

Муниципальное автономное образовательное учреждение
Артинского городского округа «Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
методического совета
МАОУ АГО «ЦДО»
Протокол № 4 от 05.06.2023 г.



Утверждаю:
Директор МАОУ АГО «ЦДО»
Чебыкина Т.А.
Приказ от 09.06.2023 г. № 156-од

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мультфильм-от идеи до воплощения»
(художественная направленность)**

Для детей 7-10 лет
Срок реализации 1 год

Составитель:
Куприянова Людмила
Владимировна
педагог дополнительного
образования

пгт. Арти-2023 г.

Пояснительная записка

Мультипликационное кино - очень интересный для детей вид искусства, переживающий сегодня свой расцвет в связи с всё большей доступностью молодому поколению всевозможных технических средств. Это синтетический вид искусства, который включает в себя не только изобразительные средства, но и другие виды творчества: музыка, театр, макетирование, литература с искусством выразительного чтения.

В настоящее время – время кардинальных изменений в общественной жизни нашего государства, когда век информатизации постепенно меняется в век цифронизации, обществу требуются личности инициативные, способные нестандартно мыслить, быть готовыми к активности творческого характера, умеющие создавать креативные продукты своей деятельности. Это отражено и в целевых ориентирах образования.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультфильм – от идеи до воплощения» имеет художественную направленность и ориентирована на получение знаний и умений, которые необходимы каждый день в обыденной жизни, развитие общей и эстетической культуры обучающихся, художественных способностей и склонностей, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения, творческой самореализации учащихся в процессе создания мультфильма. Занятия в объединении позволяют сформировать как технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа, так и развить интеллектуально-творческие способности воспитанников. Каждому обучающемуся представляется возможным побывать и режиссером, и художником, и оператором, и монтажником, и, несомненно, аниматором (научиться оживлять). Помимо этого, анимация предполагает работу с различным материалом - бумагой, пластилином, сыпучими материалами, куклами, и любым другим - что предоставляет неограниченную свободу фантазии.

Программа разработана на основании следующих нормативных актов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 24 марта 2021 г. № 51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон»);
2. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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 молодежи» (далее – СанПиН);
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

7. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

8. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

9. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

10. Устав МАОУ АГО «ЦДО».

Актуальность данной программы заключается в возможности творческой реализации ребенка в сфере анимации, в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления. Практическая значимость образовательной программы обусловлена требованиями современного общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где приобретенные технические навыки (использование цифровой техники, съемочного оборудования для создания мультимедийных презентаций, мультипликации, аудио и видеопродукции и т.п.) для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частью профессиональных требований в любой сфере деятельности.

Отличительная особенность программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию, сочинять, проявлять себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Программа предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъемки небольшого фильма или этюда. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д.

Обучение основывается на педагогических принципах лично ориентированного подхода, природосообразности (учитывается возраст и уровень развития детей), культуросообразности (ориентация на общечеловеческие культурные ценности), систематичности, наглядности и последовательности обучения, сотрудничества и ответственности.

Адресат программы. Программа рассчитана на обучающихся в возрасте от 7 лет до 10 лет. Запись в объединение не предусматривает конкурсного отбора

и не требует базовых знаний по изобразительному искусству, фото, видеосъемке. Состав группы постоянный, в группе 8 человек. Группы комплектуются по разновозрастному принципу: младшая группа дети 7 - 8 лет, и старшая группа – дети 9 -10 лет.

Данный возраст является благоприятным периодом для развития творческих способностей. В этом возрасте дети чрезвычайно любознательны, у них есть огромное желание познавать окружающий мир. И важную роль в развитии играет продуктивная деятельность. Учитывая особенности младшего школьного возраста детей (заинтересованность в результате, развитие наглядно-образного и вербально-логического мышления), 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. Организуя работу разновозрастной группы, учитываются ряд условий: особенность интересов учащихся, возрастные возможности детей, умение взаимодействовать и сотрудничать, создание комфортной, дружеской атмосферы, взаимопомощи. Проявление стремления к самовыражению, реализуется участием детей младшего школьного возраста в конкурсах и выставках.

