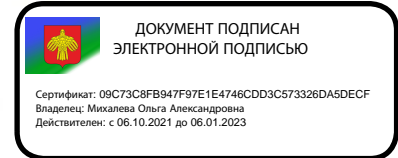


Государственное общеобразовательное учреждение Республики Коми
"Специальная (коррекционная) школа-интернат №5" г. Сосногорска

РАССМОТРЕНО
на заседании МО по ВР
Протокол № 1
от «31» 08 2022г.



Дополнительная общеобразовательная программа Кружок «Мультстудия»

Возраст обучающихся: 12-16 лет (5-9 классы)

Срок реализации: 2022-2023 учебный год

Программу разработал:

учитель

Леонтьева Лариса Николаевна

Сосногорск
2022

Государственное общеобразовательное учреждение Республики Коми
"Специальная (коррекционная) школа-интернат №5" г. Сосногорска

РАССМОТРЕНО
на заседании МО по ВР
Протокол № ____
от «__» _____ 20__ г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГОУ РК «СКШИ № 5»
г. Сосногорска

Михалева О.А.
Приказ № __ от «__» _____ 20__ г.

Дополнительная общеобразовательная программа Кружок «Мультстудия»

Возраст обучающихся: 12-16 лет (5-9 классы)

Срок реализации: 2022-2023 учебный год

Программу разработал:
учитель
Леонтьева Лариса Николаевна

Сосногорск
2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Воспитание и обучение – творческий целенаправленный процесс по созданию коррекционно-развивающей среды, которая стимулирует деятельность учащихся к освоению социально-культурных ценностей общества, способствующих социальной реабилитации личности. Любой ребёнок, имеющий тяжелые нарушения речи, задержку психического развития, нервно-психические расстройства, комплексные нарушения, не должен быть социальным инвалидом и потенциальным балластом для окружающих, своей семьи, государства – он должен стать оптимально-развитой личностью, способной к адекватному вхождению в общественную среду на каждом этапе возрастного становления.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для тех, кто любит мультфильмы и мечтает их делать сам. Обучающиеся погружаются в мир мультипликации, придумывают сюжеты, героев, декорации. Учатся разрабатывать сценарии и делать раскадровку. Каждый пробует себя в роли сценариста, режиссера, оператора, аниматора, художника декоратора. Под руководством педагога обучающиеся придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ.

Актуальность

Актуальность программы состоит в её технической значимости. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов и программ.

В основу программы положена идея создания самодельной мультипликации и видеоролика. Обучающиеся собственными руками создают интерактивные, обучающие, развивающие, социальные мультфильмы и видеоролики. Каждый обучающийся участвует во всех стадиях, начиная от разработки до съемки, озвучивания и монтажа. Каждый обучающийся сможет по-

пробовать себя в профессии режиссера-мультипликатора и создать мультфильм по собственному сценарию.

Увлекательный совместный процесс создания мультфильмов прививает обучающимся эстетический вкус и любовь к качественному анимационному кино, способствует творческой реализации обучающихся всех возрастных групп.

Новизна состоит в том, что в условиях технологической революции- использование нестандартных материалов для выполнения мультипликационных фильмов, способность оживлять любые предметы, образы которых могут меняться. Планируется знакомство с технологией совмещения виртуальных и реальных объектов. Вариативность позволяет гибко и мобильно учитывать интересы обучающихся.

Данная образовательная программа даёт возможность изучить техники с помощью которых можно создать мультипликационный мультфильм: кукольная пластилиновая анимация, плоскостная пластилиновая анимация, техника перекладки (разбивка на элементы), анимация отдельных элементов, рисованная анимация в 2D и 3D графических редакторах. Песочная анимация с использованием различных техник – коллажа, различных сыпучих материалов. Данная программа предусматривает проведение мастер классов с просмотром мультфильмов.

Данная программа способствует раннему развитию ИКТ-компетенций обучающихся, углубленному изучению отдельных тем, развитию творческих способностей, воспитанию личностных и коммуникативных качеств.

В процессе внедрения данной программы происходит **подготовка учащихся с ОВЗ** к жизни в условиях информационного общества, активизируется познавательная деятельность учащихся, развитие коммуникативных навыков учащихся.

Программа разработана на основе **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.12.2014 № 1599 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)".
- ПОСТАНОВЛЕНИЕ от 10 июля 2015 г. N 26 ОБ УТВЕРЖДЕНИИ САН-ПИН 2.4.2.3286-15 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья»
- ПОЛОЖЕНИЕ о дополнительной общеобразовательной программе в Государственном общеобразовательном учреждении Республики Коми «Специальная (коррекционная) школа-интернат № 5» г. Сосногорска для детей с ОВЗ.

