

Утверждаю
Директор МБУ ДО ДШИ
 Кузнецова А.В.
Приказ № 33 от 25.08.2021



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Анимация от «А» до «Я»
(Срок обучения-2 года)
Возраст детей-5-9 лет

г. Гаврилов-Ям
2021 год

Структура программы учебного предмета

I. Пояснительная записка.

1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;

1.2. Цели и задачи учебного предмета;

1.3. Срок реализации учебного предмета;

1.4. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;

1.5. Форма проведения учебных аудиторных занятий;

1.6. Методы обучения;

1.7. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;

II. Содержание учебного предмета.

2.1. Учебно-тематический план обучения;

2.2. Содержание образовательной программы;

III. Требования к уровню подготовки обучающихся.

IV. Формы и методы контроля, система оценок.

V. Информационное обеспечение программы.

I. Пояснительная записка

1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;

Данная программа разработана на основе авторского учебного пособия по начальному мультимедийному образованию М.И. Нагибиной «Волшебная азбука. Анимация от А до Я» и является частью учебно-методического комплекса по курсу «Анимационное творчество детей».

В системе дополнительного образования эта программа относится к художественной направленности и предназначена для начального медиаобразования дошкольников и младших школьников в возрасте от 5 до 9 лет.

Медиаобразование (от англ. Mediaeducation) – специальное направление в педагогике, которое выступает за изучение закономерностей массовой коммуникации. Основной задачей медиаобразования является подготовка нового поколения к восприятию и пониманию различной информации и современных информационных технологий (Психолого-педагогический словарь / Сост. В.А. Мижериков/ ред. П.И. Пидкасистый. – Ростов: Феникс, 1998. – С.241).

Самым распространенным и передовым медиаискусством является кино, стоящее на стыке изображения, пластики, звука, слова и техники. Для реализации данной программы выбрана анимация, как наиболее доступный и понятный для ребенка жанр кино.

Анимация является универсальным средством, так как ее возможности позволяют развить творческие способности детей в комплексе: родная речь – написание сценария; изобразительное творчество – создание образа персонажей и фонов; декоративно-прикладное творчество – изготовление моделей игрушек и декораций; пластика – знакомство с движением; музыка, звук – озвучивание фильма; техника – знакомство с оборудованием и приспособлениями для съемки мультфильма.

Актуальность программы.

Анимационная деятельность отвечает социальному запросу родителей и потребностям детей, в ней интегрировано содержание различных предметных областей. Программа соответствует требованиям образовательных стандартов дошкольного и младшего школьного образования в Российской Федерации. Тематическая направленность программы строится на принципах возрастной психологии, индивидуализации обучения, педагогики сотрудничества, педагогики искусства. Программа подчинена парадигме развития образования в стране с опорой на современные достижения в области экранных жанров искусства.

Данная программа содержит перечень занятий и материалов по учебному пособию для детей «Волшебная азбука. Анимация от А до Я». Каждая буква азбуки рассказывает о процессе подготовки и создания анимационного фильма, разъясняет сущность процесса и его терминологию, содержит практические задания и упражнения. Программа способствует также организации работы студии,

созданию рабочего места для съемки мультфильма и планированию творческой деятельности.

Региональный компонент образования по данному курсу обусловлен, прежде всего, социальными и профессиональными, историко-культурными, экологическими, демографическими и другими особенностями, которые учитываются в содержании и организации образовательного процесса. Программа соответствует социально-экономическому развитию образования, обеспечивает условия для развития человеческого потенциала, помогает творческой и профессиональной самореализации обучаемых. Особая гордость начинающих аниматоров – успешное состояние отрасли анимационного кино в России. Появление новых профессиональных мультфильмов и сериалов для детей, возможность общения с российскими аниматорами и обладателем премии «Оскар» - режиссером и художником-аниматором Александром Петровым.

Отличительные особенности и новизна программы состоит в том, что детям дошкольного и младшего школьного возраста предоставляется возможность войти в волшебный мир анимации не только в качестве зрителя, но и стать автором, создающим свою уникальную работу.