Продолжительность занятий – 2 раза в неделю по 2 часа с десятиминутным перерывом.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультфильм – от идеи до воплощения» рассчитана на один год обучения. Объем учебной нагрузки в неделю составляет 4 академических часа, в год – 144 часа.

Форма обучения – групповая, индивидуально-групповая.

Занятия проходят в соответствии с учебным (тематическим) планом. Применяются следующие **виды занятий**: лекция, показ, экскурсия, практическое занятие; **методы**: сказочное повествование, игровые ситуации, ролевые игры, игры-импровизации, анимационные этюды-упражнения основ движения, погружение ребенка в ситуацию зрителя, режиссера, актера. Для предупреждения переутомления детей, используются физкультминутки, смена видов деятельности. Для общего развития детей на занятиях применяются игры на развитие воображения, внимания, памяти, мышления.

Программой предусмотрены следующие способы вовлечения детей в процессы восприятия и продуктивного творчества в процессе занятий:

- разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок;
- изготовление героев картины и создание декораций из различных материалов (бумага, картон, пластилин и др.);
- съемки мультфильма, подбор музыкального оформления в соответствии с национальными особенностями места развития событий мультфильма, озвучивание, монтаж с постепенным переходом к самостоятельному управлению простыми программами.

Формы подведения результатов. В каждой из возрастных групп используется разный уровень самостоятельности при выполнении заданий и практических упражнений. Контроль ведется:

- по сравнению с первичными упражнениями;

- по удовольствию, получаемому от процесса работы;
- по возможности детей работать самостоятельно;
- по способности к вариативности и выполнению работ творческого характера.

Виды контроля: вводный контроль проводится в начале цикла обучения в форме собеседования и рисунка на определенную тему с целью определения компетентности детей в вопросах художественной, компьютерной грамоты, уровня подготовки детей по направлению «Мультипликация», «Анимация»; текущий контроль проводится в течение года в форме анализа творческих работ (индивидуальных и групповых) по итогам каждой темы программы, тестовых заданий, педагогического наблюдения, устного опроса (по окончании каждого занятия), тестов креативности. Итоговый контроль проводится в форме практической работы, показа короткометражного индивидуального и коллективного мультфильма или этюда (в группе 7-8 лет - индивидуальные мультипликационные этюды, и один-два мультфильма, выполненные коллективно; в группе 9-10 лет - мультипликационные этюды, два - три мультфильма, выполненные коллективно, индивидуальный мультипликационный фильм).

Цель программы: развитие творческого мышления, технических навыков, коммуникативных качеств, интеллектуальных, художественных способностей и нравственных ориентиров личности через знакомство с циклом создания мультфильма – от идеи до её воплощения на экране.

Задачи программы:

Обучающие:

- Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации, художественной эстетики современной анимации;
- Познакомить детей с технологией процесса создания детского мультипликационного фильма (сценарий, персонажи, производственные процессы, монтаж);
- Познакомить со средствами художественной выразительности в изобразительном искусстве и анимации;
- Расширить знания детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор и др.;
- Научить работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщать детей к проектно-творческой деятельности;
- Научить применять на практике полученные знания, при создании анимационных фильмов в техниках песочной, пластилиновой, предметной анимации, «перекладка»;
- Научить работать с разными программами и оборудованием (SonyVegas; видеоредактор Movie Maker, графический и текстовый редактор Paint, NET, Word, цифровая фотокамера, сканер и т.д.) и создавать завершённые проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (мини-мультфильм, этюд, аппликация и т.п.);
- Научить организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать).

Развивающие:

- Формировать понятийный аппарат обучающегося в сфере изобразительного искусства и анимации (понятия "мультипликация", "компоновка", «раскадровка», и пр.);

- Развивать фантазию, память, внимание, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- Формировать художественные навыки и умения;
- Развивать мелкую моторику рук;
- Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства.

Воспитывающие:

- Поддерживать стремление детей к отражению эмоций посредством изобразительной и анимационной деятельности. Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- Прививать ответственное отношение к своей работе;
- Воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности.
- Воспитывать чувство сотрудничества в коллективной деятельности при работе над проектами.