Направленность программы - художественно-эстетическое и компьютерная грамотность

Данная программа способствует раннему развитию ИКТ-компетенций обучающихся, углубленному изучению отдельных тем, развитию творческих способностей, воспитанию личностных и коммуникативных качеств.

Программа направлена на:

- создание условий для развития обучающихся;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия обучающихся;
- приобщение детей к общечеловеческим ценностям;
- профилактику асоциального поведения;
- создание условий для творческой самореализации обучающихся;
- интеллектуальное и духовное развитие личности ребенка;

– взаимодействие с семьей.

Мультфильм – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Мультфильм – это плод работы дружного коллектива.

Для большинства детей знакомство с искусством начинается с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультики.

Огромное значение имеет культурная и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка – энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать её своими руками – это очень важный жизненный опыт, повышение самооценки и гармонизация личности ребенка.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют

кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства и пластилиновых, кукольных, мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в объединении помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д.

Задача данной программы – создание обучающимися действительно добрых мультфильмов, приобщение обучающихся и их родителей к прекрасному миру анимации, посредством использования достижений информационных технологий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» реализует **социальный заказ** по техническому направлению, посредством изучения основ компьютерной графики и анимации, и прикладного применения знаний с внедрением творческого начала в повседневной жизни

Возраст обучающихся, особенности набора обучающихся – дети с ОВЗ, инвалиды 12-16 лет.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что создание анимации, обогащает обучающихся практическим опытом, выявляет интересы и способности каждого ребенка, показывает путь, по которому ребенок может достигнуть реализации своих способностей.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда.

Для того, чтобы обучаться по данной программе ребёнку, необязательно обладать какими-то специфическими навыками. Например, для этого вовсе не обязательно изначально хорошо рисовать. Ведь мультфильмы бывают не только

рисованные, их можно делать из всего, что найдется под рукой: из крупы, песка, пластилина, магнитиков, веточек, камушков, песка и множества других доступных материалов. И обучение рисованию происходит, незаметно, в форме увлекательных занятий.

Эффект от данной программы: обучающиеся, осознанно используют персональный компьютер в повседневной жизни, интеллектуально развиваются как личность, формируют алгоритмическое и логическое мышление, начинают просчитывать варианты и видеть конечный результат, развивая творческие способности, а главное учатся межличностному общению и следовать правилам и нормам поведения.

Цель программы: создание творческих работ в различных техниках анимации.

Достигается указанная цель через решение **следующих задач:**

Личностные:

- формирование важных личностных качеств: самостоятельность, терпение, усидчивость, памяти, внимание, умение работать в команде, упорство в достижении цели и результата, другие положительные качества личности;
- формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культурного общения и поведения в социуме,
- формирование навыков здорового образа жизни и т.п.

Метапредметные:

- развитие художественного вкуса, глазомера, слуха, чувства времени;
- развитие творческого мышления и воображения.
- развитие мотивации к изучению информационных технологий,
- развитие потребности в саморазвитии,
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.
- сохранять выдержку, критическое, дружелюбное отношение к себе и к другим;
- формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления,
- расширять представления об окружающем мире;

Образовательные (предметные):

- познакомить с основными видами мультипликации;
- научить работать со сценариями для мультфильмов;
- научить рисовать раскадровку;
- научить работать с графическими редакторами;
- научить делать покадровую анимацию;
- научить использовать компьютерные средства для автоматизации процесса анимации;

- научить работать со звуком;
- познакомить с принципами звуко- и видео-монтажа;
- обучение правилам техники безопасности и правилам работы за ПК;
- ознакомление с назначением программ-редакторов и их возможностями обработки информации: различного вида: текста, графики, звука;
- знакомство с созданием анимации в различных программах.

Отличительные особенности данной программы заключаются в том, что на занятиях по программе большее количество времени занимает творческая практика. Занятия проводятся двух видов (где обучающиеся получают теоретические и практические навыки по дисциплине), а так же занятие – «Час творчества», где обучающиеся самостоятельно или с помощью педагога, используя практические навыки, готовят творческие работы, исследовательские проекты, проводят часы общения, согласно темам воспитательного плана и многое другое.

Все образовательные темы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умению создавать проекты по алгоритму (аналоговые), авторские и исследовательские проекты.

