема 3: работа над проектом «Стихи о зиме» - 14 часов

Теория - 4ч.

Практика – 10 ч.

Чтение учащимися любимых стихов. Совместное обсуждение и выбор одного или нескольких (если короткие) как основы создания мультфильма.

Работа над учебным проектом, в соответствии с этапами проекта. (Составление сценария для нового мультипликационного этюда по сюжету выбранного стихотворения. Обсуждение сценария, декораций и героев. Выбор техники для съемки мультфильма. Раскадровка. Изготовление фона, декораций, персонажей. Покадровая съемка сюжета мультфильма. Озвучивание героев. Выбор музыкального оформления из предложенных. Создание мультипликационного этюда. Просмотр и обсуждение получившегося этюда.)

Тема 4: работа над проектом «Сказка» - 16 часов

Теория - 4ч.

Практика – 12 ч.

Особенности кукольной мультипликации. Приемы создания объемных марионеток. Знакомство с особенностями работы художника при создании мультфильмов. Работа над проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев. Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Изготовление героев и декорации. Распределение обязанностей. Покадровая съемка сюжета мультфильма. Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса. Выпуск анимационного фильма. Просмотр и обсуждение получившегося мультфильма.)

Выполнение итогового творческого проекта - 22 часа

Теория - 6ч.

Практика – 16 ч.

Беседа на тему изменений в природе с приходом весны. Перечисление стихов, рассказов, сказок о весне.

Групповая работа над проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор сюжета на тему «Весна» (из сказок, стихов или придумать самим) и написание сценария для нового мультфильма. Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Выбор материала, изготовление, декораций и героев. Съемка и монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение звукового фона. Промежуточная защита реализации этапов проекта. Выпуск анимационного фильма.)

Промежуточной аттестации по итогам освоения программы - Представление творческого проекта– 2 ч.

Организационно-педагогические условия

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

1. Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

2. Материально-техническое обеспечение:

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- Мебель: столы и стульями в соответствии с возрастом, шкафы для хранения дидактического и наглядного материала.

- В рабочей зоне педагога должно быть:

- видеоаппаратура,
- учебная доска с магнитами.
- Компьютер (ноутбук).
- Микрофон, микшер.
- Компакт-диски CD и DVD.
- Ауди, видео материалы

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.

- Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности

- Мультимедийный проектор, ноутбук или стационарный компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования: Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64). Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц. Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб) – 2 штуки, колонки, принтер цветной.

- Микрофон, микшер.
- USB-флэш-накопитель (не менее 32 Гб)
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки (фон – лист формат А3)
- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки (фон – лист формат А1)
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видеоматериалов Movie.

Для каждого учащегося:

- Простой карандаш
- Набор цветных карандашей – 10 цветов
- Гуашь 8 цветов
- Акварельные краски
- Восковые мелки
- Цветной картон – формат А4
- Белый картон - формат А4
- Фломастеры 10 цветов
- Бумага для рисования - формат А4
- Бумага для рисования - формат А3
- Клеенки для рисования
- Кисти: круглая мягкая №2, № 5, № 8
- Ластик
- Клей-карандаш
- Ножницы
- Цветная бумага
- Цветной картон – формат А3 – (для фонов) – 5 пачек.
- Ватман – 10 шт. (для оформления работ)
- Маркеры для белой доски
- Печатная бумага А4 – 1упаковка
- Файлы формата А4 – 100 штук
- Папки для создания УМК – 10 штук
- Пластиковые лотки для папок – 4 штуки

**Методическое обеспечение
к дополнительной общеразвивающей программе**

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	<p>Знаково-символический компонент УМК</p> <ul style="list-style-type: none"> - Учебные пособия, (шаблоны, журналы, книги); - дидактические материалы (раздаточные карточки), - плоскостная образная изобразительная наглядность (иллюстрации, рисунки, открытки, плакаты и т.п.). <p>Физический компонент УМК</p> <ul style="list-style-type: none"> - Предметная наглядность (образцы марионеток, фонов); - учебно-практическое оборудование (игры, реквизит). <p>Технологический компонент УМК</p> <ul style="list-style-type: none"> - Аудиовизуальные средства (кинофильмы, видеофильмы, телевидение); - комбинированные средства (ноутбук, мультимедийное оборудование). <p>Программный компонент УМК:</p> <ul style="list-style-type: none"> - материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы. <p>Методические разработки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • конспекты занятий, • разработки игр, викторин, конкурсов • сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний и т.п. • сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности <p>Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • офисные приложения MS Word, MSPowerPoint; интернет-браузер Yandex; программы для просмотра видео, аудио материала; программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.).
2	ЭУМК	<ol style="list-style-type: none"> 1. Программное обеспечение 2. ДОП, Программа летней школы 3. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий <p>Оценочные материалы</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Презентации и видеоматериалы по темам занятий 5. Оценочные материалы 6. Методические материалы
3	Методические продукты	<ul style="list-style-type: none"> - Методическое пособие «Использование ТРИЗ технологии для развития творческих способностей учащихся при реализации ДОП «Школа мультипликации»; - Методическая разработка «Последовательность работы над реализацией познавательно-творческого проекта» - Электронное методическое учебное пособие «АРТ-эксперименты»

