

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
ДОУ
От «31» 08 2021 г.

Утверждено
Приказом заведующего
от 01.09.2021 № 18/001/2021/96
Заведующий ДОУ
Сухая О.В.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЮНЫЕ АНИМАТОРЫ»

(Уровень: стартовый)
Направленность: техническая

Возраст детей: 5-7 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель:
Шевцова Елена Владимировна
педагог высшей
квалификационной категории

г. Дубна, 2021 г.

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 (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»);
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014 № 1726-р);
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. n 09-3242;
- 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 мультстанком, микрофоном при озвучивании, принимают участие при монтировании мультфильма на компьютере с помощью программ «Киностудия WindowsLive», «AnimaShooter», «MovaviPhotoEditor».

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 «Сказка в перекладке»;

проект «Живые куклы»;

проект «Чудо-пластилин».

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

Цель программы

Цель: формирование личности ребенка старшего дошкольного возраста, стремящегося 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 выражать то, что они хотят сделать;
- формировать умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачей коммуникации.

Предметные

- формировать систему знаний, умений, навыков по использованию компьютерных программ «Киностудия WindowsLive», «AnimaShooter», «MovaviPhotoEditor»;
- 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

Возраст детей 5-7 лет называют сензитивным для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. 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.

Общаясь со взрослыми, дети задают многочисленные вопросы, стремясь получить новую информацию познавательного характера. Общение со сверстниками тесно объединено, в игре и других видах совместной деятельности дети осуществляют обмен информацией, планирование, разделение и координацию функций.

У детей происходит развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений. В продуктивной деятельности дети знают, что они хотят изобразить и могут целенаправленно следовать к своей цели, преодолевая препятствия и не отказываясь от своего замысла, который теперь становится опережающим.

Познавая различные объекты, события, явления, ребенок может не только анализировать и сравнивать, но и делать выводы, выяснять закономерности, обобщать и конкретизировать, упорядочивать и классифицировать представления и понятия. У него появляется потребность утвердиться в своем отношении к окружающему миру путем созидания.

Объем и сроки освоения программы

Срок реализации программы «Юные аниматоры» составляет два года, 72 часа, по 36 часов в год.

Формы обучения

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

Личностные:

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.

Метапредметные

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.

Предметные:

Дети будут обучены работе в компьютерных программах «Киностудия WindowsLive», «AnimaShooter», «MovaviPhotoEditor», 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

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.

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.

Критерии формовученности

1 балл Не сформировано	2 балла На стадии формирования	3 балла Сформировано
Личностные		
Ребенок не согласовывает свои действия со сверстниками и взрослыми, не может планировать этапы своей работы в рамках коллективной деятельности, не доводит начатое дело до конца, слабый интерес к выбранному виду деятельности.	Ребенок частично владеет конструктивными способами общения с детьми и взрослыми, с помощью взрослого может планировать этапы своей работы в рамках коллективной деятельности, частично доводит начатое дело до конца, не устойчивый интерес к выбранному виду деятельности.	Умеет согласовывать действия со сверстниками в процессе коллективного решения поставленной задачи, может планировать этапы своей работы в рамках коллективной деятельности, доводит начатое дело до конца, проявляет устойчивый интерес к выбранному виду деятельности.
Метапредметные		
Не проявляет организаторские способности. Не проявляет желания высказать свои мысли, искать и находить пути рационального решения конструкторских и технологических задач	Не всегда проявляет организаторские способности. Умеет формулировать собственные мысли, но не поддерживает разговора, не прислушивается к другим, с помощью взрослого находит пути рационального решения конструкторских и технологических задач	Умеет проявлять организаторские способности, брать на себя ответственность. Умеет формулировать собственные мысли, поддержать собеседника, убеждать оппонента, ищет и находит пути рационального решения конструкторских и технологических задач
Предметные		
Ребенок пассивен, не проявляет интерес к истории возникновения и развития мультипликации, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности.	Ребенок активен периодами, отвечает на вопросы с помощью педагога, интерес к мультипликационной деятельности кратковременный.	Ребенок активно проявляет интерес и отвечает на вопросы о истории возникновения и развития мультипликации, владеет начальными навыками работы сценариста, режиссёра, оператора, декоратора, актёра в

		процессе работы над фильмом, умеет работать в различных мультипликационных техниках, озвучивает героев мультфильмов, эмоционален в озвучивании
--	--	--

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

- 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.

Материально-техническое, информационное и кадровое обеспечение программы

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

- Мультстанок стационарный для перекладной анимации;
- Мультстанок предназначенный для создания мультфильмов методом кукольной анимации;
- Стол;
- Компьютер с программами для обработки отснятого материала («Киностудия WindowsLive», «MovaviVideoEditor», «MovaviPhotoEditor», «AnimaShooter»);
- Канцелярские принадлежности (бумага А4, карандаши цветные, карандаши простые, акварельные краски, гуашь, фломастеры, наборы кисточек, пластилин, ножницы).
- Проектор, ноутбук и экран;
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- Диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- 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:

- владеет дистанционными методиками преподавания и знанием особенностей построения образовательного процесса в виртуальной среде;

- умеет работать в программах: «Киностудия WindowsLive», «MovaviPhotoEditor», «AnimaShooter», сочетает различные материалы для реализации творческого замысла, создает марионетки персонажей, фоны и декорации; 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.