Особенности организации образовательного процесса. Программа предполагает дифференцированный подход к выполняемым прикладным заданиям, так как присутствуют обучающиеся с разным уровнем обученности в сфере компьютерной грамотности (теоретическая часть занятия: для одних знакомство с новым материалом, для других повторение пройденного, а в качестве закрепления материала, разноуровневые задания, с реализацией творческого потенциала обучающегося).

Практическая значимость программы

Программа рассчитана на 1 год и предназначена для обучающихся 5-9 классов.

Регулярность занятий: 1 раз в неделю, 1 учебный час.

Основной результат работы:

- небольшие мультфильмы, выполненные под руководством педагога;
 - анимационный ролик, с использованием изученных техник.
- Работы оцениваются и демонстрируются в конце учебного года .

Очень важно научить детей оформлять свою проектную деятельность не только для того, чтобы они глубже изучили тему, но и для того, чтобы результаты их работы стали доступны всем. Это помогает каждому участнику осознать взаимосвязь окружающего мира и его законов и явлений, оценить собственный уровень и поучиться “на чужих ошибках”, расширив тем самым свой личный опыт. Успешность любого проекта много дает для эмоционального развития ребенка и повышает мотивацию к учебе и исследовательской деятельности, каждый из нас может помочь ребенку сделать эту успешность гарантированной.

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы обучения:**

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Формы и методы проведения занятий.

- Лекция
- Круглый стол
- Дискуссия
- Мастер - класс
- Работа за компьютером
- Фото и видеосъемка
- Ролевые игры
- Участие в фестивалях и конкурсах;
- подготовительное занятие;
- мастер-класс;
- самостоятельная работа.

Основные формы организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Основной стержень образовательного процесса составляют **мастер-классы**, которые проводятся в течение года по основным направлениям деятельности объединения.

Каждый мастер-класс подразумевает изложение теоретического материала и практическое задание на соответствующую тему. Для выполнения задания предоставляется исходный материал, образец выполненного задания и наглядный материал.

Разноуровневость программы обеспечивается за счёт дифференциации исходного материала:

Стартовый уровень — обучающийся использует исходный материал, предоставленный педагогом.

Базовый уровень — обучающийся использует в качестве исходного материала результаты своей работы, полученные на предыдущем мастер-классе. Либо (при отсутствии таковой возможности) подготавливает заданный педагогом материал самостоятельно.

Продвинутый уровень — обучающийся полностью самостоятельно подготавливает исходный материал в соответствии с собственной идеей и

самостоятельно реализует задание мастер-класса. На этом уровне обычно работают учащиеся *группы творческого совершенствования*.

Общая структура занятия:

- демонстрация ожидаемого результата;
- знакомства с исходными файлами;
- подготовка рабочего пространства;
- теоретическая часть;
- образец выполнения практического задания;
- выполнение практического задания;
- контроль результатов.

Целью занятий в кружке «Мультстудия» является реализация творческого потенциала личности через освоение анимационного искусства. Занятия тесно взаимосвязаны с такими дисциплинами, как «Компьютерная графика», «Живопись», «Декоративноприкладное искусство», «Литература», «Музыка», «Театр». На занятиях обучающиеся осваивают искусство мультипликации, которое включает в себя развитие во множестве видов творческой деятельности - написание сценария, лепка, рисование, резьба по бумаге, рисование на стекле. Также немаловажную роль играет деятельность технической направленности: работа с видеокамерой, с вэб-камерой, штативом, графическим планшетом, документкамерой, работа со светом, совершенствование навыков техники съемки, освоение различных компьютерных графических и видеоредакторов, работа с компьютерными программами по анимации.

В течении года обучения проводятся *интегрированные занятия* (занятия кружка «Мультстудия» и уроков рисования) по следующим темам:

04.10.22 г.- 65 лет со дня запуска первого искусственного спутника Земли (1957 г.) и к 12 мапреля (Фон «Космическое пространство»)

27.11.22 г. - День матери .Мультфильм « У всех мама есть» (рисование фона и персонажей)

25.12.22 г. «Новый год у ворот» (рисование фона и персонажей)

12 .03.23 г.- 110 лет со дня рождения С. Михалкова, поэта, драматурга (1913-2009). Создание сюжетов «Живые загадки»(рисование фона и персонажей)

тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Общее коли- чество часов	В том числе:	
			Теоре- тиче- ских	Прак- тиче- ских
1	Вводное занятие. Инструктажи. Организационные занятия.	1	1	
2	История Анимации. Виды. 12 принципов анимации	1	1	
3	Анимация в презентации Microsoft PowerPoint	1	1	
4	Обработка цифровых изображений	2	1	1
5	Анимация- перекладка. Моделирование и конструирование.	5	1	4
6	Видеозапись и монтаж.	4	1	3
7	Программируемая анимация. Интерактивная среда программирования Scratch.	3	1	2
8	Последовательность деятельности по созданию мультфильма.	2	1	1
9	Пластилиновая анимация.	3	1	2
10	Рисованная анимация (покадровая и автоматическая) во Flash	3	1	2
11	Работа с графическим планшетом.	3	1	2
12	Песочная и другие виды анимация	6	2	4

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Название разделов	Краткое описание
Вводное занятие. Инструктажи. Организационные занятия.	<p><u>Теория:</u> Основы работы с компьютером. Техника безопасности. Структура рабочих каталогов.</p> <p><u>Практика:</u> Создание рабочих папок. Сохранение-открытие файлов.</p> <p><u>Оборудование:</u> Ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога, маркерная доска, интерактивная панель.</p>
История Анимации. Виды. 12 принципов анимации	<p><u>Теория:</u> История Анимации. Виды. Основы анимации: Сценарий, раскадровка, фон и герои, звук, монтаж.</p> <p><u>Практика:</u> Создание ЛСМ «Анимация»</p> <p><u>Оборудование:</u> Ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога, маркерная доска, интерактивная панель</p>
Анимация в презентации Microsoft PowerPoint	<p><u>Теория:</u> Анимация в презентации Microsoft PowerPoint</p> <p><u>Практика:</u> Создание Анимация в презентации Microsoft PowerPoint на заданную и свободную тему.</p> <p><u>Оборудование:</u> Ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога, маркерная доска, интерактивная панель, колонки</p>
Обработка цифровых изображений	<p><u>Теория:</u> Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. Обработка цифровых изображений. Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок.</p> <p><u>Практика:</u> Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок. Редактирование фотографий.</p> <p><u>Оборудование:</u> Ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога, маркерная доска, интерактивная панель, колонки, документ-камера, мультстанок</p>
Анимация перекладка. Моделирование и конструирование.	<p><u>Теория:</u> Виды анимационных техник. Первые детские мультфильмы. Техника создания анимации методом перекладки.</p> <p><u>Практика:</u> Создание коллективного тематического</p>

	<p>мультфильма в технике перекладки. <u>Оборудование:</u> ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога, маркерная доска, интерактивная панель, колонки, документ-камера, мультстанок</p>
<p>Видеозапись и монтаж.</p>	<p><u>Теория:</u> Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. Подготовка видео к монтажу. Съемка. <u>Практика:</u> Создание видео на предложенную (репортаж, интервью, виртуальная экскурсия) и свободную тему. <u>Оборудование:</u> Ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога, интерактивная панель, колонки, документ-камера, мультстанок, видеокамера</p>
<p>Программируемая анимация. Интерактивная среда программирования Scratch</p>	<p><u>Теория:</u> Интерактивная среда программирования Scratch. Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. <u>Практика:</u> Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок. Мультфильмов на свободную и заданную тему. <u>Оборудование:</u> ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога, интерактивная панель,</p>
<p>Последовательность деятельности по созданию мультфильма</p>	<p><u>Теория:</u> Идея - в основе мультфильма лежит идея. Сценарий - залог хорошего мультфильма - интересная идея и крепкий сценарий. Выбор вида мультфильма - рисованная мультипликация, перекладка, песочная анимация, кукольная анимация и т.д. Изготовление фонов и персонажей Покадровая съемка - чем чаще и последовательнее будет вестись съемка движений, тем более реально будет выглядеть движение героев Озвучивание Монтаж фильма на компьютере <u>Практика:</u> в программе Movie Maker, сверху меню со списком возможных действий. Выберите "Главная - добавить видео и фотографии", нажимайте «импорт изображений» и выбирайте папку, в которой сохранены Ваши фото, выделяйте их все или выбирайте по порядку - нажмите "Импорт" – все выбранные фото появляются на</p>

