

Администрация города Дубны Московской области
Управление народного образования

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
№ 18 «Мишутка» города Дубны Московской области
(ДОУ № 18)

ПРИНЯТО
Педагогическим советом № 1
от «30» 08 2019 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом заведующего ДОУ
от 30.08.2019 № 79
Заведующий ДОУ № 18
О.В. Сухля



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЮНЫЕ АНИМАТОРЫ»

(уровень стартовый, базовый)

Направленность техническая

Возраст детей: 5-7 лет

Срок реализации программы: два года

Автор-составитель:
Шевцова Елена Владимировна
воспитатель высшей
квалификационной категории

г. Дубна, 2019г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юные аниматоры» имеет техническую направленность. Данная программа предполагает реализацию материала, обеспечивающего стартовый и базовый уровни освоения элементарных знаний и навыков работы по созданию мультфильмов.

Дополнительная общеобразовательная программа «Юные аниматоры» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. N 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015);
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014 № 1726-р);
- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждён приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2018 г. № 196);
- Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 4.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН» 2.4.4.3172-14);
- Методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области от 23.03.2016 г.
- Положение об оказании платных образовательных услуг в Муниципальном автономном дошкольном образовательном учреждении №18 «Мишутка» города Дубны Московской области от 31.08.2018 г. № 65а.

Актуальность программы

Актуальность программы «Юный аниматор» обусловлена наличием нормативного обоснования, востребованностью в рамках социального заказа на предоставление дополнительных образовательных услуг технической направленности и современными тенденциями развития образования.

Детская мультипликация – это универсальный вид деятельности, отвечающий запросам детей и родителей и общей направленности государства на развитие подрастающего поколения в сфере современных технологий.

Обучение детей работе с информационными технологиями и техническими средствами способствует расширению возможностей каждого ребёнка в дальнейшем успешно осваивать школьную программу.

Отличительные особенности программы

Отличительная особенность программы в том, что дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом, с микрофоном при озвучивании, принимают участие при монтировании мультфильма на компьютере с помощью программ «Киностудия Windows Live», «Мультипликатор».

Основное направление деятельности кружка «Мульти мир» – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная, перекладка, объёмная анимация и другие).

Задачи программы реализуются в проектной деятельности:

проект «Живые куклы»;

проект «Чудо-пластилин»;

проект «Сказка в перекладке».

Итоговое мероприятие каждого проекта – участие медиапродукта (мультипликационного фильма) в фестивале детской анимации (на городском, региональном, федеральном уровнях).

Цель программы

Цель: создание условий для формирования у детей старшего дошкольного возраста стремления к самоопределению и самореализации в современном информационном мире, насыщенном компьютерными технологиями и ресурсами, приобщение к техническому творчеству через создание собственного медиапродукта (мультфильма)

Задачи программы

Личностные:

- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию;
- формировать коммуникативные качества через коллективную творческую деятельность, реализацию коллективных проектов;
- формировать адекватную самооценку через проявление себя в выставках, конкурсах, мероприятиях, подведении итогов деятельности;
- формировать устойчивый интерес к выбранному виду деятельности.

Метапредметные

- формировать умение искать и находить пути рационального решения конструкторских и технологических задач;
- формировать способности схематизации, умение через схемы выразить то, что они хотят сделать;
- формировать умение с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли в соответствии с задачей коммуникации.

Предметные

- формировать систему знаний, умений, навыков по использованию компьютерных программ «Киностудия Windows Live», «Мультипликатор»;
- формировать технические навыки работы с оборудованием для освещения, съёмки, озвучивания;
- формировать умения создавать и использовать опорные схемы в процессе съёмки;
- обучать планированию и объективной оценке выполненной работы по предложенным критериям;
- познакомить с основными сведениями из истории, теории и практики мультипликации, с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- способствовать овладению начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, декоратора, актёра в процессе работы над фильмом.

Адресат программы

Данная программа рассчитана на детей 5-7 лет, без степени предварительной подготовки, без разделений по гендерной принадлежности.