Содержание общеразвивающей программы Учебный (тематический) план

| № | Наименование темы | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|-----|---|------------------|--------|----------|---------------------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. | Вводное занятие | 2 | 1 | 1 | Собеседование, рисунок |
| 2. | Введение в искусство мультипликации | 6 | 2 | 4 | Тестовое задание |
| 3. | Простые способы создания мультфильмов | 20 | 4 | 16 | Анализ творческих работ Наблюдение |
| 4. | Способы создания мультфильмов с применением технических средств | 20 | 4 | 16 | Тестовое задание |
| 5. | Этапы создания мультфильма | 20 | 6 | 14 | Наблюдение Устный опрос |
| 6. | Предметная анимация | 12 | 3 | 9 | Анализ творческих работ Наблюдение |
| 7. | Пластилиновая анимация | 12 | 2 | 10 | Анализ творческих работ Наблюдение |
| 8. | «Перекладка» в анимации | 12 | 2 | 10 | Анализ творческих работ Наблюдение |
| 9. | Песочная анимация | 12 | 2 | 10 | Наблюдение |
| 10. | Верстка (монтаж) | 12 | 4 | 8 | |

| | | | | | |
|-----|----------------------------|-----|----|-----|-------------------------|
| 11. | Итоговый творческий проект | 14 | 2 | 12 | Анализ творческих работ |
| 12. | Итоговое занятие | 2 | - | 2 | Тест креативности |
| | Итого: | 144 | 32 | 112 | |

Содержание учебного (тематического) плана

1. Вводное занятие.

Теория (1 час): Знакомство с кабинетом, инструментами и приспособлениями для рисования и изготовления декораций к мультфильмам, для съемки мультипликационных этюдов. Подготовка рабочего места. Инструктаж по технике безопасности.

Практика (1 час): Вводная диагностика (собеседование, выполнение рисунка). Игры на знакомство.

2. Введение в искусство мультипликации

Теория (2 часа): Все об анимации: знакомство с мультипликацией разного времени, иностранные и российские (советские мультфильмы), развитие отечественной мультипликации. Основные профессии мультипликации: режиссер, сценарист, мультипликатор(аниматор) и др.

Практика (4 часа):

- виртуальная экскурсия на студию мультипликации;
- просмотр фильма о истории «Союзмультфильма», отрывков фильма "Индустрия кино" в гостях у анимационной студии "Мельница";
- просмотр мультфильмов в разных жанрах, проблемная беседа по содержанию «Буревесник» реж. А. Туркус, 2004; «Ежик в тумане», реж.Ю.Норштейн, 1976г.; «Клубок», реж.Н.Серебряков, 1968г.; «Премудрый пескарь», реж.В.Караваяев, 1979г.; «Чуча», реж. Г.Бардин, 2000г;
- сюжетно-ролевая игра «Парад мультипрофессий»;

3. Простые способы создания мультфильмов.

Теория (4 часа): Виды анимация (песочная, пластилиновая, предметная и др.), ее отличия друг от друга. Знакомство с первыми видами анимации: театр теней, оптическая анимация. Оживление. Мультфильм-рисунок (создание мультфильма через рисование задуманной картинки). Мультфильм – оригами, мультфильм-аппликация (создание мультфильма через манипуляции с бумагой). «Блокнотная» анимация.

Практика (16 часов):

- создание простейшей оптической игрушки – вертушки;
- создание «блокнотной» анимации на свободную тему;
- совместное создание с детьми готового мультипликационного этюда - рисунка по знакомому понятному образу «Цветик семицветик», «Грибная поляна»;
- коллективные этюды «Росток», «Дождик», «Снегопад»;
- мультфильм – оригами «Праздничная упаковка», «Цветок»;

4. Способы создания мультфильмов с применением технических средств

Теория (4 часа): Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета. Технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Альтернативные средства для съемки (телефон, планшет). Особенности фотографии, создание различных изображений, съемка

сюжетов. Понятие компьютерной графики. Знакомство с графическими возможностями ПК, пакетом графических программ. Изучение графического редактора «Paint». Графические возможности текстового редактора Word., мультимедийной презентации Microsoft PowerPoint. Виды компьютерной графики. Копирование фотографий на ПК. Работа в видеоредакторе Windows Movie Maker. Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Правила безопасного использования технических средств. Профессия – оператор, монтажёр, звукооператор.

