

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы ЧОУ «Венда»

_____ О.Л. Белич

25.08.2023

Рабочая программа
дополнительного образования

МУЛЬТ-СТУДИЯ

1 год обучения

Москва

2023

Пояснительная записка

Актуальность программы

Определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультистанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде. Программа 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.

Направленность программы

Программа «Студия мультипликации» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

Новизна программы заключается в том, что позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Уровень освоения - стартовый. Одно из условий освоения программы – стиль общения педагога с детьми на основе лично-ориентированной модели.

Программа предполагает соединение игры, труда и обучения в единое целое, что обеспечивает единое решение познавательных, практических и игровых задач.

Отличительные особенности программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); – информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);

- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Адресат программы

Программа «Студия мультипликации» рассчитана на детей 7–11 лет желающих научиться создавать мультфильмы. В группе занимаются мальчики и девочки.

В группах собираются дети с разным уровнем развития. Набор в группы осуществляется по желанию ребенка. Наличие базовых знаний и определенной физической и практической подготовки для занятий в студии не обязательно.

Организация образовательного процесса

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 7 до 11 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Состав группы составляет 7 - 20 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 68 часов в год (34 недели). Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.

2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы - создание условий для развития творческих способностей и начальных технических навыков у детей младшего школьного возраста посредством организации занятий по мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

1. ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;

2. овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;

3. освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

4. создать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

Развивающие:

1. воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
2. практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
3. развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
4. воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
5. формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;

б. сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

Воспитательные:

1. воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
2. воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
3. воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
4. воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 7 до 11 лет

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что она построена на практикоориентированном подходе, учебные часы предполагают деления на теоретические и практические занятия, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Педагог вправе наполнить курс содержательно, не нарушая логики построения программы.

1.3. Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН дополнительной общеразвивающей программы «Студия мультипликации»

№ ра зде ло в	Наименование блоков, разделов программы	Количество часов		
		всего	теор ия	прак тика
1	<i>Теоретические основы мультипликации</i>	6	4	2
2	<i>«Первые шаги к созданию мультфильма»</i>	17	5	12
3	<i>«Пластилиновая анимация»</i>	21	8	13
4	<i>«Кукольная анимация»</i>	15	6	9
5	<i>«Рисованная анимация»</i>	9	3	6
Итого за учебный год		68	26	42

Содержание учебного плана

1. Теоретические и практические основы мультипликации (теория – 4 ч.) (практика – 4 ч.)

1.1. Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование.

Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мир мультиков». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Zu3D. «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.

1.2. Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.

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

1.3. Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация). *Теоретическая часть.* Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов. *Теоретическая часть.* Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации:

1.4. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Теоретическая часть. Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация. Повтор правил безопасности при работе с ножницами.

1.5. Продолжение знакомства с видами мультипликации. Вырезание из бумаги героев по шаблону, наклеивание на картон. Инструктаж по ТБ.

Практическая часть. Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.

1.6. Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.

Практическая часть. Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)

2. «Первые шаги к созданию мультфильма» (теория – 5ч.), (практика – 12 ч.)

2.1. Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово).

Теоретическая часть. Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.

2.2. Знакомство с видами декораций (словарная работа). Осуждение, подбор декораций д/мультфильма.

Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций.

Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами и ножом.

2.3. Выбор материала для изготовления декораций и героев для фильма. Повтор правил обращения с ножницами.

Изготовление героев из бумаги и картона.

Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.

2.4. Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.

Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.

2.5. Знакомство с программой для съемки мультфильма, веб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация). *Теоретическая часть.* Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия «Мультипликатор» и её возможностях. Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.

2.6. Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стоп-кадровые съемки (упражнения).

Практическая часть. Установка декораций, расстановка героев.

2.7. Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр.

Обсуждение.

Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

2.8. Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.

Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

2.9. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр. Корректировка. Осуждение.

Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

2.10. Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.

Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

2.11. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр, исправление ошибок. Запись речи героев.

Прослушивание. *Практическая часть.* Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

2.12. Стоп-кадровая съемка сцен сказки по сценарию. Запись звука. Просмотр, обсуждение.

Практическая часть. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

2.13. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр, обсуждение.

Практическая часть. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр. Обсуждение.

2.14. Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.

Теоретическая часть. Знакомство с понятиями «титры», «субтитры». Определение места хранения аудиофайлов в ноутбук. Обсуждение подходящей музыки для сказки.

2.15. Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.

Практическая часть. Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)

2.16. Подготовка к просмотру готового мультфильма-сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний.

Практическая часть. Знакомство с функцией сохранения фильма. Все командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.

2.17. Итоговое занятие. Тест-опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

3. «Пластилиновая анимация» (теория – 8 ч.), (практика – 13 ч.)

- 3.1. Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему «Новый год». *Теоретическая часть.* Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Новый год».
- 3.2. Работа над сценарием мультфильма про Новый год.
Теоретическая часть. Раскручивание сценария.
- 3.3. Продумывание, выбор материала для изготовления декораций. *Практическая часть.* Рисование сцен к мультфильму.
- 3.4. Продолжение работы над сценарием, выбор героев; рисование сцен мультфильма.
Практическая часть. Рисование сцен к мультфильму.
- 3.5. Изготовление героев, сцены-макета.
Теоретическая часть. Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены.
- 3.6. Изготовление героев, декораций.
Практическая часть. Изготовление героев, декораций.
- 3.7. Изготовление героев, декораций.
Практическая часть. Изготовление героев, декораций. Написание речи для озвучивания мультфильма.
Проговаривание ролей (пробы).
- 3.8. Распределение ролей. Пробы озвучивания.

Теоретическая часть. Постановка задач. Распределение ролей между детьми.

3.9. Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки. *Теоретическая часть.* Повтор возможностей программы. Напоминание правил во время съемок.

3.10. Стоп-кадровая съемка мультфильма.

Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.

3.11. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.

Теоретическая часть. Подготовка детей к записи речи героев.

3.12. Стоп-кадровая съемка мультфильма.

Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.

3.13. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.

Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.

3.14. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.

Практическая часть. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр. Корректировка.

3.15. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.

Практическая часть. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр. Обсуждение.

3.16. Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Теоретическая часть. Проговаривание ролей.

3.17. Монтаж мультфильма.

Теоретическая часть. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Объяснение правил и показ монтажа.

3.18. Наложение титров, музыки.

Практическая часть. Создание титров, наложение музыки. Просмотр и корректировка смонтированного фильма.

Сохранение готового мультфильма. Просмотр мультфильма, обсуждение недочетов.

3.19. Подготовка мультфильма к демонстрации.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение, учет замечаний, предложений и пожеланий при съемке следующего фильма.

3.20. Демонстрация фильма. Обсуждение.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.

3.21. Итоговое занятие.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

4. «Кукольная анимация» (теория – 6 ч.), (практика – 9 ч.)

4.1. Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.

Теоретическая часть. Просмотр кукольных мультфильмов. Обсуждение.

4.2. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма. *Теоретическая часть.* Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»

4.3. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма. *Теоретическая часть.* Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»

4.4. Написание сценария. Распределение ролей.

Практическая часть. Написание сценария, рисование героев.

4.5. Изготовление героев и декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

4.6. Изготовление героев и декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

4.7. Изготовление героев и декораций.

Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)

4.8. Покадровая съемка сцен мультфильма.

Теоретическая часть. Повторение сценария.

4.9. Покадровая съемка мультфильма.

Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего

мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала.

4.10. Покадровая съемка мультфильма.

Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр проектов мультфильма, обсуждение.

4.11. Озвучивание и создание мультфильма.

Теоретическая часть. Знакомство с программой «Аудио Мастер» для записи звука, изменения голоса, наложения фона в мультфильм. Выбор музыкального сопровождения.