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Наши мультфильмы» в течение учебного года отслеживаются результаты творческих достижений учащихся (участие в конкурсах, выставках, конференциях) на различных уровнях: Дворца, города, региона, России и фиксируются в Карте творческой активности.

Оценочные материалы

Программой предусмотрены следующие виды контроля: входящий (в начале учебного года) тематический и итоговый – промежуточная аттестация по итогам освоения программы.

Входящий контроль проводится с целью определения уровня развития специальных умений (художественные навыки, создание историй, передача эмоционального образа) в начале учебного года. Форма проведения – творческое задание (Приложение 1).

Результаты фиксируются в таблице

Фамилия, имя ребенка	Диагностируемые навыки		
	Художественный (работа с художественными материалами)	Эмоционального развития (передача эмоций персонажей при озвучивании)	Создания истории

Тематический контроль – проводится на учебных занятиях в течение работы над учебным проектом через педагогическое наблюдение.

Насколько хорошо ребенок овладел материалом видно в ходе занятия и выполнения творческого проекта. Педагог фиксирует результаты в индивидуальных картах наблюдения, что позволяет проанализировать результативность программы на разных этапах и склонность ребенка к определенному виду творчества.

Результаты фиксируются в карте наблюдения

Фамилия, имя ребенка	Диагностируемые навыки				
	Художественный (работа с художественными материалами)	Эмоционального развития (передача эмоций персонажей при озвучивании)	Создания истории	Съемка мультфильма (управление марионетками на мультстанке)	Технический (работа с оборудованием, программным обеспечением)

1. активно не нравится, не участвует
2. участвует без инициативы
3. участвует с удовольствием

Период наблюдения _____
Творческий проект _____

Промежуточная аттестация по итогам освоения программы. Осуществляется с целью определения результатов обучения, форма проведения – защита коллективного творческого продукта.

По окончании итогового творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, дети вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты. Критерии оценивания проекта, план защиты и протокол в Приложении 2

Ф.И. учащегося	Диагностируемые навыки					
	Придумать (сочинить) сюжет	Работа с художес- твенны ми материа- лами	Артистич- еские	Самостоя- тельная работа	Работа в группе	Коллекти- вное представ- ление продукта

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «» в течение учебного года отслеживаются результаты творческих достижений учащихся (участие в конкурсах, выставках, конференциях) на различных уровнях: Дворца, города, региона, России и фиксируются в Карте творческой активности.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Модель профориентации

Ранняя профориентация позволяет познакомить учащихся с трудовой деятельностью взрослых, что имеет решающее значение и для формирования у ребенка первоначальных представлений о профессиях в жизни общества.

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, кто придумывает и оживляет любимых персонажей, кто наделяет их голосом и характером. Знакомятся с разнообразием профессий в мире анимации. Занятия в детском мультипликационном коллективе не только помогают реализовать детям их творческие замыслы. Здесь учащиеся могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника, аниматора, оператора. В разделы программы включены темы для знакомства младших школьников с данными профессиями и их особенностями.

Формы реализации модели:

- индивидуальные: беседа,
- групповые: сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, дискуссии, просмотр видеороликов, виртуальные экскурсии на мультстудии.

2. Задания на формирование функциональной грамотности

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Задание 1.

Подходит, не подходит.

Учащимся демонстрируется изображение любого предмета.

Берется любой предмет. Называется 5 свойств, которые к нему подходят. После этого называют 5 неподходящих свойств предмета. Задача детей представить и нарисовать этот предмет с одним неподходящим свойством.

Например, «машина».

Подходящие: синяя, быстрая, дорогая, старая, тяжелая.

Неподходящие: легкая, ватная, алмазная, двухколёсная, деревянная.

Задание 2.

«Житель страны Алфавит»: из заданных букв русского алфавита придумать образ – жителя страны Алфавит.

Задание 3.

«Новый образ персонажа»:

Учащимся предлагается нарисовать какого-либо персонажа (например, колобка) не такого, как вы его знаете из сказок, а другого - измените его образ.

Задание 4.

«Изобрази графически музыку»

(Учащимся включают прослушать музыкальное произведение.)