Практика (16 часов):

- упражнения по работе с цифровым фотоаппаратом; покадровая съемка сюжета мультфильма;
- копирование фотографий на ПК, создание фотоальбома;
- упражнения в графическом редакторе «Paint», Microsoft PowerPoint;
- создание титров в начале и конце фильма;
- поисковая работа – подбор звуковых и музыкальных файлов;
- выразительное произношение закадрового текста. Игра «Говорим разными голосами»;
- запись необходимых по сценарию звуковых файлов;
- работа в видеоредакторе Windows Movie Maker;
- эффекты перехода и анимации.

5. Этапы создания мультфильма.

Теория (6 часов): Особенности работы над мультфильмом в зависимости от вида анимации. Основные этапы: идея, сценарий, раскадровка, расчет движений, подготовка персонажей, съемка статичных картинок - фотографий и монтаж. Знакомство с профессиями: художник – прорисовщик, фазовщик, по персонажам, постановщик и др. Их роль в создании проекта. Разработка сюжета мультфильма. Повествовательный или обучающий характер мультфильма. Разработка сюжета. Составление композиции, выделение главного персонажа. Использование одного или двух главных героев. Черновая раскадровка — схематичная зарисовка каждого плана. Подготовка рабочих материалов. Особенности работы по созданию мультфильмов в технике «перекладка» с бумагой, пластилином и другими необычными предметами.

Практика (14 часов):

- рассмотрение сюжетов известных советских и российских мультфильмов; разбор литературного текста, переработка в пошаговый сценарий;
- сценарий будущего м/фильма на основе короткого рассказа, басни, стихотворения;
- раскадровка эпизодов, расчет движений, съемка и просмотр на экране эпизодов;
- детальный, покадровый просмотр различных сцен из имеющихся в архиве мультипликационных фильмов;
- анимационные этюды-упражнения основ движения;
- подготовка рабочих материалов для съемки: эскизы планов, изготовление героев;
- отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру;
- съемка эпизода по сюжету в изученной технике (мультфильм-рисунок, мультфильм – оригами, мультфильм-аппликация и др.);

6. Предметная анимация.

Теория (3 часа): Использование в создании мультфильмов необычных материалов: крупа, песок, макароны, нитки, пуговицы, детские кубики, ЛЕГО – конструктор, игрушки и др. Особенности и отличия предметных мультфильмов от рисованных – сюжет, постановка. Цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа. Цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия. Подготовка необходимых рабочих материалов для создания мультфильма. Особенности оборудования съемочного места для работы различными материалами. Съемка мультфильма, этюда.

Практика (9 часов):

- подготовка материалов;
- самостоятельная разработка сюжета мультипликационного этюда;
- отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру;
- съемка этюдов из различных материалов на выбор (крупа, песок, макароны, нитки, пуговицы, детские кубики и др. предметы);
- достижение конечного результата (перенос фотографий на ПК, монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса);
- презентация проекта (этюда).

7. Пластилиновая анимация.

Теория (2 часа): История развития пластилиновой мультипликации. Мультфильм - пластилиновый человек (создание мультфильма путем манипуляции с пластичным материалом). Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Каркасная пластилинография. Передача характера, образа. Способы оживления в пластилиновой анимации.

Практика (10 часов):

- лепка различных известных мультипликационных героев;
- выбор персонажей для творческого проекта, эскиз и лепка из пластилина;
- групповая и индивидуальная работа по созданию героев и декораций;
- отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру;
- покадровая съемка сюжета;
- достижение конечного результата (перенос фотографий на ПК, монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса);
- презентация проекта (этюда).

8. «Перекладка» в анимации.

