

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3
С углубленным изучением отдельных предметов
Имени Героя России Игоря Ржавитина»

Рассмотрена
на заседании ШМО
протокол
от 30 августа 2023г. № 1

Согласована
с экспертно-методическим
советом МАОУ №СОШ №3»
протокол
от 30 августа 2023г. № 1

Утверждаю
Директор МАОУ «СОШ №3»
_____ А.А.Козырина
приказ
от 30 августа 2023г. № 205-Д

Программа
внеурочной деятельности по курсу
мультстудия «Фантазия»
(общекультурное направление)
Возраст детей: 9-15 лет
Срок реализации программы 1 год

Составитель
Доль Т.В.,
учитель информатики,
в.кв. категория

Пояснительная записка

Программа «Мультипликация» имеет художественно-эстетическую направленность.

Функциональное предназначение - прикладное.

Форма организации - кружковая, очная.

По уровню усвоения программа является общекультурной и углубленной (предполагает разноуровневое обучение).

По времени реализации - 1 год.

По степени авторства - адаптированная.

Программа разработана на основе собственного опыта автора с использованием рекомендаций Л.Л. Тимофеевой, взятыми из пособия "Мультфильм своими руками".

Актуальность программы заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация инновационных процессов в образовании. Качественное дополнительное образование рассматривается сегодня как существенный резерв повышения качества и доступности последующих ступеней образования. Ребенок должен уметь адаптироваться к быстроменяющемуся миру, творчески мыслить и самостоятельно пополнять свои знания. Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, используемые в педагогической практике, ориентированные на личность ребёнка, на развитие его способностей. Работа над созданием мультфильмов способствует тому, что дети увлеченно занимаются творчеством. Они более ответственно подходят к передаче своих творческих замыслов, т.к. для съемки отбираются наиболее продуманные, оригинальные и законченные работы, самостоятельно составляют описательный рассказ по своему персонажу, наделяют его характером. Юные аниматоры получают первый опыт совместного творческого взаимодействия, уважительно и бережно относятся к работам сверстников.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, рисуя песком или красками по стеклу, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в кружке решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал младших школьников, развивает качества мышления, которые формируют креативность. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатор. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Новизна Программы состоит в использовании возможностей анимации для развития творческого мышления школьников. Программа не только прививает навыки и

умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Цель Программы кружка: создать условия для развития личности школьника средствами искусства; получения опыта художественно-творческой деятельности, через овладение основами создания анимационных фильмов.

Задачи:

– личностные - способствовать формированию эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру через художественное творчество, восприятию духовного опыта человечества – как основу приобретения личностного опыта и самосозидания; формированию общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме;

– метапредметные - содействовать развитию мотивации к художественно-анимационному творчеству; потребностей в самосовершенствовании, самостоятельности и аккуратности в практической деятельности и в жизни в целом; активности в конкурсах изобразительного и анимационного мастерства;

– образовательные (предметные) – способствовать развитию творческих способностей (фантазии, воображения, образного мышления) в области изобразительного и мультипликационного искусства; развитию познавательного интереса к жизни и творчеству великих русских художников-мультипликаторов; освоению практических приемов и навыков мультипликации.

В целом занятия в кружке способствуют разностороннему и гармоническому развитию личности ребенка, раскрытию творческих способностей, решению задач трудового, нравственного и эстетического воспитания.

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач, педагог должен придерживаться следующим **принципам реализации программы:**

➤ **принцип индивидуального и дифференцированного подхода**, то есть учитель учитывает личные качества каждого ребенка, образовательные задачи ставятся согласно возрастным особенностям детей;

➤ **принцип взаимодействия «дети-педагог»**, где педагог является соавтором совместных с детьми мультфильмов, не выступает на первый план, не подменяет собой ребенка на всех этапах работы над фильмом;

➤ **принцип преемственности и последовательности**, который обеспечивает доступность и прочность знаний, полученных школьниками при создании мультфильмов;

➤ **принцип самоорганизации, саморегуляции и самовоспитания**, который помогает изготавливать мультфильмы от начала до конца, развивая умение выполнять действия на основе самостоятельного планирования;

➤ **принцип активности**, где каждый ребенок сам определяет степень своей включенности в занятие. Допускается отказ ребенка от участия в той или иной части занятия. Это позволяет детям, испытывающим дискомфорт в ситуации неопределенности, адаптироваться к новым условиям в удобном для них качестве работы

При подготовке программы использован разнообразный, доступный детям данного возраста материал, реализуемый в двигательных, игровых, словесных, графических формах. Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятий необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих **методов** проведения занятий:

➤ Словесный метод - устное изложение, беседа.

