

Аннотация к рабочей программе «Мультстудия»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» технической **направленности** рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие способности. Здесь ребята могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческой активности обучающихся.

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, а также работа с Lego-конструктором и работы на компьютере в программах:

Видеоредактор «Movavi», фоторедактор «Movavi», «Microsoft PowerPoint», . .

Программа предоставляет возможность каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Базовой основой для проектирования региональной стратегии развития научно-технического творчества, учебно-исследовательской деятельности обучающихся и молодежи являются нормативные и правовые акты:

- Федеральный закон «О науке и государственной научно-технической политике» от 23.08.1996 № 127-ФЗ (ред. от 02.07.2013).
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ.
- Указ Президента РФ от 1 июня 2012 года № 761 «Национальная стратегия действий в интересах детей на 2012-2017 годы».
- Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 года № 1726-р.
- Нормативно-правовая база образовательной программы системы внеурочной деятельности. ФГОС НОО.
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (от 29.08.2013 г.).

Преобладающей формой текущего контроля выступают самостоятельные практические работы в виде проектов.

Актуальность программы предполагает: – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных

инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Новизна программы заключается в следующем:

- Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма;
- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- Применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Цель программы: создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

воспитательные:

- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

1. Общая характеристика

Основным содержанием данного курса реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, декоративно-прикладное творчество, Lego-конструирование, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

2. Место в учебном плане

Программа рассчитана на 1 год, с проведением занятий 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия 40 минут.

Содержание занятий отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Подбор заданий отражает реальную интеллектуальную подготовку детей, содержит полезную и любопытную информацию, способную дать простор воображению.

3. Результаты освоения личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение ставить учебные цели;
- умение использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;
- умение сличать результат действий с эталоном (целью);
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью;
- умение оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса.

Предметные результаты:

- умение использовать терминологию мультипликации;
- умение работать в среде видеоредактора;

- умение создавать новые примитивные модели из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки частей моделей и их модификации;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников;
- владение устной и письменной речью.

4. Формы организации учебных занятий:

- проектная деятельность самостоятельная работа;
- работа в парах, в группах;
- творческие работы;
- индивидуальная и групповая исследовательская работа;
- знакомство с научно-популярной литературой.

Формы контроля:

- практические работы;
- мини-проекты.

Методы обучения:

- Познавательный (восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, моделирования, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов).
- Метод проектов (при усвоении и творческом применении навыков и умений в процессе разработки собственных моделей).
- Систематизирующий (беседа по теме, составление систематизирующих таблиц, графиков, схем и т.д.).
- Контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).

Групповая работа

5. Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Всего часов
1.	Вводное занятие. История анимации	1
2.	Технология создания мультфильма	6
3.	Фото-мультфильм	10
4.	Перекладка	10
5.	Лего анимация	17
6.	Работа в видеоредакторе	12
7.	Пластилиновая анимация	12
8.	Творческий проект. Итоги	4
	ВСЕГО:	68

6. Содержание учебного курса (68 час.)

I. Вводное занятие (1 час)

Вводное занятие (1 час.).

Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете.

II. Технология создания мультфильма. (6 часов)

Изготовление заставки. Создание главных героев. Выбор и изготовление фона. Установка оборудования и фона. Создание фотоснимков для заставки мультфильма. Создание фотоснимков для мультфильма. Озвучивание мультфильма. Монтаж мультфильма. Создание титров.

III. Фото-мультфильм. (10 часов)

Программа Movavi. Знакомимся с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Создание изображений. Копирование фото на ПК. Сжатие фотографий. Импортрование изображений в Movavi. Установление временных рамок воспроизведения. Раскадровка. Звукозапись. Озвучивание мультфильма. Наложение фоновой мелодии и голоса в Movavi.

IV. Перекладка (6 часов)

Анимация-перекладка -это?

Рассказ о технике «перекладка»

Пишем сценарий .

Движение героев в кадре.

Просмотр мультфильмов-перекладок.

учимся анимировать «бумажки».

Съемка перекладного мультфильма.

Снимаем анимацию-перекладку.

Просмотр, разбор готового мультфильма.

Просмотр готового мультфильма.

Разбор анимации.

V. Лего анимация (17 часов)

Лего фигурки в мультфильмах.

Какие бывают фигурки.

Просмотр лего мультфильмов.

Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма.

Рассказ о профессиях режиссера и оператора.

Съемка лего-мультфильма.

Озвучивание героев, просмотр готового фильма.

Озвучиваем героев. Просмотр фильма.

VI. Работа в видеоредакторе Movavi (12 часов)

Сбор информации; Подготовка сцены

Подготовка видеодорожек

Диалоговое окно. Эффект видео клипа. Включение/отключение эффекта.

Интерфейс программы.

Импорт отснятого материала

Монтаж фильма

Переходы, эффекты

Применение эффектов к видеодорожке: шум, цвета телевещания, освещение, смешивание каналов, хроматическое размытие, хроматический ключ и т.д.