	<p>рабочем поле программы Movie Maker. В меню “Средства работы с видео” – “Длительность” устанавливаем длительность изображений, по умолчанию там стоит 5 секунд, установите 0,5-0,2 секунды. Некоторые кадры можно копировать и несколько раз вставлять (например, при движении героя и т.д.)</p> <p>Чтобы вставить название, титры, заголовки: выберите "Главная"</p> <p style="padding-left: 40px;">-"Название" -"Титры" -"Заголовок",</p> <p>установите цвет фона "Средства работы с видео" - "цвет фона"</p> <p>Нужно добавить звуковое сопровождение: или озвучить персонаж: "Главная"- Добавить музыку (Для этого отдельно подбираются звуковые файлы) - или- записать закадровый текст (осуществить процесс записи).</p> <p>Для завершения и сохранения мультфильма в меню “Файл” выберите “Сохранить фильм на компьютере”, если необходимо продолжить работу над фильмом необходимо "сохранить проект как"- дать название своему мультфильму.</p> <p style="padding-left: 40px;"><u>Оборудование:</u> ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога ,интерактивная панель, колонки, документ-камера, мультстанок, видеокамера, микрофон</p>
<p>Пластилиновая анимация</p>	<p style="padding-left: 40px;"><u>Теория:</u> Техника работы с пластилином. Плоская и объемная пластилиновая анимация. Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.</p> <p style="padding-left: 40px;"><u>Практика:</u> Создание плоской и объемной анимации на заданную и свободную тему. коллективный сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.</p> <p style="padding-left: 40px;"><u>Оборудование:</u> ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога ,интерактивная панель, колонки, документ-камера, мультстанок.</p>
<p>Рисованная анимация (покадровая и автоматическая) во Flash</p>	<p style="padding-left: 40px;"><u>Теория:</u> Основы рисования в графических редакторах.</p> <p>Инструменты рисования. Использование графических планшетов. Инструменты. Настройка интерфейса. Сохранение-открытие файлов. Форматы файлов. Работа со слоя-</p>

	<p>ми. Маска Структурирование документа при помощи слоёв.</p> <p><u>Практика:</u> Создание рисунка и анимации на заданную и свободную тему.</p> <p><u>Оборудование:</u> ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога ,интерактивная панель, колонки, документ-камера, мультстанок, маркерная доска</p>
<p>Работа с графическим планшетом.</p>	<p><u>Теория:</u> Инструменты рисования. Использование графических планшетов. Кисти. Цвета. Настройка интерфейса. Сохранение-открытие файлов. Форматы файлов. Работа со слоями. Маска Структурирование документа при помощи слоёв (контур, заливка, тень). Использование фильтров.слоя.</p> <p><u>Практика:</u> Создание рисунка на заданную или свободную тему</p> <p><u>Оборудование:</u> Ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога ,интерактивная панель, графический планшет для обучающихся .</p>
<p>Песочная и другие виды анимации</p>	<p><u>Теория:</u> Различные техники анимации. Работа с сыпучими предметами. Эбру и др.</p> <p><u>Практика:</u> Создание объектов на предложенную и свободную тему. Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.</p> <p><u>Оборудование:</u> Ноутбук и компьютер для обучающихся и педагога ,интерактивная панель, документ-камера, <u>мультстанок,</u></p>

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Приобретение навыков, знаний и повышение мастерства детей.

Создание своего авторского мультфильма

Показ мультфильма.

Создание диска с детскими авторскими мультфильмами.

По результатам **первого года обучения** обучающиеся должны:

- Знать основные принципы анимации.
- Знать основные понятия (сценарий, раскадровка, фазовка, и пр.)
- Знать основные техники создания анимации.
- Владеть графическим редактором.
- Создавать анимацию в покадровой технике.
- Уметь выполнять основные упражнения (маятник, скачущий мяч, походка, и пр.) в каждой из запланированных техник (покадровая анимация, перекладка или 3D).
- Уметь работать со сценарием.
- Уметь делать раскадровку по сценарию.
- Уметь озвучивать мультфильм
- Уметь работать с монтажом.
- Уметь создавать анимацию в различных техниках 2D и 3D анимациях
- Владеть навыками работы на графическом планшете в графических редакторах.
- Знать основные принципы видеосъемки.
- Иметь навыки работы с костюмом захвата движения

Формами подведения итогов реализации программы является отслеживание роста сформированности компетенций, контроль и достоверность результатов:

- практическая работа;
- участие в творческих конкурсах по ИКТ;
- мониторинг обученности (текущий, в конце каждой темы проводится тест и периодический);
- мониторинг воспитанности (динамика личностного развития обучающегося).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материал результата тестирования, портфолио, проектная работа, фото, видеозапись, грамота, диплом, свидетельство (сертификат), и др.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: выставка рисунков, демонстрация знаний и навыков по результатам тестирования и практических работ, портфолио, конкурс, отчет итоговый, фестиваль мультипликации, и др.

Итогом работы по программе **обучения** является снятый обучающимися мультфильм и видеоролик.