➤ Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.

➤ Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (школьники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Формы работы:

- просмотр презентаций, мультфильмов;
- чтение художественной литературы;
- разгадывание загадок;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, лепка, рисование;
- дидактические и подвижные игры;
- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знать	– о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии; - правила поведения на занятиях, раздевалке, в игровом творческом процессе; - правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению.	- знать о ценностном отношении к театру как к культурному наследию народа; - иметь нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.	- необходимые сведения о видах анимационных техник; - о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране; - законах развития сюжета и правилах драматургии; - о сценической речи; - о звуковом сопровождении мультфильма.
Уметь	- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели; - правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.); - выражать себя в различных доступных и	- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; - адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей; - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;	- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; - импровизировать; - работать в группе, в коллективе. выступать перед публикой, зрителями.

	наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности.	- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; формулировать собственное мнение и позицию.	
Применять	- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия; - подводить самостоятельный итог занятия; - анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.	- полученные сведения о многообразии экранного искусства-красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения.	- самостоятельно выбирать, организовывать небольшой творческий проект; - иметь первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, формирования потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры фильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- открытые занятия для родителей
- защита творческих проектов
- участие в научно-исследовательских конференциях
- участие в кинофестивалях детского творчества
- отчетные фестивали
- публикации готовых фильмов в Интернет

Содержание курса внеурочной деятельности

Теоретические основы мультипликации.

1. Вводное занятие. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Выяснение у детей интересов и мотивов занятий в творческом объединении. Рассказ о планах работы, о требованиях к его участникам. Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.

2. Знакомство с историей мультипликации. Создание оптической игрушки «Тауматроп».

Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Рассказ о профессиях мультипликации.

Практическая часть. Создание оптической игрушки «Тауматроп» на палочке и на резинках.

3. Знакомство с видами мультипликации. Создание оптической игрушки «Живой блокнот».

Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев.

Практическая часть. Создание оптической игрушки «Живой блокнот».

4. Знакомство с кадром. Развитие представлений о кадре: план, ракурс

Знакомство с кадром. Просмотр кадров мультфильма в программе PowerPoint. Знакомство с понятиями «план, ракурс». Просмотр видеофрагментов о работе режиссёров, операторов.

5. Знакомство с фото и видеокамерой.

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

6. Возможности фотосъёмки.

Работа с фотокамерой. Создание собственных фотографий.

Перекладная анимация.

7. Анимация-перекладка. Подробное знакомство с анимацией-перекладкой, просмотр мультфильмов, выполненных в этой технике.

8. Анимационный этюд «Осеннее настроение».

Создание анимационного этюда про осень в технике – перекладка с помощью природных материалов: листьев, веточек, семян и т.д.

9. Вкусная анимация

Создание анимационного этюда в технике перекладывания из конфет, печенья, мармелада и т.д.

Маркерный скетчинг в мультипликации

10. Базовые приёмы рисования маркерами.

Знакомство с приёмами работы маркерами, с основными правилами рисования. Создание палитры. Создание с помощью маркеров объёмных фигур.

11. Создание персонажа, используя маркеры.

Придумывание, создание эскиза своего героя, раскрашивание и анимирование его.

12. Фотосъёмка мультфильма ко Дню Матери

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

13. Озвучивание мультфильма.

Овладение навыками сценической речи. Озвучивание мультфильмов. Конкурс скороговорок. Игра «Голос»

14. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

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

Пластилиновая анимация. Коллективный мультфильм на тему – Новый год и Рождество.

15. Пластилиновые мультфильмы.

Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией студии «Союзмультфильм». Просмотр отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского.

16. Морфинг в пластилиновой перелепке

Работа в парах по лепке персонажа из куска пластилина. Этапы превращения одного персонажа в другого и обратно. Методы пластилинового морфинга.

17. Лепка персонажей, декораций.

Освоение на практике способов работы с цветным пластилином. Лепка персонажей для съёмки мультфильма.

18. Фотосъёмка новогоднего мультфильма

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

19. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

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

Сыпучая анимация.

20. Знакомство с особенностями сыпучей анимации.

Знакомство с правилами безопасности при играх с песком, необычными способами и техниками рисования различными крупами.

21. Ожившие картины.

Постройка игрового пространства. Придумывание занимательной истории и ее воплощение с помощью сыпучих продуктов

22. Съёмка песочной истории.

Мультипликационная съёмка своей истории. Покадровая мультипликация.

Использование технологии «Эклер» в анимации.