Психолого-педагогические особенности детей по программе

Возраст детей 5-7 лет называют сензитивным для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Происходит активное развитие диалогической речи, зарождается и формируется новая форма речи – монолог.

Дети способны понимать связи предметов и явлений, которые невозможно представить в наглядной форме. Могут устанавливать причинно-следственные отношения между событиями и действиями. Это важный период для развития детской любознательности, происходит развитие

инициативности и самостоятельности ребенка в общении с взрослыми и сверстниками.

Восприятие характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений); развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ Я.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы «Юные аниматоры» составляет два года, 72 часа.

Формы обучения

Индивидуально-групповая, групповая.

Форма обучения по программе очная.

Особенности организации образовательного процесса

По программе «Юные аниматоры» предполагаются занятия с учебными группами постоянного состава, одной возрастной категории.

Оптимальное количество обучающихся в группе 10-12 человек.

Режим занятий

Занятия проходят: первый год обучения – 1 раз в неделю по 25 минут (5-6 лет); второй год обучения – 1 раз в неделю по 30 мин (6-7 лет).

Планируемые результаты по программе

К концу обучения в мультипликационной студии мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

В результате прохождения программного материала по изучению основ художественной мультипликации у выпускников студии мультипликации

будут сформированы коммуникативные качества, адекватная самооценка, устойчивый интерес к выбранному виду деятельности.

Выпускники студии будут способны технически мыслить, добывать знания самостоятельно, искать и находить пути рационального решения возникающих перед ними конструкторских и технологических задач.

У детей будут сформированы умение искать и находить пути рационального решения конструкторских и технологических задач, способности схематизации, умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачей коммуникации.

Дети будут обучены работе в компьютерных программах «Киностудия Windows Live», «Мультипликатор», работе с оборудованием для освещения, съёмки, озвучивания; будут иметь навыки создания и использования опорных схем в процессе съёмки, планирования и объективной оценки выполненной работы по предложенным критериям.

Дети познакомятся с основными сведениями из истории, теории и практики мультипликации, с основными техниками и способами создания мультфильмов и овладеют начальными навыками работы сценариста, режиссура, оператора, декоратора, актёра в процессе работы над фильмом.

Формы аттестации, обучающихся по программе

В программе используются такие формы аттестации как: беседы в форме «вопрос – ответ», самостоятельная работа, беседы с элементами викторины, наблюдения, тестирование по пройденным темам (разделам).

Способы организации контроля:

- Индивидуальный
- Фронтальный
- Групповой
- Коллективный.

Формы подведения итогов:

- Открытые мероприятия (муниципальные и областные конкурсы)
- Участие в мультпарадах (муниципальный, областной, всероссийский уровень)
- Демонстрация медиапродукта (мультфильма) детям и родителям.
- Мастер-класс с участием руководителей мультстудий города.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

Для определения результативности освоения программы разрабатываются формы аттестации.

Они призваны отражать достижения цели и задач программы, проводятся согласно учебно-тематическому плану.

Для отслеживания результативности реализации программы педагог проводит диагностику знаний и умений, которыми владеют обучающиеся.

Вводная диагностика проводится в начале учебного года, итоговая диагностика определяет уровень полученных знаний и умений в конце учебного года.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов в программе выполняются в следующей форме:

- фиксация деятельности коллектива: материалы о проделанной работе (аудио-, видеозапись, презентация, фоторепортаж выступления, фестиваля и др.), диагностика знаний по анимации;
- фиксация наград и поощрений: свидетельства (сертификат), грамота, благодарность, диплом, приз, медаль;
- фиксация продуктов деятельности: перечень готовых работ, выполненных за определённый срок (рисунки, декоративно-прикладные работы, фильмы), выставка "Героев", издание авторских сценариев и раскадровок;
- фиксация достижений и отзывы: статьи, протоколы жюри конкурсов и фестивалей, отзывы детей и родителей.