Теория (2 часа): История развития мультипликации в технике «Перекладка». Особенности подготовки рабочего места для съемки в горизонтальной плоскости. Выбор техники перекладки в зависимости от выбора материала. Материалы для создания марионетки (бумага, ткань и т.д.), материалы для фона (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.), живописная техника (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.), инструменты (кисть, перо, карандаш, мел, фламастер и т.д.). Подготовка мультстанка, использование ярусов для съемочных материалов. Особенности освещения рабочей плоскости. Укрепление фона. Изготовление и оживление марионеток (материалы, крепление). Передвижение фигур на плоскости.

Практика (10 часов):

- выбор или самостоятельная разработка сюжета;
- выбор техники перекладки;
- упражнения по созданию кукол – марионеток;
- групповая и индивидуальная работа по созданию персонажей - марионеток в зависимости от идеи;
- прорисовка декораций;
- отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру;
- покадровая съемка сюжета;
- достижение конечного результата (перенос фотографий на ПК, монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса);
- презентация проекта (этюда).

9. Песочная анимация.

Теория (2 часа): историческая справка о песочной анимации (демонстрация публике первого песочного сюжета «Песок, или Петя и Волк»). Современное направление песочная анимация, как направление изобразительного искусства, а также технология создания мультипликационных сюжетов. Отличие песочной анимации и графики от других направлений в анимации. Трансформация одного изображения в другое. Подготовка светящейся поверхности. Понятие «контрастность» и «выразительность», «оживление в песке». Техника безопасности при работе. Немногочисленные специалисты данного направления единодушно отмечают, что художнику, который выступает для зрителей «вживую», необходима предельная.

Практика (10 часов):

- пробные упражнения на съемочном станке;
- упражнения на развитие концентрации, точности каждого движения, высокой скорости исполнения рисунков;
- самостоятельная разработка сюжета мультипликационного этюда;
- покадровая съемка сюжета;
- достижение конечного результата (перенос фотографий на ПК, монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса);
- презентация проекта (этюда).

10. Верстка (монтаж).

Теория (4 часа): продолжение знакомства с операциями верстки и монтажа фильма: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы. Спецэффекты при монтаже.

Практика (8 часов):

- верстка отснятых мультипликационных этюдов, м/ф - достижение конечного результата монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса.

11. Итоговый творческий проект.

Теория (2 часа): Особенности самостоятельной работы над проектом (постановка цели, планирование, самоконтроль и самооценка). Повтор изученных техник. Выбор техники в зависимости от собственных замыслов и ресурсов. Презентация проекта.

Практика (12 часов):

- создание индивидуального мультфильма или этюда в любой технике и с любыми материалами по творческому замыслу.

12. Итоговое занятие.

Практика (2 часа):

- просмотр мультипликационных сюжетов;
- анализ детских работ;
- демонстрация достижений и любимой профессии в мультииндустрии;
- итоговая диагностика «чему я научился».

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

- ребенок становится более образованный в контексте искусства (живопись, фотография, анимация, архитектура, театр, литература, и т.п.);
- ребенок получает конкретные навыки: умение рисовать в разных техниках, лепить из разных материалов, конструировать из бумаги и картона дома, необычные предметы, и т. п., фотографировать, обрабатывать фотографии, писать небольшие сценарии, говорить, делать раскадровки к мультфильмам, разбираться в том, как выставить свет для съемок, монтировать видео, что важно не только мультипликатору, но и просто современному ученику;
- расширились знания детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор и др.;
- у детей получены навыки работы с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой; с разными программами и оборудованием (SonyVegas; видеоредактор Movie Maker, графический и текстовый редактор Paint, Point NET, Word, цифровая фотокамера, сканер и т.д.) и создавать завершенные проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (мини-мультфильм, этюд, аппликация и т.п.);

Личностные результаты:

- дети научились отражать эмоции посредством изобразительной и анимационной деятельности;
- проявляют интерес к информационной и коммуникационной деятельности и сотрудничеству в коллективной деятельности при работе над проектами; умеют распределять свое время;
- у детей развивается фантазия, память, внимание, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- сформированы навыки связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства;
- развивается мелкая моторика рук;

Предметные результаты:

- ребенок снимает этюды в разных техниках и жанрах, проходя через разные степени самостоятельности при выполнении проектов (мультипликационных этюдов);
- дети знают историю возникновения и развития мультипликации; технологию процесса создания детского мультипликационного фильма (сценарий, персонажи, производственные процессы, монтаж);
- дети знакомы со средствами художественной выразительности в изобразительном искусстве и анимации;

- дети умеют применять на практике полученные знания, при создании анимационных фильмов в техниках песочной, пластилиновой, предметной анимации, «перекладка».