Учебный 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
2.	Компьютерные программы по созданию мультфильмов	9	4	5	Наблюдение, практическая работа
3.	Жанр. Сюжет. Написание сценария	5	1	4	Опрос, практическая работа
4.	Рисованная мультипликация	8	2	6	Наблюдения, практическая работа
5.	Работа со звуком	6	2	4	Опрос, практическая работа
6.	Работа с титрами	4	2	2	Опрос, практическая работа
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. Мультипликация или анимация. Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. История и секреты мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов и их анализ.

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов - 9 ч.

Теория. «Киностудия WindowsLive». Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Изучение и освоение функциональных возможностей программы «AnimaShooter».

Практика. Создание небольшой анимации в программе «AnimaShooter». Импорт готовых работ и последующая обработка в программе «Киностудия WindowsLive».

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

Теория. Знакомство с понятием жанр, сюжет, сценарий, раскадровка. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практика. Построение короткого сюжета. Написание короткого сценария.

Создание раскадровки по заданному сценарию.

4. Рисованная мультипликация - 8ч.

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

Практика. Рисование фона и героев мультфильма. Съёмка рисованного мультфильма. Анимация персонажей и фоновых объектов.

5. Работа со звуком 6 ч.

Теория. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Информация о видах носителей аудио и знакомство с цифровыми форматами.

Практика. Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео.

6. Работа с титрами – 4 ч.

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

Практика. Создание своих титров. Создание субтитров.

7. Итоговое занятие 2 ч.

Практика. Викторина. Подведение итогов. Обсуждение достижений обучающихся.

Учебный 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. Искусство мультипликации	2	1	1	Собеседование, викторина
2	Компьютерные программы по созданию мультфильмов	8	3	5	Наблюдения, практическая работа
3.	Сюжет. Написание сценария	3	1	2	Опрос, практическая работа
4.	Работа со звуком	5	2	3	Наблюдения, практическая работа
5.	Работа с титрами	4	2	2	Опрос, практическая работа
6.	Пластининовая мультипликация	6	1	5	Наблюдения, практическая работа
7.	Кукольная мультипликация	6	1	5	Наблюдения, практическая работа
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. Искусство мультипликации.

Практика. Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения Викторина «Мир мультипликации».

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов - 8ч.

Теория. «MovaviPhotoEditor». Изучение и освоение функциональных возможностей программы. «AnimaShooter». Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

«Киностудия WindowsLive». Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика. Редактирование фотографий. Создание небольшой анимации в программе «AnimaShooter». Использование функции «Калька». Импортирование готовых работ и последующая обработка.

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. Написание своего сценария. Создание раскадровки по собственному сценарию.

4. Работа со звуком - 5 ч.

Теория. Повторение устройств записи звука и понятия синхронизация. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Закрепление знаний о цифровых форматах.

Практика. Запись и поиск необходимых звуков. Обработка звука путём конвертации аудио с заданными параметрами. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

5. Работа с титрами - 4 ч.

Теория. Создание и редактирование титров. Закрепление знаний о понятии титры и как их создают. Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом. Закрепление знаний о возможности динамично изменять местоположение титров и создание субтитров.

Практика. Создание и редактирование своих титров. 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. Просмотр готового мультфильма. Итоги проекта «Чудо пластилин».

6. Кукольная мультипликация - 6ч.

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. Ознакомление с правилами анимации объектов.

Практика. Анимация кукол, человечков LEGO и т.п. Оформление сцены и анимация персонажей. Съёмка кукольного мультфильма.

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 программе «Киностудия WindowsLive» (авторская разработка).

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 дают 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 мультстанков 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 WindowsLive»,

«AnimaShooter», «MovaviPhotoEditor», 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 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
8. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;

Основная литература

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. Издание второе, исправленное и дополненное. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011. - 43с.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. Издание второе, исправленное и дополненное. Детская киностудия «Поиск» / Велинский Д.В. - Новосибирск, 2011. - 41с.

3. Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль, 2002. - 57с.
4. 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
5. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. - Новосибирск, 2006. - 48с.
6. Ишкова Е.И. Механизмы влияния мультипликационных фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2013. № 8. С. 20 –23
7. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 –125с.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990, - 175с.
9. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. - Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. - 45с.\
10. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова //Обруч.- 2002.- № 1.-с.51-53.
11. Милборн А. Я рисую мультфильм. М.: РОСМЭН, 2006. 64с.
12. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я./М. Нагибина// - М.: Перспектива, 2011, – 148с.
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. Издание второе. Переработанное и дополненное. Детская киностудия «Поиск», /Е.Р. Тихонова// - г.Новосибирск, 2011, - 59 с.