Материально-техническое, информационное и кадровое обеспечение программы

Для обеспечения успешной реализации программы необходимы следующие материально – технические условия:

1. Фотоаппарат со штативом (вебкамера);
2. Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
3. Стол, ширма;
4. Компьютер с программами для обработки отснятого материала (Киностудия Windows Live, «Мультипликатор»)
5. Канцелярские принадлежности (бумага А4, карандаши цветные, карандаши простые, акварельные краски, гуашь, фломастеры, наборы кисточек, пластилин, ножницы).
6. Проектор, ноутбук и экран
7. Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
8. Диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
9. Диски для записи и хранения материалов;

Информационное обеспечение:

- использование ресурсов библиотеки, интернета для осуществления подборки литературы;
- для дистанционной работы с родителями и учащимися по оперативному информированию в период обучения по программе используются ресурсы социальных сетей.

Кадровое обеспечение: занятия ведёт педагог дополнительного образования, хорошо владеющий как общепедагогическими компетенциями, так и знаниями ИКТ, специальными умениями в области создания мультипликационной анимации.

- умеет работать в программах: «Киностудия Windows Live», «Мультипликатор».
- сочетает различные материалы для реализации творческого замысла, создает марионетки персонажей, фоны и декорации;
- выполняет учебные и творческие работы на доступном для своего возраста уровне:
- проявляет образное мышление, воображение, творческую активность, фантазию.

Учебно-тематический план на 1 год обучения

№ п/п	Название разделов и тем	Общее количество уч. часов	В том числе		Форма промежуточной аттестации
			Теория	Практика	
1.	Введение в искусство мультипликации	2	1	1	Собеседование, наблюдение
	Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация»	1	1	0	
	Инструктаж по технике безопасности	1	0	1	
2.	Компьютерные программы по созданию мультфильмов	9	4	5	Наблюдение, практическая работа
	«Киностудия Windows Live»	9	4	5	
Проект «Живые куклы»					
3.	Жанр. Сюжет. Написание сценария	5	1	4	Опрос, практическая работа
	Знакомство с понятиями: Жанр	1	1	0	
	Сюжет	1	0	1	
	Сценарий	1	0	1	
	Написание собственного сюжета и сценария	1	0	1	
	Раскадровка.	1	0	1	
4.	Кукольная мультипликация	8	2	6	Наблюдения, практическая

	Знакомство с кукольной анимацией и её историей	2	1	1	работа
	Анимация кукол, человечков LEGO	6	1	5	
5.	Работа со звуком	6	2	4	Опрос, практическая работа
	Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео	2	2	0	
	Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.	2	0	2	
	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	2	0	2	
6.	Работа с титрами	4	2	2	Опрос, практическая работа
	Создание и редактирование титров	2	2	0	
	Анимация титров и синхронизация с аудио видео рядом	2	0	2	
7.	Итоговое занятие. Викторина.	2	0	2	Опрос, викторина
Всего часов		36	12	24	

Содержание программы

1 год обучения

1. Введение в искусство мультипликации - 2 ч.

Теория. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация». Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

Практика. Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой.

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов - 9 ч.

Теория. «Киностудия Windows Live». Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

Теория. Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика. Импортирование готовых работ и последующая обработка.

Проект «Живые куклы»

3. Жанр. Сюжет. Написание сценария - 5 ч.

Теория. Знакомство с понятием жанр.

Практика. Знакомство с понятием сюжет. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Построение короткого сюжета.

Практика. Знакомство с понятием сценарий. Написание короткого сценария.

Практика. Написание собственного сюжета и сценария. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

Практика. Раскадровка. Знакомство с понятием, создание раскадровки по своему сценарию.

4. Кукольная мультипликация - 8 ч.

Теория. Знакомство с кукольной анимацией и её историей. Требования к куклам для мультипликации. Ведущие кукольные театры мира, обзор. Изучение кукол и каркас кукол. Просмотр кукольного мультфильма.

Практика. Анимация кукол, человечков LEGO и т.п. Ознакомление с правилами анимации объектов. покадровой съемкой. Оформление сцены и анимация персонажей.

5. Работа со звуком 6 ч.

Теория. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео.

Практика. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Информация о видах носителей аудио и знакомство с

цифровыми форматами. Пробная обработка звука путём конвертации аудио с различными параметрами.

Практика. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

6. Работа с титрами – 4 ч.