4.12. Монтаж мультфильма.

Практическая часть. Нахождение в компьютере сохраненных проектов мультфильма. Упражнения по монтажу снятого материала. Подбор музыки из предложенных вариантов. Сохранение смонтированного материала.

4.13. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации. *Теоретическая часть.* Повтор правил наложения титров в программе Windows Movie Maker.

4.14. Демонстрация фильма. Обсуждение.

Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение.

4.15. Итоговое занятие.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

5. «Рисованная анимация» (теория – 3 ч.), (практика – 6 ч.)

5.1. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.

Теоретическая часть. История создания рисованной анимации.

5.2. Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов.

Практическая часть. Рисование животного в программе OpenOffice.

5.3. Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов.

Теоретическая часть. Как создаются компьютерные мультфильмы.

5.4. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Теоретическая часть.* Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как.

5.5. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть.* Создание мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.6. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.7. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.8. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть*. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.9. Итоговое занятие.

Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

1.4 Планируемые результаты

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- научиться передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;

- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

Метапредметные:

- обучающиеся научиться изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся научиться пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Личностного развития:

- обучающиеся научиться определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся научиться проявлять творчество в создании своей работы.

Форма учета Программы воспитания в рабочей программе

Рабочая Программа воспитания ЧОУ «Венда» реализуется:

1) через использование воспитательного потенциала урока.

Эта работа осуществляется в следующих формах:

- формирование доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками);
- акцентирование внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроке явлений, организовывать работу детей с социально значимой информацией – обсуждать, высказывать мнение;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности;
- применение на уроке интерактивных форм работы: интеллектуальных игр, дискуссий, работы в парах и др.;
- организация шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников.

2) через включение в содержание школьного урока событий календарного плана воспитательной работы школ.

Они изучаются параллельно с темой урока.

1 сентября: День знаний;

5 октября: День учителя;

9 декабря: День Героев Отечества;

27 января: День снятия блокады Ленинграда, День освобождения Красной армией крупнейшего «лагеря смерти» Аушвиц-Биркенау (Освенцима) — День памяти жертв Холокоста;

23 февраля: День защитника Отечества;

8 марта: Международный женский день;

9 мая: День Победы;

1 июня: День защиты детей;

12 июня: День России;

22 июня: День памяти и скорби;

27 июня: День молодежи.

Использование электронных (цифровых) образовательных ресурсов

Рабочая программа дополнительного образования «Мульт-студия» учитывает возможность использования электронных (цифровых) образовательных ресурсов, являющихся учебно-методическими материалами, используемыми для обучения и воспитания обучающихся, представленными в электронном (цифровом) виде и реализующими дидактические возможности информационно коммуникационных технологий, содержание которых соответствует законодательству об образовании:

1. Анимационный фильм «Старик и море» - URL: https://spb.aif.ru/culture/person/ozhivshaya_kartina_kak_hudozhnik_petrov_poluchil_oskar_za_starika_i_more (дата обращения - 08.09.2021)
2. Анимация 3D ручкой - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eRT9lrjvhdU> (дата обращения – 14.08.2021)
3. Анимация светом - URL: https://www.youtube.com/watch?v=d_Sq0O_XDsU (дата обращения – 14.08.2021)
4. «В Африке жарко» - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IeuWcQ5uCWo&t=312s> (дата обращения - 07.09.2021)
5. Где познакомить ребенка с профессией мультипликатора - URL: <https://letidor.ru/obrazovanie/gde-poznakomit-rebenka-s-professiei-multiplikatora.htm> (дата обращения - 29.10.2021)