23. Технология «Эклер»

Просмотр мультфильмов, выполненных в технологии «Эклер». Этапы работы над анимационным этюдом в этой технологии.

24. Выбор сюжета, раскадровка.

Выбор своего видеосюжета, разбивка его на кадры. Выбор кадров, необходимых для создания своей анимации.

25. Создание анимационного этюда в технологии «Эклер»

Практическая работа. Перенесение кадров на бумагу с помощью световых планшетов. Раскрашивание, полученных рисунков. Покадровая съёмка.

Разноцветные кляксы (живопись).

26. Живопись в анимации.

Просмотр мультфильма «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова. От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей.

27. Кляксография.

Практическое занятие по применению техники – кляксография. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

28. Коллективная творческая работа.

Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращение цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

Пиксельные фантазии

29. Знакомство с пикселяцией.

Просмотр и обсуждение видеосюжетов, выполненных с помощью технологии - пикселяции.

30. Пикселяция руками.

Придумывание собственной миниатюры, в которой будут задействованы собственные руки, подготовка героев и декораций. Съёмка сюжета с помощью пикселяции.

31. Пиксельные фантазии.

Просмотр анимационных фокусов. Создание и покадровая съёмка своих анимационных фокусов.

Индивидуальные проекты. Маленькие мультики своими руками.

32. Работа над сценарием мультипликационного фильма

Придумать сценарий к своему маленькому мультфильму. Придумать и разработать персонажа, придумать декорации и фон. Создать раскадровку.

33. Изготовление героев мультфильма, декораций.

Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

34. Фотосъёмка мультипликационного фильма.

Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съёмочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

перекладки с помощью фотокамеры. Съёмка отдельных фрагментов фильма.

35. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Обсуждение получившихся мультфильмов. Обсуждение возможных вариантов титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.). Выявление и исправление ошибок.

Тематическое планирование

№ п/п	Темы занятий	Теоретические часы	Практические часы	Общее количество часов
I Теоретические основы мультипликации - 18 часов				
1	Вводное занятие. Условия	2		2

	безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.			
2	Знакомство с историей мультипликации. Создание оптической игрушки «Тауматроп».	2	2	4
3	Знакомство с видами мультипликации. Создание анимационной игрушки – «Живой блокнот».	2	2	4
4	Знакомство с кадром, раскадровка.	1	1	2
5 (4 неделя)	Знакомство с фото и видеокамерой.	1	1	2
6	Возможности фотосъёмки. Анимационные фокусы.		4	4
II Перекладная анимация - 12 часов				
7 (6 неделя)	Анимация-перекладка.	2		2
8	Анимационный этюд «Осеннее настроение».	2	4	6
9	Вкусная анимация	1	3	4
III Маркерный скетчинг в мультипликации - 16 часа				
10	Базовые приёмы рисования маркерами	1	1	2
11	Создание персонажа, используя маркеры	2	4	6
12	Фотосъёмка мультфильма ко Дню Матери		4	4
13	Озвучивание мультфильма		2	2
14 (11неделя)	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2		2
IV Пластилиновая анимация. Коллективный мультфильм на тему - Новый год и Рождество. 18 часов				
15	Пластилиновые мультфильмы.	2		2
16	«Морфинг в пластилиновой пелелепке»	1	3	4
17	Лепка персонажей, декораций.	1	3	4
18 (15неделя)	Фотосъёмка новогоднего мультфильма		6	6
19	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.		2	2
V Сыпучая анимация - 10 часов				
20	Знакомство с особенностями сыпучей анимации	1	1	2

21	Ожившие картины	1	3	4
22 (18 неделя)	Съёмка песочной истории		4	4
VI «Использование технология «эклер» в анимации - 14 часов				
23	Технология «Эклер»	2		2
24	Выбор сюжета, раскадровка	2	2	4
25 (22 неделя)	Создание анимационного этюда в технологии «Эклер»		8	8
VII Разноцветные кляксы (живопись) – 12 часов				
26	Живопись в анимации.	2	2	4
27	Кляксография.	2	2	4
28	Коллективная творческая работа		4	4
VIII Пиксельные фантазии – 16 часов				
29	Знакомство с пикселяцией	2		2
30	Пикселяция руками	1	5	6
31	Пиксельные фантазии		8	8
IX Индивидуальные проекты. Маленькие мультики своими руками. - 20 часов				
32	Работа над сценарием мультипликационного фильма	2	2	4
33	Изготовление героев мультфильма, декораций.		6	6
34	Фотосъёмка мультипликационного фильма		8	8
35	Обсуждение и просмотр мультфильмов	2		2