Теория. Ознакомление с понятием титры и как их создают. Создание и редактирование титров. Ознакомление с возможностью динамично изменять местоположение титров и создание субтитров.

Практика. Создание своих титров. Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом. Создание субтитров.

7. Итоговое занятие 2 ч.

Практика. Викторина. Подведение итогов. Обсуждение достижений обучающихся.

Учебно-тематический план на 2 год обучения

№ п/п	Название разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе		Форма промежуточной аттестации
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Собеседование, викторина
	Инструктаж по технике безопасности	1	0	1	
	Искусство мультипликации	1	1	0	
2.	Компьютерные программы по созданию мультфильмов	8	3	5	Наблюдения, практическая работа
	«Мультипликатор»	8	3	5	
3.	Сюжет. Написание сценария	3	1	2	Опрос, практическая работа
	Сюжет, сценарий	1	1	0	
	Написание собственного сюжета и сценария. Раскадровка.	2	0	2	
4.	Работа со звуком	5	2	3	Наблюдения,

	Продолжать ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео	2	1	1	практическая работа
	Продолжать знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.	2	1	1	
	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	1	0	1	
5.	Работа с титрами	4	2	2	Опрос, практическая работа
	Создание и редактирование титров	2	1	1	
	Анимация титров и синхронизация с аудио видео рядом	2	1	1	
Проект «Чудо пластилин»					
6.	Пластилиновая мультипликация	6	1	5	Наблюдения, практическая работа
	Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей	1	1	0	
	Постановка сцены и анимация объектов	5	0	5	
Проект «Сказка в перекладке»					
7.	Рисованная мультипликация	6	1	5	Наблюдения, практическая работа
	Подготовка фона и персонажей.	2	1	1	
	Съёмка рисованных мультфильмов	4	0	4	
8.	Итоговое занятие. Квест-игра	2	0	2	Опрос, квест-игра
Всего часов		36	11	25	

Содержание программы 2 год обучения

1. Вводное занятие - 2 ч.

Теория. Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Искусство мультипликации. Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

Викторина «Мир мультипликации»

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов - 8 ч.

Теория. Мультипликатор. Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

Практика. Импортирование готовых работ и последующая обработка.

Проект «Чудо-пластилин»

3. Сюжет. Написание сценария - 3 ч.

Теория. Сюжет. Сценарий. Алгоритм построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практика. Сценарий. Алгоритм написания сценария. Написание своего сценария.

Практика. Написание собственного сюжета и сценария по выбранному жанру. Создание раскадровки по собственному сценарию.

4. Работа со звуком - 5 ч.

Теория. Повторение устройств записи звука и понятия синхронизация.

Практика. Запись и поиск необходимых звуков.

Теория. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Закрепление знаний о цифровых форматах.

Практика. Обработка звука путём конвертации аудио с заданными параметрами.

Практика. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Работа с титрами - 4 ч.

Теория. Создание и редактирование титров. Закрепление знаний о понятии титры и как их создают.

Практика. Создание своих титров.

Теория. Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.

Закрепление знаний о возможности динамично изменять местоположение титров и создание субтитров.

Практика. Создание субтитров и анимация прочих титров.

5. Пластилиновая мультипликация - 6 ч.

Теория. Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей.

Ознакомление с основами пластилиновой анимации, рассказ о первопроходцах в пластилиновой мультипликации

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

Практика. Просмотр готового мультфильма. Итоги проекта.

Проект «Сказка в перекладке»

6. Рисованная мультипликация - 6 ч.

Теория. Знакомство с техникой «Перекладка». Подготовка фона и персонажей. Закрепление знаний о фазах движения персонажей.

Практика. Рисование фона и героев мультфильма.

Практика. Съёмка рисованного мультфильма. Анимация персонажей и фоновых объектов.

7. Итоговое занятие 2 ч.

Практика. Квест-игра «Мультимир». Подведение итогов. Обсуждение достижений обучающихся.