6. Ежик в тумане - URL: https://www.youtube.com/watch?v=2_GcdUPLjfM (дата обращения – 12.02.2022)
7. Заставка мультстудии «Кактус» - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nopqtsm-86w> (дата обращения – 14.09.2021)
8. Как делают кукольные мультфильмы (1 часть) - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RP-dO8-xwxA> (дата обращения - 17.10.2021)
9. Как делают кукольные мультфильмы (2 часть) - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=f4697eVnjiw> (дата обращения - 15.10.2021)
10. Как сделать мультфильм в технике StopMotion. Декорации - URL: https://multuroki.ru/%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%BA_3_%D0%9A%D0%B0%D0%BA_%D0%A1%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C_%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC_%D0%B2_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5_Stopmotion_%D0%94%D0%B5%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8_Lego_vVv_Company (дата обращения – 24.08.2021)
11. Кэрлайн Лиф - URL: https://www.youtube.com/watch?v=ZJ-r_ZiqSAI (дата обращения – 28.08.2021)

12. Мультстудия Выпуск 1. 3D-анимация, мультфильмы будущего, лепим героев - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=M3Xm-YVDGgg&t=720s> (дата обращения – 20.08.2021)
13. Мультфильмы своими руками - URL: <http://veriochen.livejournal.com/121698.html> (дата обращения - 15.11.2021)
14. Оператор кино и телевидения - URL: <https://www.ucheba.ru/prof/1409> (дата обращения - 02.09.2021)
15. Пластилиновая сказка «Курочка Ряба» - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vMOyTHrkQCE> (дата обращения – 21.12.2021)
16. Прекрасная Люканида, или война рогачей и усачей - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kzQCFlx5hvw> (дата обращения - 07.09.2021)
17. Проект «Знакомим дошкольников с профессией мультипликатор» в старших группах - URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2019/03/02/proekt-znakomimdoskolnikov-s-professiey-multiplikator-v-starshih> (дата обращения 15.09.2021)
18. Профессии, связанные с мультфильмами. Мультипликаторы - URL: <https://ponp.ru/the-statement-of-claim-in-court/professii-svyazannye-s-multfilmamimultiplikatory.html> (дата обращения – 27.09.2021) 1

19. Профессия мультипликатор - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4mKdpiVogpo&feature=youtu.be> (дата обращения – 01.11.2021)
20. Профессия сценарист - URL: <https://edunews.ru/professii/obzor/tvorcheskie/scenarist.html> (дата обращения - 18.09.2021)
21. Профессия художник-мультипликатор - URL: https://m.facebook.com/csotroitsk/videos/%D0%BA%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F-%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80/768346760320289/?locale=ne_NP&_rdr (дата обращения – 08.09.2021)
22. Профессия художник-мультипликатор - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4mKdpiVogpo> (дата обращения – 21.10.2021)
23. Самые необычные техники анимации - URL: <https://arzamas.academy/materials/1620> (дата обращения - 05.10.2021)

24. Секреты фиксиков. Кто озвучивает героев - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=E6MOxq7pZG0> (дата обращения – 24.09.2021)
25. «Сказка о рыбаке и рыбке» А.С.Пушкина. Рисованная песочная анимация/
<https://www.youtube.com/watch?v=HDXU7uQoTZQ> (дата обращения – 28.09.2021)
26. Создание мультфильмов. Декорации - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qeliiPDkuVs> (дата обращения – 24.12.2021) 27. Техника – сказка на песке - URL: <https://sites.google.com/site/bessonskazka1/home/tehnika> (дата обращения - 18.09.2021)
28. Техника «перекладка» <https://www.youtube.com/watch?v=u1tYWjldXU> (дата обращения – 12.09.2021)
29. Технологии «захвата движения» — Motion Capture - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZCEdBfBolWk> (дата обращения – 14.11.2021)
30. Черно-белый немой мультфильм «Алиса на море» - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g1vzDRC6j3g&t=190s> (дата обращения - 20.09.2021)
31. 16 самых первых мультфильмов - URL: <https://tlum.ru/news/16-samyh-pervyhmultfilmov/> (дата обращения - 05.12.2021)