Попробуй с помощью цвета и линий изобразить музыку на бумаге.

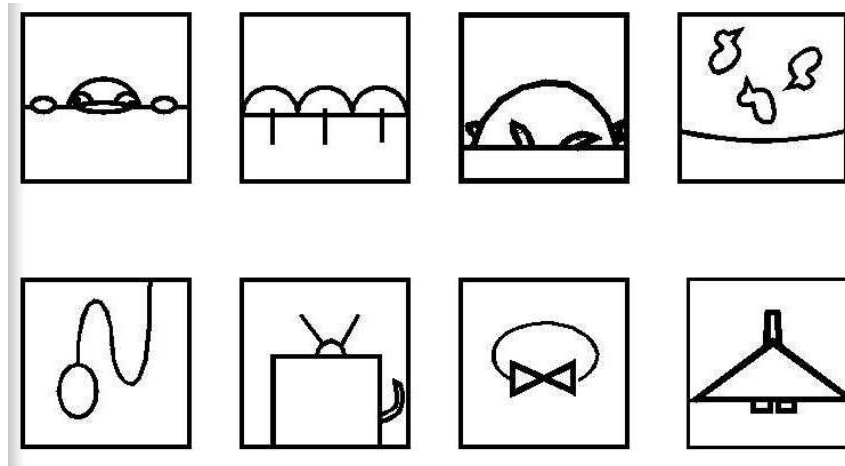
Задание 5.

«Все наоборот»

Нарисуй иллюстрацию к стихотворению (сказке), но с противоположным сюжетом.

Друдл – это незаконченная картинка, которую требуется дорисовать или додумать. Лучший ответ – тот, который придёт в голову не каждому, но стоит его услышать – и решение кажется очевидным.

Пример:



Варианты заданий с друдлами:

(Учащимся раздаются карточки с картинками-друдлами)

Задание 1.

Как ты думаешь, что изображено на картинке? Дорисуй картинку, чтобы она стала понятна всем.

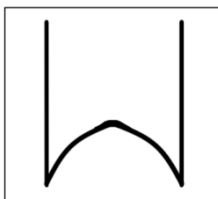
Задание 2.

Постарайтесь увидеть в картинке-друдле то, чего не увидят другие. Запиши свои варианты ответа.

Задание 3.

Выберите самые оригинальные названия для рисунка.

Пример:



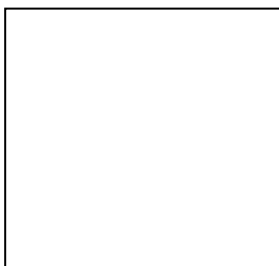
Пронумеруй варианты ответа, начиная от самого оригинального.

- ◆ Гора
- ◆ Перевернутый эскиз логотипа Макдональдса
- ◆ Привидение в дверном проёме
- ◆ Муравейник между деревьев
- ◆ Раскрытый клюв птицы
- ◆ Въезд в туннель

Задание 4.

Попробуй себя в роли создателя картинок-друдлов. Нарисуй такой друдл, к которому бы подошло название... (например, «Иллюстрация к сказке «Репка»)

Нарисуй картинку-друдл и опиши свою идею.



Анаграмма – это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Решить анаграмму – значит определить исходное слово.

Варианты заданий с анаграммами:

Задание 1.

Учащимся раздаются карточки с группами анаграмм.

1. Переставь буквы и составь слова, относящиеся к теме ... (Например, сказка «Колобок»). Все буквы должны быть использованы.

2. Определить, какое слово в группе лишнее и почему?

клоокоб, лиас, лкво, бксаао

колобок, лиса, волк, собака

Задание 2.

Работа в парах. Один учащийся в роли шифровальщика, другой отгадчика. Шифровальщик задумывает понятие и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать понятие, но и выбрать лишнее или дать определение понятия.

Программой «Наши мультфильмы» в модуле программы воспитания (Приложение 3) предусмотрено изучение государственной символики, развитие интереса к техническому творчеству через знакомство с историей, традициями народных промыслов.

Электронно - образовательные ресурсы

1. Сайт учреждения: <http://dtdmbratsk.ru/contacts/index.php>
2. Видеохостинг <https://www.youtube.com/channel/UC5PjmpcAJzzkPBq44ZHaLxg/featured>

Список литературы для педагога

1. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка – Москва, 2017.
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. - Новосибирск, 2003.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладок. - Новосибирск, 2004.
4. Иткин В. В. Карманная книга мультжюриста. - Новосибирск, 2006.
5. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. - Новосибирск, Детская киностудия «Поиск», 2011.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.

Список литературы для родителей и учащихся

1. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
2. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.

Приложение 1.