Методическое обеспечение программы «Юные аниматоры»

Для реализации программы используются:

- «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» Тихоновой Е.Р. (создание мультстудии, технологический процесс производства мультфильмов);
- методические рекомендации по работе с детьми дошкольного возраста в программах «Киностудия Windows Live» и «Мультипликатор» (авторские разработки).

Методические рекомендации к программе

В работе с детьми используются разнообразные формы и методы проведения занятий, мониторинга достижений обучающихся. Это обзорные лекции и беседы, из которых дети узнают много новой информации,

практические исследовательские задания для закрепления теоретических знаний, демонстрация и просмотры кино и видеоматериалов, знакомство с фотоработами и слайдами, литературным и изобразительным искусством. Все занятия строятся с использованием игровых ситуаций, благодаря чему на занятиях отсутствует однообразие, скука, повышается творческий интерес к любому предлагаемому преподавателем заданию.

Занятия по технологии съемочного процесса основаны на практической деятельности изучения технических и технологических приемов съемки мультфильма, работы со звуком, музыкальным оформлением будущего фильма.

Взаимодействие и интеграция занятий дает возможность создания анимационных проектов «Живые куклы», «Чудо-пластилин», «Сказка в перекладке». Такие работы могут быть выполнены индивидуально и коллективно в зависимости от вида и сложности задания. Проект обсуждается с педагогом и с учетом возраста авторов и сложности работы определяется последовательность его выполнения.

Программно-методическое и информационное обеспечение помогает проводить занятия интересно и содержательно. Имеется богатый подбор литературы, разнообразный дидактический материал для каждого занятия, аудио и видеодиски с фильмами и звуковыми эффектами.

Техническое оснащение процесса создания фильма важное условие реализации данной программы. Просмотр фильмов в зависимости от условий работы может производиться с помощью проектора на большом экране. Съемочный процесс осуществляется с использованием видеокамеры и компьютера со специальным программным обеспечением, обязательно наличие съемочного стола.

Подведение итогов работы по изучению курса «Юные аниматоры» проводится регулярно в процессе участия коллектива в различных фестивалях, конкурсах, конференциях, выставках работ учащихся.

Реализация основных задач курса на каждом этапе обучения постепенно усложняется. За два года, обучающиеся осваивают сложный технологический процесс съемки.

Все обучающиеся осознанно изучают технические средства обучения, необходимые для создания мультфильма, осваивают правила работы с камерой, компьютером, проектором, знакомятся с принципами монтажа и спецэффектами в процессе съемки.

Обучение в группе сопровождается встречами с участниками студий других детских организаций и студентами вуза, которые приглашаются для проведения мастер-классов и лекций по курсу технологии съемочного процесса анимации.

Методы обучения

Выбор методов обучения по программе «Юный аниматор» направлен на развитие природных задатков детей, воспитание культуры личности, реализации интересов и способностей учащихся.

Выбор методов определяется с учётом возрастных и психофизических возможностей детей. Методы обучения призваны обеспечивать формирование знаний, умений и навыков.

При реализации программы используются традиционные методы обучения: ролевая игра, репетиции, кино-викторина, практические семинары.

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

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;

- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей

Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий по созданию мультфильма:

- метод ассоциаций, который позволяет олицетворять себя с изображаемым героем);
- метод «открытий» - это творческая деятельность, которая порождает новую идею;
- метод проектно-конструкторский предполагает создание произведений изобразительной и декоративно – прикладного искусства;
- метод анимации - оживление героев.

Формы организации учебного занятия

Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет обучающимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготавливаемых мультфильмов. Содержание занятий программы определяется восьмью сквозными направлениями: литературное творчество, изобразительная деятельность, азбука звука, киноведение, азбука актерского мастерства, анимация, основы режиссуры, видеомонтаж.

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, коллективных обсуждений, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии - практические занятия. Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

- *Литературное творчество:* создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.

- *Изобразительная деятельность:* выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

- *Азбука звука:* развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста - озвучивание и др.

- *Киноведение:* учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать изобразительно-выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.

- *Азбука актерского мастерства:* учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.

- *Анимация:* работают в программах, позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

- *Основы режиссуры:* знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.