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, 1990, - 175 с.
6. Милборн А. Я рисую мультфильм. М.: РОСМЭН, 2006. 64 с.
7. 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, 1 год обучения)

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

10	Декабрь		15.20-15.45	Практическое	1	Работа с кадрами в программе Киностудия WindowsLive»	ДОУ №18	Зачет в форме опроса
11			15.20-15.45	Теоретическое	1	Начало проект «Сказка в перекладке» Знакомство с понятием жанр.	ДОУ №18	Наблюдение
12			15.20-15.45	Практическое	1	Построение короткого сюжета.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
13			15.20-15.45	Теоретическое	1	Знакомство с понятием сценарий	ДОУ №18	Наблюдение
14	Январь		15.20-15.45	Практическое	1	Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
15			15.20-15.45	Теоретическое, практическое	1	Раскадровка. Знакомство с понятием, создание раскадровки по собственному сценарию.	ДОУ №18	Опрос
16			15.20-15.45	Теоретическое	1	Знакомство с анимационной техникой «Перекладка» и её историей	ДОУ №18	Наблюдение
17			15.20-15.45	Практическое	1	Просмотр и обсуждение короткометражного рисованного мультфильма.	ДОУ №18	Опрос
18	Февраль		15.20-15.45	Теоретическое	1	Создание фона, декораций для перекладной анимации.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
19			15.20-15.45	Практическое	1	Работа с фоном и декорациями	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
20			15.20-15.45	Теоретическое	1	Постановка сцены и анимация объектов. Ознакомление с правилами анимации объектов.	ДОУ №18	Наблюдение
21			15.20-15.45	Практическое.	1	Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
22	Март		15.20-15.45	Практическое	1	Работа с персонажами на мультстанке	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
23			15.20-15.45	Практическое.	1	Доработка кадров на мультстанке	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа

24	Апрель		15.20-15.45	Практическое.	1	Продолжение работы с персонажами	ДОУ №18	Опрос, наблюдение
25			15.20-15.45	Теоретическое.	1	Ознакомление с принципами записи звука	ДОУ №18	Наблюдение
26			15.20-15.45	Практическое	1	Пробная запись звука и синхронизация с заранее подготовленным видео.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
27			15.20-15.45	Теоретическое	1	Знакомство с видами носителей аудио и знакомство с цифровыми форматами.	ДОУ №18	Наблюдение
28			15.20-15.45	Практическое	1	Запись звуков к готовым видеоматериалам	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
29			15.20-15.45	Практическое	1	Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
30			15.20-15.45	Практическое	1	Синхронизация звуков с видео рядом	ДОУ №18	Опрос
31	Май		15.20-15.45	Теоретическое	1	Ознакомление с понятием титры и как их создают.	ДОУ №18	Наблюдение
32			15.20-15.45	Практическое	1	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
33			15.20-15.45	Теоретическое	1	Создание и редактирование титров	ДОУ №18	Наблюдение
34			15.20-15.45	Практическое	1	Создание субтитров и анимация прочих титров.	ДОУ №18	Наблюдение, практическая работа
35	Июнь		15.20-15.45	Теоретическое	1	Итог	ДОУ №18	Опрос
36			15.20-15.45	Практическое	1	Викторина. Итоги проекта «Сказка в перекладке». Мультифестиваль	ДОУ №18	Опрос, викторина
Итого по программе:					36 ч.			

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная программа «Юный аниматор»
(стартовый уровень, 2 год обучения)

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

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

25		16.00-16.30	Практическое	1	Постановка сцены и анимация объектов	ДОУ №18	Практическая работа
26	Апрель	16.00-16.30	Практическое	1	Работа с пластилиновыми персонажами	ДОУ №18	Наблюдение
27		16.00-16.30	Практическое	1	Доработка персонажей для съемки	ДОУ №18	Наблюдение
28		16.00-16.30	Практическое.	1	Просмотр готового мультфильма. Итоги проекта.	ДОУ №18	Опрос
29		16.00-16.30	Теоретическое	1	Начало проекта «Живые куклы». Знакомство с кукольной техникой	ДОУ №18	Наблюдение
30		16.00-16.30	Практическое.	1	Рисование фона, декораций и подбор героев	ДОУ №18	Практическая работа, наблюдение.
31		16.00-16.30	Практическое.	1	Постановка сцены и анимация объектов	ДОУ №18	Опрос, наблюдение
32	Май	16.00-16.30	Практическое		Доработка фона и декораций	ДОУ №18	Наблюдение
33		16.00-16.30	Практическое	1	Работа с куклами на мультстанке	ДОУ №18	Наблюдение
34		16.00-16.30	Практическое	1	Просмотр готового мультфильма. Итоги проекта.	ДОУ №18	Опрос
35		16.00-16.30	Практическое	1	Итог. Квест-игра «Мульти-мир»	ДОУ №18	Тест
36	Июнь	16.00-16.30	Практическое	1	Подведение итогов. Мультфестиваль.	ДОУ №18	Опрос
Итого по программе:				36 ч.			