Условия реализации программы

Материально - техническое обеспечение:

Занятия проводятся в учебном кабинете, оформленном в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованном в соответствии с санитарными нормами. Имеются места для рисования, компьютерный стол для обработки и монтажа мультипликационных фильмов. В помещении для занятий имеется шкаф с пособиями, а также технические средства обучения:

- Цифровой фотоаппарат, штатив – 1 шт. на группу;
- Компьютер с программой для обработки видеоматериала – 1 шт.;
- наушники – 1 шт.;
- Материалы для создания «съёмочной картинки» (бумага, краски, пластилин, пленка, сыпучие пищевые продукты, бросовые материалы, бижутерия, картон);
- декорации;
- Мольберты для демонстрации рисунков, доска для выполнения педагогического рисунка, станок для съёмок мультипликационных этюдов;

Информационное обеспечение:

- Подборка музыкальных произведений;
- Подборка детской художественной литературы (Г.С. Андерсен, П.П. Бажов, В. Бианки «Лесная газета, К.И. Чуковский «Муха Цокотуха», «Тараканище», ст. о природе, загадки о животных и др.) и мультипликационных фильмов;
- Список мультипликационных фильмов для просмотра:
 - «Буревесник» реж. А. Туркус, 2004;
 - «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
 - «Весёлый художник», реж. Н.Василенко, 1963;
 - «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;
 - «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969;
 - «Винни-Пух идет в гости », реж. Ф.Хитрук, 1971;
 - «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаова, 1983;
 - «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
 - «Ежик в тумане», реж. Ю.Норштейн, 1976;
 - «История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева, 1987;
 - «Капитошка», реж. Б.Храневич, 1980;
 - «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
 - «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968;
 - «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
 - «Кошкин дом» реж.Л.Амальрик, 1958;
 - «Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
 - «Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаова, 1984;
 - «Мороз Иванович», реж. И.Аксенчук, 1981;
 - «Ну, погоди!», реж. В.Котеночкин, 1969-1981;
 - «Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
 - «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
 - «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
 - «Похитители красок», реж. Л.Атаманов, 1959;

«Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979;
«Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;
«Пуговица», реж. В. Тарасов, 1982;
«Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн, 1980;
«Снежная королева», реж. Л. Атаманов, 1957;
«Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
«Стеклянная гармоника», реж. А. Хржановский, 1968;
«Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
«Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;
«Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;
«Чиполлино», реж. Б. Дежкин, 1960;
«Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974.

- Подборка электронных вариантов книг и журналов:

«Профессия – аниматор» - Федор Хитрук.

Журнал «Киноведческие записки» № 52, 73.

«Мир фильма» - Айвор Монтегю.

«История фотографии. Возникновение изображения» - Кантен Бажак.

«Анимационная книга» - Кит Лейборн.

«История кино» - Жорж Садуль.

«О мышах и магии» - Леонард Малтин.

- Подборка картин, рисунков, и фотографий, репродукций с картин, детские работы, прошлых лет, работы педагога, видеоматериалы ВВС «Живой мир», мультипликационные фильмы;

- Общеобразовательные ресурсы в поисковых системах Интернет:

<http://www.teleschool.ru>,

<http://www.curator.ru>,

<http://www.ucheba.com>,

<http://www.it-n.ru/>,

http://umka.noonet.ru/met_raz.php,

<http://www.kokch.kts.ru/cdo/index.htm>;

- Мультимедийные презентации педагога к занятиям: об истории мультипликации, о создании мультфильма – от идеи до воплощения, об этапах создания мультфильма, советские мультфильмы и др.