- *Видеомонтаж:* делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Также в процессе обучения, учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Педагогические технологии

При реализации содержания программы «Юные Аниматоры» педагог использует технологии: группового обучения, игровой деятельности, проектной, технологию развивающего обучения, исследовательской деятельности, коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающие технологии.

Алгоритм стандартного учебного занятия

Стандартные занятия по программе всегда начинаются с организационного момента – подготовки рабочего места учащимися, проверки присутствующих учащихся, контроля выполнения правил безопасности.

Приветствие – важная часть занятия, выполняющая воспитательную, организующую роль.

Сообщение темы или постановка проблемы, когда тема определяется по ходу обсуждения.

Теоретическая часть занятия, если она есть, достаточно краткая, чтобы не утомить детей, настроенных на практическую работу.

Практическая часть занятия – наиболее продолжительная, значимая.

Завершающая часть – окончание работы, обсуждение результатов, уборка рабочего места, рефлексия.

Дидактическое обеспечение программы

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать: наглядные пособия, репродукции произведений изобразительного искусства, детскую художественную литературу с иллюстрациями, художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.

Наглядный раздаточный материал по темам учебного курса (индивидуальный для каждого учащегося). Электронные презентации по основным разделам программы. Стенды со сменными экспозициями. Инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы. Компьютерные программы «Киностудия Windows Live», «Мультипликатор». Аудио и видео записи, подходящие к тематике планируемых мультфильмов.

Серьезным методическим обеспечением программы является наличие или доступность научной, научно-методической и учебной литературы, которой можно воспользоваться, планируя как темы занятий, так и темы исследований.

Список используемой литературы

Нормативно-правовые и иные документы

1. Конституция РФ.
2. «Конвенция о правах ребенка» (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989)
3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ)
4. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г. №1726-р)
5. Письмо Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015г. №09-3242 «О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)
6. Федеральный закон от 24.07.1998 г. N124-ФЗ (ред. от 28.12.2016) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014г. №41 г. Москва Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"

8. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. №196)

Основная литература

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008. - 203 с.

2. Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль, 2002. - 57 с.

3. Зубкова С. А., Степанова С. В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. №5. С. 54–59

4. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. - Новосибирск, 2006. - 48 с.

5. Ишкова Е. И. Механизмы влияния мультипликационных фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2013. № 8. С. 20 – 23

6. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.

7. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2007. 175 с.

8. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. - Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. - 45 с.\
9. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.-с.51-53.
10. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2004. - 65 с.
11. Милборн А. Я рисую мультфильм. М.: РОСМЭН, 2006. 64 с.
12. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я./М. Нагибина// - М.: Перспектива, 2011, – 148 с.
13. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011
14. Тихонова, Е.Р. Детская студия мультипликации: рекомендации по работе с детьми. Метод. пособие. Детская киностудия «Поиск», /Е.Р. Тихонова// - г.Новосибирск, 2010.

Список литературы, рекомендуемой для детей и родителей

1. Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль, 2002. - 57 с.
2. Зубкова С. А., Степанова С. В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. №5. С. 54–59
3. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. - Новосибирск, 2006. - 48 с.
4. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.

5. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2007. 175 с.
6. Милборн А. Я рисую мультфильм. М.: РОСМЭН, 2006. 64 с.
15. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная программа «Юный аниматор» (стартовый уровень)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Октябрь 2019	3	15.20-15.45	Теоретическое	1	Введение. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация».	ДОУ №18	Опрос
2		10	15.20-15.45	Практическое.	1	Инструктаж по технике безопасности	ДОУ №18	Опрос, наблюдение
3		17	15.20-15.45	Теоретическое	1	Знакомство с программой «Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Наблюдение
4		24	15.20-15.45	Теоретическое	1	Работа с кадрами в программе Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
5		31	15.20-15.45	Теоретическое	1	Изучение и освоение функциональных возможностей программы «Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
6	Ноябрь 2019	7	15.20-15.45	Практическое	1	Работа с кадрами в программе «Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Опрос, практическая работа
7		14	15.20-15.45	Теоретическое	1	Изучение и освоение функциональных возможностей программы «Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Наблюдение
8		21	15.20-15.45	Практическое	1	Анимация кадров в программе Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Опрос, практическая работа
9		28	15.20-15.45	Теоретическое	1	Сохранение фильма в программе Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Наблюдение

10	Декабрь 2019	5	15.20-15.45	Практическое	1	Анимация кадров в программе Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Зачет в форме опроса
11		12	15.20-15.45	Теоретическое	1	Начало проект «Живые куклы» Знакомство с понятием жанр.	ДОУ №18	Наблюдение
12		19	15.20-15.45	Практическое	1	Построение короткого сюжета.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
13		26	15.20-15.45	Теоретическое	1	Знакомство с понятием сценарий	ДОУ №18	Наблюдение
14	Январь 2020	9	15.20-15.45	Практическое	1	Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
15		16	15.20-15.45	Теоретическое, практическое	1	Раскадровка. Знакомство с понятием, создание раскадровки по собственному сценарию.	ДОУ №18	Опрос
16		23	15.20-15.45	Теоретическое	1	Знакомство с кукольной анимацией и её историей	ДОУ №18	Наблюдение
17		30	15.20-15.45	Практическое	1	Просмотр и обсуждение короткометражного кукольного мультфильма.	ДОУ №18	Опрос
18	Февраль 2020	6	15.20-15.45	Теоретическое	1	Создание фона, декораций для кукольной анимации, подбор кукол.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
19		13	15.20-15.45	Практическое	1	Анимация кукол, человечков LEGO	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
20		20	15.20-15.45	Теоретическое	1	Постановка сцены и анимация объектов. Ознакомление с правилами анимации объектов.	ДОУ №18	Наблюдение
21		27	15.20-15.45	Практическое.	1	Оформление сцены и анимация персонажей.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
22	Март 2020	5	15.20-15.45	Практическое	1	Анимация персонажей.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
23		12	15.20-15.45	Практическое.	1	Анимация персонажей.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа

24		19	15.20-15.45	Практическое.	1	Анимация персонажей.	ДОУ №18	Опрос, наблюдение
25		26	15.20-15.45	Теоретическое.	1	Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео.	ДОУ №18	Наблюдение
26	Апрель 2020	2	15.20-15.45	Практическое	1	Пробная обработка звука путём конвертации аудио с различными параметрами.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
27		9	15.20-15.45	Теоретическое	1	Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео.	ДОУ №18	Наблюдение
28		16	15.20-15.45	Практическое	1	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
29		23	15.20-15.45	Практическое	1	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
30		30	15.20-15.45	Практическое	1	Пробная обработка звука путём конвертации аудио с различными параметрами.	ДОУ №18	Опрос
31	Май 2020	7	15.20-15.45	Теоретическое	1	Ознакомление с понятием титры и как их создают.	ДОУ №18	Наблюдение
32		14	15.20-15.45	Практическое	1	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
33		21	15.20-15.45	Теоретическое	1	Создание и редактирование титров	ДОУ №18	Наблюдение
34		28	15.20-15.45	Практическое	1	Создание субтитров и анимация прочих титров.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
35	Июнь 2020	2	15.20-15.45	Теоретическое	1	Итог	ДОУ №18	Опрос
36		9	15.20-15.45	Практическое	1	Викторина. Итоги проекта «Живые куклы». Мультифестиваль	ДОУ №18	Опрос, викторина
Итого по программе:					36 ч.			

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная программа «Юный аниматор» (базовый уровень)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Октябрь 2019	3	16.00-16.30	Теоретическое	1	Введение. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	ДОУ №18	Опрос
2		10	16.00-16.30	Практическое.	1	Искусство мультипликации. Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.	ДОУ №18	Опрос, наблюдение
3		17	16.00-16.30	Теоретическое	1	Знакомство с программой «Мультипликатор»	ДОУ №18	Наблюдение
4		24	16.00-16.30	Теоретическое	1	Изучение и освоение функциональных возможностей программы «Мультипликатор»	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
5		31	16.00-16.30	Практическое	1	Работа с кадрами в программе «Мультипликатор»	ДОУ №18	Наблюдение
6	Ноябрь 2019	7	16.00-16.30	Практическое	1	Работа с кадрами в программе «Мультипликатор»	ДОУ №18	Опрос
7		14	16.00-16.30	Теоретическое	1	Анимация кадров в программе «Мультипликатор»	ДОУ №18	Наблюдение
8		21	16.00-16.30	Практическое	1	Анимация кадров в программе «Мультипликатор»	ДОУ №18	Опрос
9		28	16.00-16.30	Практическое	1	Анимация кадров в программе «Мультипликатор»	ДОУ №18	Наблюдение