Практическое задание входящей диагностики

1. Принести из дома любимую игрушку.
2. Сочинить небольшую историю, что было бы, если бы игрушка ожила
3. Нарисовать свою игрушку Радостной, грустной
4. Представить всем свою игрушку (рассказать о ней, рассказать сочиненную историю).

Приложение 2.

План презентации творческого проекта учащимися.

Учащиеся совместно представляют свой творческий проект. Каждый учащийся говорит о своей роли в проекте (что именно делал: например, рисовал фон, озвучивал одного из героев и т.д.)

1. Название творческого проекта (мультфильма).
2. Обоснования выбора сюжета.
3. Какие материалы были использованы для создания мультфильма и почему?
4. Роль каждого учащегося.
5. Звуковое оформление (обоснование).

Итоговый контроль – выполнение и защита итогового коллективного творческого проекта.

1. Выбор сюжета для мультфильма, написание сценария – диагностика умения придумать сюжет.
2. Нарисовать эскизы героев произведения. Придумать и нарисовать фон, создать героев в выбранной технике – диагностика творческого потенциала и навыков работы с художественными материалами, навыки самостоятельной работы.
3. Покадровая съёмка мультфильма – умения работать самостоятельно.
4. Озвучивание героев – диагностика артистических навыков, навыков работы в группе.
5. Представление и защита готового мультфильма.

Низкий уровень – не справился (или справился частично) с поставленной задачей.

Средний уровень – выполняет поставленную задачу только с помощью педагога, не до конца понимает свою роль в проекте.

Высокий уровень – четко знает и представляет свою роль в проекте. Хорошо справился с поставленными перед ним задачами (например, озвучил героя, слепил дерево для фона и т.д.)

Приложение 3

МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

Пояснительная записка

В рамках программы «Наши мультфильмы» осуществляется ознакомление с государственной символикой.

В качестве основных обучающих методов при изучении государственной символики используются: рассказ, беседа, мультимедийные технологии с учётом возрастных особенностей учащихся. В результате которых учащиеся получают информацию о флаге, гербе, гимне в формах, доступных для школьников среднего звена:

- учащиеся получают информацию о малой родине, отечественных праздниках, о государственных символах;

- с помощью педагога связывают государственные символы с важными историческими событиями страны через творческие формы работы (создание мультфильма)

Формирование гражданской позиции — это процесс воспитания, в ходе которого развиваются основы ценностного отношения к миру, любовь к близким, родному краю, стране и уважение к труду взрослых.

Базовые ценности - труд, отечество, мир, техника, человек.

Цель воспитательной программы – содействие повышению интереса детей к техническому творчеству

Задачи воспитания:

- воспитание технической творческой активности, выражающийся в новизне, способности преобразовать структуру объекта, склонности к творческой деятельности;

- формирование у детей технического и образного мышления, умения выражать собственный замысел через рисунок, набросок;

- развитие у детей любознательности и интереса к различным техническим устройствам и объектам;

- воспитание у детей взаимопонимания, доброжелательности и желания доставлять своим творчеством радость людям;

- воспитание у детей усидчивости, терпения и трудолюбия;

- формирование умения рационально распределять собственное время, составлять план работы и адекватно анализировать результаты собственной деятельности.

Формы работы: виртуальные экскурсии, КТД (при реализации основных технологических этапов)

Содержание

Сохранение культурного наследия у младших школьников, повышение интереса детей к техническому творчеству реализуется посредством просмотров фотографий, фильмов, видеозаписей, бесед с родителями на основе которых учащиеся выполняют творческий продукт - онлайн журнал, отражающий процесс создания - коллективного творческого продукта - мультфильма.

Блок 1.«Мы живём в России».

В рамках этого блока учащиеся познакомятся с разнообразием народных промыслов нашей страны, научатся выделять характерные черты, находить различия и сходство разных промыслов. Применят полученные знания при создании элементов для своего мультфильма.

Блок 2. Творческий продукт - онлайн журнал.

Процесс работы над творческим продуктом – мультфильмом, созданным в стиле одного из народных промыслов будет отражен в онлайн журнале. От сбора информации, зарисовок, эскизов- до создания элементов для мультфильма (марионеток, фонов, декораций).

Планируемые результаты

- Умеет **преобразовывать**, изменять полученные новые знания и создавать на их основе новый творческий продукт
- Умеет работать с презентациями.
- Умеет выражать собственный замысел через рисунок, набросок.
- проявляет интерес к различным техническим устройствам (веб-камера, фотоаппарат, компьютер)
- проявляет уважительное доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению;
- Умеет рационально распределять собственное время, работать по плану, анализировать результаты собственной деятельности.
- Проявляет интерес к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта.