

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ Школа № 2030

_____ /Н.П. Рябкова /

Приказ № _____

от « ____ » _____ 2016 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

Направленность: художественная

Уровень: ознакомительный

Студия мультипликации «ФОКУС»

Возраст обучающихся: 7 - 9 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель: Пшеничная Оксана Юрьевна, педагог
дополнительного образования
первой квалификационной категории

г. МОСКВА, 2016 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Формирование личности может быть эффективным лишь в том случае, если в этом процессе будет актуализирован творческий потенциал человека в различных видах деятельности. Большие возможности в развитии творчества заключает в себе изобразительная деятельность.

Среди множества видов изобразительного творчества одной из самых привлекательных для детей является деятельность по созданию мультипликационных фильмов. Востребованность различных видов деятельности при создании мультфильма повышает уровень успешности у учащихся и способствует развитию творческого начала детей. Создание мультфильмов - увлекательное занятие, которое наполняет жизнь ребенка радостью творчества.

Мультипликация, как особый вид кинематографии, создается по своим, присущим только этому виду творчества законам. Объектом мультипликации может быть любой предмет школьной программы, вымышленные истории и сказки, сочинённые детьми. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она - элемент «новой грамотности».

Школьный учебный процесс наполнен описаниями и представлениями динамических процессов — процессов, разворачивающихся во времени.

В пространстве между рисунками и реальными моделями живут ещё и виртуальные – иллюзионные модели. Модели, выполненные средствами мультипликации.

Там, где простой показ статичных изображений даёт информацию разуму, мультипликация предъявляет сообщение непосредственно чувствам. Мы не рассказ о движении получаем, а само движение видим. Мультфильм – очень увлекательное зрелище. Оно обращается не только к мысли, облечённой в слова, но и к самому непосредственному ощущению жизни.

Сегодняшним ученику и учителю надо начинать самим делать мультипликационные пособия для собственного повседневного учения. У ученика появляется дополнительный повод и мотивация разобраться в сути изучаемых процессов – без этого трудно сделать хороший мультфильм. А у учителя появляется великое множество замечательно наглядных пособий.

Во многих школьных предметах ученикам демонстрируют и даже предлагают самим нарисовать не просто картинку, но фазы развития многих процессов – отсюда до мультипликации один шаг. Наша задача – помочь школьникам этот шаг сделать. Помочь им включиться в процесс освоения этой новой мультимедийной грамотности

Современный мобильный класс в полной комплектации – самое лучшее, что можно придумать для школьной самодельной мультипликации. Практически все функциональные возможности студии мультфильмов у мобильного класса есть. Видеокамера, цифровой фотоаппарат и сканер – каждое из этих устройств по-своему с успехом заменяет классический мульт-станок.

Графические и, тем более, мультипликационные редакторы, вместе с графическим планшетом позволяют выполнять работы по фазовке, контуровке, заливке, монтажу, озвучиванию.

Портативные Макинтоши – iBook-и, несколько веб-камер позволяют распараллелить работу, а устройства беспроводной сети – аэропорты позволяют быстро и эффективно соединять усилия.

С помощью этого комплекса любой кабинет может превратиться в мультипликационную студию. Собираемый фильм тут же можно показать друг другу через мультимедиа проектор и разместить в Интернете, то есть опубликовать.

Создавая фильмы в школе, мы строим образовательный и воспитательный процесс, не прекращая его ни на минуту. Из этого следует простой вывод. Те ситуации, которые с точки зрения просто студии мультфильмов являются проходными, могут быть очень важными с точки зрения учения и воспитания участников студии. Дело не в возможности время от времени произнести назидание – важно просто понимать, какие умения, навыки, личностные свойства мы можем выработать у учеников, занимаясь с ними мультипликацией.

Мультипликация – универсальный инструмент. В каждом школьном предмете ей найдётся место. Овладев техникой создания мультипликационного фильма, дети получают возможность более творчески подходить к изучению любого предмета в школьной программе.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Настоящая образовательная программа направлена на создание организационных условий формирования информационной культуры учащихся 2в класса. Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы школьника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в образовательную деятельность ребенка. Она основывается на оптимистичных взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности воспитанников, изучении специфики развития их мышления и других психических процессов и функций в условиях компьютеризированной игровой и учебной деятельности.

Эффективность обучения основам информационной грамотности зависит от правильного учета психофизиологических особенностей детей данного возраста, соблюдения санитарно-

гигиенических и эргономических норм во время организации и проведения занятий, профессиональной компетентности преподавателя в области воспитания и обучения.

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление. Воспитанники получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей, анимации, слайд - фильмов.

Эта программа служит для создания творческого человека. Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознания и понимания.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участия ребят в конкурсах, олимпиадах, смотрах и т.п.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа студии мультипликации «ФОКУС» имеет как художественно-эстетическую, так и научно-техническую *направленность*.

Новизна образовательной программы состоит в целенаправленном освоении целого ряда компьютерных программ, представленных в базовом комплекте программного обеспечения современного мобильного класса для создания конечного продукта.

Актуальность программы заключается в организации учащихся с абсолютно различными базовыми уровнями по любым предметам, создание творческих групп, где возможности каждого учащегося востребованы для достижения конечного результата.

Педагогическая целесообразность программы в том, что она дает базовый уровень для создания анимационных фильмов не только по любому предмету школьной программы, но и на социальные темы, как например здоровый образ жизни, правила дорожного движения, охрана окружающей среды и др., а также формируют разновозрастную толерантную творческую группу учащихся.

Цель данной программы — обучить детей различным технологиям создания самостоятельных и коллективных анимационных фильмов.

Задачи:

1. Ознакомить детей с общими закономерностями создания мультипликационной ленты — сценарным планом, раскадровками, съемкой, монтажем, озвучиванием и сборкой.
2. Формировать у детей практические умения и навыки создания мультипликационных эффектов, освоить с ними в полном объеме весь процесс создания мультипликации способами обычной и многослойной перекладки, а так же перекладки при помощи сканера.
3. Познакомить детей с общими понятиями мультипликации в ее различных видах, задачах, закономерностях.
4. Воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность.

Прививать навыки работы в коллективе. Поощрять доброжелательное отношение друг к другу и окружающим, через создание разного рода мультипликационных поздравлений, открыток.

5. Обогащать визуальный опыт детей через их знакомство с произведениями отечественных и зарубежных мультипликаторов
6. Развивать художественный вкус, фантазию, изобретательность.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия в группе проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Основная форма организации учебного процесса - творческое занятие. Это обусловлено сложностью и логической поэтапностью процесса создания мультфильма. Такая

форма обеспечивает системность учебного процесса, возможность повторять и закреплять пройденное.

Так же в обучении используются экскурсии, участие в конкурсах, публикация работ учащихся в интернете, беседы с демонстрацией анимационных фильмов отечественных и зарубежных режиссеров, готовых работ выпускников студии, игры и викторины.

Прогнозируемый результат данной программы состоит в полученных знаниях по истории развития отечественной и зарубежной мультипликации, умениях снять плоскую перекладку, трехмерный фотоматериал, умениях смонтировать отснятый материал, озвучить его, смонтировать и анимировать заставку и титры. Проверка полученных знаний и умений осуществляется при помощи мультипликационных тестов, кроссвордов и викторин.

Подведение итогов реализации программы: показ работ на школьных праздниках, публикация работ учащихся студии на сайте школы, выпуски тематических сборников мультфильмов по разным предметам, участие работ в окружных и городских конкурсах.

♣ **Условия реализации.**

- ♣ Для успешного освоения программы необходимы следующие материалы, инструменты и условия:
- ♣ помещение - мастерская;
- ♣ фотоаппараты цифровые;
- ♣ штативы;
- ♣ компьютеры;
- ♣ периферийные устройства (сканеры, планшеты).;
- ♣ мультимедийный проектор;
- ♣ цифровую видеокамеру.
- ♣ Помещение должно обязательно проветриваться и хорошо освещаться, желательно, чтобы помещение имело воду и канализацию.

♣ **Принципы обучения:**

- ♣ эмоционально положительное отношение учащихся к деятельности - основное условие развития детского творчества;
- ♣ учет индивидуальных особенностей детей - одно из главных условий успешного обучения;
- ♣ последовательность освоения учебного материала - от простого к сложному, от учебных заданий к творческим решениям;
- ♣ удовлетворение потребности ребенка в практической деятельности через создание полезных мультипликационных роликов.

♣ **Методы обучения:**

- ♣ репродуктивный (воспроизводящий);
- ♣ иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- ♣ проблемный (педагог ставит проблему и решает ее вместе с детьми);
- ♣ эвристический (проблема ставится самими детьми, ими же предлагаются пути решения).

Разделы программы:

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Природа анимационного эффекта	4
2	Доступные способы создания анимационных фильмов	8
3	Освоение принципов создания фильма в технике стоп моушен	16
4	Делаем мультик вместе. Проектная работа.	26
	Итого	54

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

▲

№ п/п	Тема	Всего часов	В том числе	
			теория	практика
1	2	3	4	5
1	«Природа мультипликационного эффекта». Урок-игра. Условия безопасной работы. (Введение в образовательную программу)	2	5	1,5
2	«Истоки. Чуть- чуть истории». (просмотр фрагментов классики мультипликации)	2	0,5	1,5
3	Бумажные двухфазовки. Особенности двухфазной мультипликации.	2	5	1,5
4	Двухфазовая мультипликация в компьютерных средах.(программа iMove)	2	0,5	1,5
5	Двухфазная мультипликация (сканирование рисунков и сборка в iMove, зеркальные двухфазовки, векторные фигурки в AppleWorks)	2	0,5	1,5
6	Принцип создания мультфильма в любом графическом редакторе.(Graphic Converter)	2	0,5	1,5
7	Мультипликация в программе Keynote	2	0,5	1,5
8	Мультпарад . (Сборка всех работ и показ. Обсуждение. Промежуточное тестирование)	2	0,5	1,5
9	Трёхмерная анимация. Принципы съёмки.Создание персонажей	2	0,5	1,5
10	Трёхмерная анимация. Создание среды.Съёмка трёхмерного натурального сюжета.	2	0,5	1,5
11	Монтаж видео ролика в программе iMovie	2	0,5	1,5
12	Роль звука в фильме. ▲ Изучение возможностей звука в программе iMovie	2	0,5	1,5
13	Монтаж и наложение звука. Освоение программы iMovie	2	0,5	1
14	Создание титров и названия	2	0,5	1,5

15	Мультпарад (промежуточное тестирование)	2	-	2
16	Создание рабочих групп проектной деятельности, постановка задачи, распределение ролей, разработка плана работы.	2	0,5	1,5
17	Работа над проектом. Подготовка персонажей в творческих группах	2		2
18	Создание персонажей в творческих группах	2		2
19	Съемка сцен проекта	8		8
20	Монтаж сцен проекта в IMovie	6		6
21	Запись голосовых файлов Работа с фоновым звуком	2		2
22	Создание титров	2		2
23	Мультпарад. Обсуждение работ. Итоговое тестирование. Задание на лето.	2		2
	Всего часов	54		

При составлении дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы была использована следующая литература:

1. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор / (в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007
2. /index.php?topic=interes/history
3. УВЛЕКательная МУЛЬТипликация. Интернет-ресурс.
4. Арнаутова Н. А., Кричевец Е. А. Уроки мультипликации: возможности использования цифровой техники в коррекционно- развивающих целях // Воспитание и обучение детей с нарушениями развития - М., 2011, №1
5. Кабаков Е. Г., Арнаутова Н. А. Создание мультфильмов учителями и школьниками - инструмент современного образовательного процесса / Научно-практическая разработка, включающая технологическую и методическую составляющую. Конкурсная работа на соискание Гранта Москвы — 2012
6. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика. 1-11 классы.
7. Авторская программа Тур С.Н., Бокучавы Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4х классов
8. Примерное содержание курса информатики в начальной школе (из письма Министерства образования Российской Федерации от 17,12,2001 № 957/13-13)
9. Сеймур Пейперт Переворот в сознании. Дети, компьютеры и плодотворные идеи, М.: Педагогика, 1989, - 220 с.
10. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса (/mult.htm)
11. Кабаков Е.Г. Сборник сочинений (сайт Фестиваля Увлекательной Науки) /moodle/mod/dfwiki/view.php?id=708&page=%D1%F2%E0%F2%FC%E8%20%E8%20%FD%F1%F1%E5&gid=0&uid= 0
12. Норштейн Ю. Движение стиля [: «лабораторные записи»] // Искусство кино. 1988. № 10. С. 104—116
13. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005 — 248 с