В конце года происходит представление (премьера) мультфильмов и видеороликов, а также защита проектов перед зрителями из числа родителей и обучающихся.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: электронный журнал посещаемости, журнал выполненных заданий.

ПОКАЗАТЕЛИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ, ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Параметр результата	Показатель результативности	Контрольно-измерительные материалы	
		Формы и методы	Контрольно-измерительные материалы
Знания	Удовлетворительно, хорошо, отлично	День творчества. Групповая оценка работ. практическая работа; участие в творческих конкурсах по ИКТ; мониторинг обученности (текущий, в конце каждой темы проводится тест и периодический);	Работа по индивидуальным карточкам;
Умения	Удовлетворительно, хорошо, отлично		<u>Диагностическая карта</u> оценивания изобразительных и анимационных умений обучающихся в кружке «Мультстудия»
Навыки	Удовлетворительно, хорошо, отлично		(Приложение 4)
Сотрудничество (осуществление взаимопомощи)	Удовлетворительно, хорошо, отлично		Промежуточный

<p>Организационно-волевые качества (терпение, воля, самоконтроль)</p>	<p>Удовлетворительно, хорошо, отлично</p>	<p>мониторинг воспитанности (динамика личностного развития обучающегося).просмотр презентаций, мультфильмов; чтение художественной литературы; разгадывание загадок; составление творческих рассказов; конструирование, лепка, рисование; дидактические и подвижные игры; игровые обогащающие ситуации фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись и монтаж мультфильма.</p>	<p>контроль: диагностика работ, рейтинг участия обучающихся в районных и другого уровня конкурсах (январь). 3. Итоговый контроль: зачет или практическая работа, премьерные показы короткометражных или коллективных полнометражных мультфильмов (май). 4. Текущий контроль проводится в форме бесед, 5-минутки, групповых работ (после каждого раздела).</p>
-----------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры мультфильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- открытые занятия для родителей
- защита мультфильмов
- публикации готовых фильмов в Интернет

Методическое и материально-техническое обеспечение программы

Для реализации данной программы необходимо следующее:

Кабинет для занятий

Оборудование:

- Ноутбук для обучающихся и педагога - 1 шт.,
 - Ноутбук для педагога с программой для обработки отснятого материала - 1 шт.,
 - графический планшет для обучающихся – 1 шт.
 - маркерная доска - 1 шт.,
 - интерактивная панель –1 шт.,
 - колонки-1 шт.,
 - Микрофон -1 шт.
 - Мультистанок - 1 шт.
 - Видеокамера– 1 шт.
 - Документ-камера- 1 шт
 - Тренога – 1 шт.
- а) Канцелярские принадлежности (бумага А4, карандаши цветные, карандаши простые, акварельные краски, гуашь, фломастеры, наборы кисточек, пластилин, ножницы, различные сыпучие материалы и т.д.);
- б) Информационное обеспечение: наглядно-иллюстративные и дидактические материалы: презентации, плакаты, схемы, технологические карты, раздаточный материал, интернет источники.

Список литературы

Для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г. – 20 с.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971 г. – 80 с.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Д.В. Велинский. - Новосибирск, 2004 г. – 34 с.
4. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма./ И.Н. Воскресенская. - М.: Искусство, 1978.
5. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год. – 20 с.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г. – 175 с.

Для обучающихся:

1. Бруссе. Т.Г. Как снимают мультфильмы: Пер. с англ. / Т.Г.Бруссе., К.Бартон.– М.: Искусство. 1971.
2. Вильямс Р. Набор для выживания аниматора: Пер. с англ. / Р. Вильямс. - М.: Faber & Faber, 2002.
3. Дмитриев К.И. Создание анимации [Электронный ресурс] // Библиотека курсов Udemu. — Режим доступа: <https://www.udemy.com/synfig-studio-cutout-animation-ru/>
4. Митта А. Кино между адом и раем. / А. Митта. — М.: Подкова, 1999 г.
5. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому. / Полноцветное издание/ Пер. с англ. А. Раздобарина. — СПб.: Питер, 2006. — 175 с: ил.

Содержание инструктажа по технике безопасности

I. Общие требования безопасности

1. Соблюдение данной инструкции обязательно для всех обучающихся, работающих в кабинете.
2. Бережно относиться к компьютерной технике.
3. Спокойно, не торопясь, входить и выходить из кабинета, не задевая столы и аппаратуру.
4. Точно выполнять указания педагога.
5. Быть дисциплинированными и внимательными на занятиях.
6. Не загромождать проходы портфелями и сумками (оставлять в спец. отведенном месте).
7. Не двигать аппаратуру без разрешения педагога.