10	Декабрь 2019	5	16.00-16.30	Практическое	1	Работа с кадрами в программе «Мультипликатор»	ДОУ №18	Зачет в форме опроса
11		12	16.00-16.30	Теоретическое	1	Знакомство с понятием жанр, сценарий	ДОУ №18	Наблюдение
12		19	16.00-16.30	Практическое	1	Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру..	ДОУ №18	Опрос
13		26	16.00-16.30	Практическое	1	Раскадровка, составление раскадровки к собственному сценарию.	ДОУ №18	Наблюдение
14	Январь 2020	9	16.00-16.30	Теоретическое.	1	Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео.	ДОУ №18	Наблюдение
15		16	16.00-16.30	Практическое	1	Пробная обработка звука путём конвертации аудио с различными параметрами.	ДОУ №18	Опрос
16		23	16.00-16.30	Теоретическое	1	Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео.	ДОУ №18	Наблюдение
17		30	16.00-16.30	Практическое	1	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	ДОУ №18	Практическая работа
18	Февраль 2020	6	16.00-16.30	Практическое	1	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	ДОУ №18	Опрос, практическая работа
19		13	16.00-16.30	Теоретическое	1	Ознакомление с понятием титры и как их создают.	ДОУ №18	Наблюдение
20		20	16.00-16.30	Теоретическое	1	Создание и редактирование титров	ДОУ №18	Наблюдение
21		27	16.00-16.30	Практическое	1	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.	ДОУ №18	Практическая работа
22	Март 2020	5	16.00-16.30	Практическое	1	Создание субтитров и анимация прочих титров.	ДОУ №18	Опрос
23		12	16.00-16.30	Теоретическое	1	Начало проекта «Чудо пластилин». Знакомство с пластилиновой анимацией.	ДОУ №18	Наблюдение
24		19	16.00-16.30	Практическое	1	Изготовление декораций и героев для мультфильма	ДОУ №18	Практическая работа

25	Апрель 2020	26	16.00-16.30	Практическое	1	Постановка сцены и анимация объектов	ДОУ №18	Практическая работа
26		2	16.00-16.30	Практическое	1	Анимация персонажей.	ДОУ №18	Наблюдение
27		9	16.00-16.30	Практическое	1	Анимация персонажей.	ДОУ №18	Наблюдение
28		16	16.00-16.30	Практическое.	1	Просмотр готового мультфильма. Итоги проекта.	ДОУ №18	Опрос
29		23	16.00-16.30	Теоретическое	1	Начало проекта «Сказка в перекладке». Знакомство с техникой «Перекладка».	ДОУ №18	Наблюдение
30		30	16.00-16.30	Практическое.	1	Рисование фона, декораций и героев мультфильма.	ДОУ №18	Практическая работа, наблюдение.
31		Май 2020	7	16.00-16.30	Практическое.	1	Постановка сцены и анимация объектов	ДОУ №18
32	14		16.00-16.30	Практическое		Анимация персонажей.	ДОУ №18	Наблюдение
33	21		16.00-16.30	Практическое	1	Анимация персонажей.	ДОУ №18	Наблюдение
34	28		16.00-16.30	Практическое	1	Просмотр готового мультфильма. Итоги проекта.	ДОУ №18	Опрос
35	Июнь 2020	4	16.00-16.30	Практическое	1	Итог. Квест-игра «Мульти-мир»	ДОУ №18	Тест
36		11	16.00-16.30	Практическое	1	Подведение итогов. Мультифестиваль.	ДОУ №18	Опрос
Итого по программе:					36 ч.			