Титры

Мастеринг и кодировка

VII. Пластилиновая анимация (12 часов)

Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.

Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

Подготовка героев

Лепка героев из пластилина.

Съемка анимации.

Съемка мультфильма.

Озвучивание фильма. Просмотр готового материала.

Озвучивание анимации.

Просмотр.

VIII. творческий проект (4 часа)

Работа над творческим проектом

Просмотр всех фильмов за год.

Календарно- тематическое планирование «Мультстудия» в 4 классе на 2020-2021 учебный год

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата		Примечание
			План	Факт	
	<i>Вводное занятие</i>	<i>1</i>			
1.	Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете	1			
	<i>Технология создания мультфильма</i>	<i>6</i>			
2.	Изготовление заставки. Создание главных героев	1			
3.	Выбор и изготовление фона	1			
4.	Установка оборудования и фона	1			
5.	Создание фотоснимков для заставки мультфильма	1			
6.	Создание фотоснимков для мультфильма	1			
7.	Озвучивание мультфильма. Монтаж мультфильма	1			
	<i>Фото-мультфильм</i>	<i>10</i>			
8.	Программа Sony Vegas	1			
9.	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой	1			
10.	Создание изображений	1			

11.	Копирование фото на ПК	1			
12.	Сжатие фотографий. Импортирование изображений в Movavi.	1			
13.	Установка временных рамок воспроизведения	1			
14.	Раскадровка. Звукозапись	1			
15.	Озвучивание мультфильма	1			
16.	Наложение фоновой мелодии	1			
17.	Наложение голоса в Movavi	1			
	Перекладка	6			
18.	Рассказ о технике «перекладка»	1			
19.	Пишем сценарий . Движение героев в кадре.	1			
20.	Просмотр мультфильмов-перекладок.	1			
21.	Снимаем анимацию-перекладку	1			
22.	учимся анимировать «бумажки».	1			
23.	Съемка перекладного мультфильма	1			
	Лего анимация	17			
24.	Лего фигурки в мультфильмах	1			
25.	Просмотр лего мультфильмов	1			
26.	Рассказ о профессиях режиссера и оператора	1			
27.	Съемка лего-мультфильма	1			
28.	Съемка лего-мультфильма	1			
29.	Съемка лего-мультфильма	1			
30.	Съемка лего-мультфильма	1			
31.	Съемка лего-мультфильма	1			
32.	Съемка лего-мультфильма	1			
33.	Съемка лего-мультфильма	1			
34.	Съемка лего-мультфильма	1			
35.	Съемка лего-мультфильма	1			
36.	Съемка лего-мультфильма	1			
37.	Съемка лего-мультфильма	1			
38.	Съемка лего-мультфильма	1			
39.	Озвучиваем героев	1			
40.	Просмотр фильма	1			
	Работа в видеоредакторе Movavi	12			
41.	Сбор информации; Подготовка сцены	1			
42.	Подготовка видеодорожек	1			
43.	Диалоговое окно.	1			
44.	Эффект видео клипа	1			
45.	Включение/отключение эффекта	1			
46.	Интерфейс программы	1			
47.	Импорт отснятого материала	1			
48.	Монтаж фильма	1			

49.	Переходы, эффекты	1			
50.	Применение эффектов к видеодорожке	1			
51.	Применение эффектов к видеодорожке	1			
52.	Мастеринг и кодировка	1			
	<i>Пластилиновая анимация</i>	<i>12</i>			
53.	Выбор сюжета для пластилинового мультфильма	1			
54.	Лепка героев из пластилина	1			
55.	Лепка героев из пластилина	1			
56.	Лепка героев из пластилина	1			
57.	Съемка мультфильма	1			
58.	Съемка мультфильма	1			
59.	Съемка мультфильма	1			
60.	Съемка мультфильма	1			
61.	Съемка мультфильма	1			
62.	Съемка мультфильма	1			
63.	Озвучивание анимации	1			
64.	Просмотр фильма	1			
	<i>Творческий проект</i>	<i>4</i>			
65.	Работа над творческим проектом	1			
66.	Работа над творческим проектом	1			
67.	Работа над творческим проектом	1			
68.	Просмотр всех фильмов за год.	1			

Описание материально-технического обеспечения программы

- Компьютер с ОС Windows 10
- Цифровой фотоаппарат, видеокамера
- Интерактивная система для просмотра проектов
- Фоторедактор «Movavi»
- Видеоредактор Movavi
- Микрофон
- Сканер
- Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети
- Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, карандаши, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты для создания декораций, конструктор LEGO и др.)

Описание учебно-методического обеспечения

1. Марк Саймон, Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс, 2006
2. Гэри Голдман, «Этапы производства традиционного мультфильма».

Интернет ресурсы:

1. <http://risfilm.narod.ru/> - Иванов Вано «Рисованный фильм»
2. Youtube.ru
3. Различные интернет ресурсы.