II. Требования безопасности перед началом занятий

1. Входить в кабинет по указанию педагога, соблюдая порядок и дисциплину.
2. Подготовить своё рабочее место (тетрадь и ручку для записей).
3. Не включать аппаратуру без указания педагога.
4. При слабом зрении одеть очки.

III. Требования безопасности во время занятий

1. При работе на ПЭВМ соблюдать правильную посадку: сидеть прямо, не сутулясь, опираясь областью лопаток на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперёд; предплечья должны опираться на поверхность стола; уровень глаз должен приходиться на центр экрана.
2. Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см)
3. Соблюдать длительность работы на ПЭВМ (в течение занятия не более 20-25 минут).
4. Делать гимнастику для глаз через каждые 15 минут работы с дисплеем.

5. Не трогать разъёмы соединительных кабелей.
6. Не прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
7. Не прикасаться к экрану и тыльной стороне монитора.
8. Не класть на монитор и клавиатуру книги, диски, тетради.
9. Не работать во влажной одежде и влажными руками.
10. Не выполнять работы, не предусмотренные заданием педагога.

IV. Требования безопасности в аварийных ситуациях

1. При появлении запаха гари немедленно прекратить работу, выключить аппаратуру и сообщить педагогу.
2. Не пытайтесь самостоятельно устранить неисправность, сообщите о ней педагогу.
3. В случае пожара, по указанию педагога, без паники, организованно покиньте кабинет.
4. В случае травматизма обратитесь за помощью к педагогу.

V. Требования безопасности по окончании занятий

1. Не оставляйте своё рабочее место без разрешения педагога.
2. Приведете в порядок рабочее место.
3. О всех недостатках, обнаруженных во время работы, сообщить педагогу.

Перечень основных понятий

Аниматик – анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и снятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.

Анимация (от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений.

Компоновка – ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.

Лимитированная анимация – анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, у такого рода фильмов на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.

Мультипликат – ключевые компоновки, которые создает художник-мультипликатор (аниматор).

Мультипликация (от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приемы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.

Мультстанок – специальным образом оборудованная кинокамера и съемочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.

Перекладка – технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Пиксилляция – собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.

Раскадровка – последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.

Статика – наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Тайминг – английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.

Тотальная анимация – анимация, в которой в каждом кадре перерисовываются не только персонажи, но и фон. Каждая картинка рисуется полностью.

Фаза – промежуточное положение между компоновками.

Фазовка – создание промежуточных фаз движения.

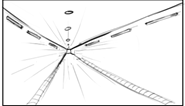

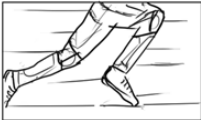

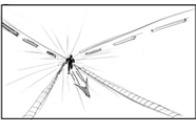





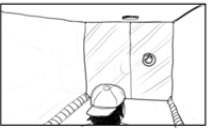

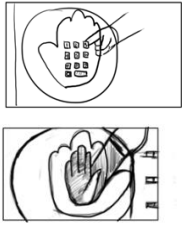


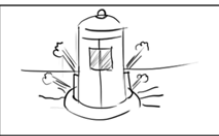
Черновой мультипликат – мультипликат до прорисовки.

Экспозиционный лист – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру киноплёнки.

Образец раскадровки

Раскадровка очень важная часть процесса, которой не стоит пренебрегать. Лучше потратить некоторое время на раскадровку, чем потом часы и дни на исправления истории. Для кого-то это увлекательный процесс, кто-то может пропустить данный шаг, но я рекомендую над ним поработать очень усиленно так как потом будет сэкономлено большое количество времени.

Геймер и Бот. Раскадровка

	<p>1. Пустой коридор. (Несколько секунд)</p> <p>После слышатся шаги бегущего человека.</p>		<p>15. Щелкает по клавишам</p>
	<p>2. Бегущий человек, крупный план, ноги.</p>		<p>16. Задумывается о том что делает, глаза немного напуганные и удивленные</p>
	<p>3. В коридоре появляется силуэт</p>		<p>17. Данные на экране</p>
	<p>4. Глаза бегущего персонажа</p>		<p>18. Появляется кнопка «ЗАПУСК»</p>
	<p>5. И опять бежит, пробегает мимо камеры.</p>		<p>19. Обдумывает. Игра глазами.</p>
	<p>6. Тоннель заканчивается дверью с кодом, к которой он подбегает.</p>		<p>20. Нажимает на клавишу Enter</p>
	<p>7. Набирает код и прикладывает руку</p>		<p>21. Мигающая сирена</p>
	<p>8. Дверь открывается</p>		<p>22. В капсуле неподалеку происходят разные дымовые и шумовые эффекты.</p>