Формы аттестации/контроля

Виды контроля:

1. Вводный контроль проводится в сентябре в форме собеседования и выполнения рисунка на определенную тему с целью определения компетентности детей в вопросах художественной, компьютерной грамоты, уровня подготовки детей по направлению «Мультипликация», «Анимация» в начале цикла обучения. Критерии оценки: Высокий уровень знаний имеют дети, правильно ответившие на все вопросы и правильно выполнившие тестовые задания; Средний уровень знаний имеют дети, допустившие в ответах и практической работе ряд неточностей; Низкий уровень знаний имеют дети, которые не ответили ни на один вопрос и не справились (частично справились); тестовых заданий по определению уровня развития творческих способностей по методике П. Торренса «Дорисуй картинку», «Вербальная фантазия» и др. (Критерии оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

2. Текущий контроль проводится в ноябре-апреле в форме анализа творческих работ (индивидуальных и групповых) по итогам каждой темы программы, тестовых заданий, педагогического наблюдения, устного опроса (по окончании каждого занятия), тестов креативности. Проводится с целью определить уровень усвоения дополнительной общеразвивающей программы, проанализировать конечные результаты и сам процесс работы над ним, оценить успешность выбора технологии и методики преподавания.

Содержание контроля:

- Развитие изобразительного и другого вида творчества под влиянием просмотра мультфильмов, прослушанных сказок;
- Самореализация личности ребенка в различных видах художественного творчества (анализ творческих работ);
- Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- Навыки анимационной деятельности;
- Навыки работы художественными материалами;

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей (высокий, средний, низкий). Высокий уровень – успешное освоение учащимся более 70% содержания программы (Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке и других материалах передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами и съёмочной техникой, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в мультипликационном этюде и эскизах задуманную идею); средний уровень – успешное освоение учащимся от 50% до 70% содержания программы (Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в созданных образах встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, владеет навыками работы с художественными материалами и съёмочной техникой, подбирает цвета, создает мультипликационные этюды и эскизы самостоятельно при небольшой помощи педагога и детей); низкий уровень – успешное освоение учащимся менее 50% содержания программы (Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при практической работе, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами и съёмочным оборудованием, использует ограниченную. делает лишь некоторые попытки создания сюжета).

3. Итоговый контроль проводится в форме практической работы, показа короткометражного индивидуального и коллективного мультфильма или этюда (в группе 7-8 лет - индивидуальные мультипликационные этюды, и один-два мультфильма, выполненные коллективно; в группе 9-10 лет - мультипликационные этюды, два - три мультфильма, выполненные коллективно, индивидуальный мультипликационный фильм).

Список литературы

1. Игра на занятиях по изобразительной деятельности. Старшая группа. / Автор – сост. И.В. Гуреева. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2009 г.

2. Курочкина Н.А. Детям о книжной графике. – СПб.: Детство – пресс, 2004 г.
3. Лыкова И.А. Художественный труд в детском саду. Экопластика: аранжировка и скульптуры из природного материала. – М: Издательский дом «Карапуз», 2009 г.
4. Лыкова И.А. Изобразительная деятельность в детском саду. Подготовительная к школе группа. Планирование, конспекты, методические рекомендации. – М: Издательский дом «Карапуз», 2008 г.
5. Лыкова И.А. Изобразительное творчество в детском саду. Путешествия в тапочках, валенках, лапках, босиком, на ковре - самолете. – М: Издательский дом «Карапуз», 2008 г.
6. Народное искусство в воспитании дошкольников. Книга для педагогов дошкольных учреждений, руководителей художественных студий. /Под ред. Т.С.Комаровой. М.: Педагогическое общество России, 2005 г.
7. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги : лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. – Москва : ВГИК, 2005. – 254 с.
8. Рисование для обучения детей в семье, детском саду и далее... Учебное пособие для педагогов, воспитателей и родителей. /Под ред. С.Семухина., г. Екатеринбург, ТОО «У – Фактория», 1997 г.
9. Тарковский, А. А. Уроки режиссуры : учебное пособие / А. А. Тарковский. – Москва : ВИППК, 1992. – 92 с.