	<p>9. Он вбегает в комнату</p>		<p>23. Металлическая рука пошевелилась</p>
	<p>10. Комната светлая и белая в центре стоит стол с клавиатурами.</p>	 	<p>24. Показываются закрытые глаза, затем, они резко открываются и приобретают красноватый вид. Музыка на фоне нагнетающая.</p>
	<p>11. Садится за стол и устанавливает прозрачную пластину в отверстие стола.</p>		<p>25. Дверь капсулы открывается и выходит бот.</p>
	<p>12. Появляются прозрачные мониторы. Карта уходит в низ.</p>		<p>26. Пристально оглядывается недовольным взглядом, после чего у него что-то замыкает и он из мрачного выражения переходит в радостное с большой улыбкой.</p>
	<p>13. На экране появляются всякие данные</p>		
	<p>14. Парень начинает судорожно клацать по клавишам</p>		<p>27. Бежит большими шагами и замирает как в матрице, камера немного облетает и появляются титры</p>

После того, как с раскадровкой закончено, нужно сделать аниматик из существующих картинок.

Инструкция по созданию пластилиновой анимации

Материалы и программы создания мультфильма из пластилина:

- пластилин
- видеокамера
- программы для видеомонтажа

1. Придумайте сюжет вашего мультика. Это может быть простая сценка, длиной в несколько минут, но в любом случае постарайтесь, чтобы мультфильм нес в себе какую-то законченную идею, мысль.

2. Купите пластилин для героев и декораций мультфильма. Учтите при покупке, что в пачке почти наверняка окажется мало нужного цвета, и много ненужного. Кроме того, пластилин постоянно будет смешиваться между собой и терять цвет, поэтому запасайтесь расходным материалом впрок. Для героев берите эластичный и не слишком мягкий пластилин, желательно не крошащийся.

3. Вылепите пластилиновых героев (для человечков или животных можно предварительно сделать каркас из проволоки). Подготовьте декорации, для этого распечатайте фон на листе бумаги, если есть возможность – облепите сверху тонким слоем пластилина соответствующего цвета. При съемке с нескольких ракурсов можно подготовить два или три разных фона.

4. Если получившиеся герои не слишком устойчивы, делайте мультик на стекле. Для этого фотоаппарат установите под стеклом, а фон закрепите сверху. Фигурки будут лежать на стекле и не упадут.

5. Позаботьтесь об источнике света, это может быть настольная лампа или небольшой прожектор. Закрепите фотоаппарат так, чтобы полностью исключить возможность сдвига – при помощи штатива или других средств. Лучший вариант – фотоаппарат с вынесенной на провод спусковой кнопкой.

6. Установите предметы и героев в первоначальную позицию и настройте ручную фокус, контрастность и другие параметры съемки (вручную – чтобы автоматические настройки не менялись от кадра к кадру). Сделайте первый кадр.

7. Чуть подвиньте героя и сфотографируйте его еще раз. В одной секунде видео должно быть 5-24 кадра, от количества будет зависеть точность и плавность движения. Когда ваш персонаж придет в негодность от постоянных сгибов – подправьте и перелепите его, затем начните съемку с другого ракурса.

8. После того как все кадры будут сняты, начните монтаж пластилинового мультфильма. Перенесите фотографии в программу для монтажа видео.

9. Наложите необходимые эффекты, например, сделайте черно-белый

пластилиновый мультфильм. Добавьте звуки, перетаскив их при помощи курсора на линию времени и совместив с видео. Звуки можно взять готовые или записать их самостоятельно, при помощи микрофона.

10. Переведите получившуюся работу в формат видео и наслаждайтесь просмотром.

**Диагностическая карта
оценивания изобразительных и анимационных умений обучающихся в кружке
«Мультстудия»**

№ п/п	Ф.И. ребенка	Техни- ческие навыки		Точ- ность изобра- жения движе- ний, мимики, харак- тера ге- роя		Сред- ства вырази- тельно- сти (цвет, форма, компо- зиция и др.)		Наличие фанта- зии, во- ображе- ния		Прояв- ление самосто- ятельно- сти		Умение осо- знанно рабо- тать в коллек- тиве.	
		Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К

«Н» – начало года; «К» – конец года