Дети дошкольного и младшего школьного возраста делают первые шаги в мультимедийном творчестве, обучаются посредством мультфильмов и создают анимационные сюжеты. Программа является комплексной и предполагает развитие у обучающихся навыков в таких видах деятельности как устная и письменная речь, изобразительное и прикладное творчество, вокальное и инструментальное музицирование, сценическое движение, знакомство с техническим оборудованием.

Работа в программе подразумевает использование потенциала социального взаимодействия, с помощью которого значительно расширяется сфера коммуникации учебной группы, а занятия переносятся в другие, интересные для ребят культурно-образовательные учреждения по заранее подготовленному и утвержденному договору, например, в кинотеатр, библиотеку, музей, детский сад, школу, в мастерскую художника-аниматора.

Адресат программы – дошкольники и младшие школьники 5-9 лет, не имеющие специальной художественной подготовки, владеющие на своем уровне первоначальными навыками в различных видах творчества. То есть, ребенок лепит, рисует, вырезает. Он знаком со стихами и сказками, поет, танцует и т.д.

Дети, осваивающие программу, имеют свои возрастные психологические особенности: небольшой объем внимания и памяти, ориентированность на достижение быстрого результата, потребность в новизне впечатлений, восприятие информации от простого к сложному.

Дошкольники

Особенностью дошкольного возраста является рассеянное внимание. Этим продиктована необходимость частой смены видов деятельности: слушание и пересказ стихов и сказок, рисование, лепка, пение, движение, съемка, просмотр фильмов, работ и т.д. В этом возрасте ребенок активно познает окружающий мир и его общение с ним очень разнообразно. Способность воспринимать материал,

фантазировать, создавать интересные образы, изделия, композиции, у детей развиты не всегда одинаково. Дошкольники, как правило, не обладают хорошей координацией движений пальцев рук. Выполняя различные действия (вырезание, раскрашивание, складывание из бумаги) ребенок получит возможность развить мелкую моторику. Реализация программы поможет обрести уверенность в собственных силах, освоить необычные технологии, воспитать художественный вкус, умение наблюдать и выделять главное, научит не только смотреть, но и видеть.

Младшие школьники

Возраст младших школьников, на наш взгляд, наиболее благоприятен для нравственно-эстетического воспитания. Здесь важной остается игровая деятельность, а личностная ориентация определяется направленностью на внешний, предметный мир, преобладает наглядно-образное мышление и эмоционально-чувственное восприятие действительности. Ведущее место занимает образная память. Ребенка необходимо заинтересовать, применяя адекватные возрасту формы представления учебного материала, создавая атмосферу успешности в его деятельности. Концентрация внимания обучающегося может быть достаточно продолжительной, если действия, которые он выполняет, соответствуют его возрастным и психологическим потребностям и интересам. Для младших школьников – это время открытий, стремление к новому. Анимационное творчество удовлетворяет их запросам, вызывает большой интерес, приобщает к творчеству.

Данная программа предоставляет педагогу возможность оптимального, гибкого сочетания интересов, потребностей ребенка и достижения им образовательного результата запланированного уровня.

1.2. Цели и задачи учебного предмета

Цель – создание авторского мультфильма и воспитание доброго грамотного зрителя в процессе обучения и организации творческого досуга.

Круг задач, решаемых в образовательном процессе посредством анимационной деятельности весьма широк.

Задачи курса:

Личностные

- Воспитание доброго отношения друг к другу с положительным настроением на занятия, создание комфортной образовательной среды;
- Формирование грамотного зрителя в соответствии с запросами общества;
- Развитие интереса к экранному анимационному творчеству.

Мета предметные

- Развитие мотивации к мультимедийному творчеству;
- Формирование самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности в процессе работы.

Предметные

- Включение в познавательную деятельность, знакомство с новыми материалами, технологическими и изобразительными приемами работы;
- Обучение технике безопасности, навыкам работы с оборудованием и приспособлениями для съемочного процесса;
- Приобретение определенных знаний, умений, навыков и компетенций по освоению процесса создания мультфильма (знание терминологии анимации, развитие речи и словесного творчества, освоение навыков актерского мастерства, умение работать с разными материалами, познания в рамках съемочного процесса и работы с оборудованием).

Чтобы выполнить все эти задачи, необходимо привить детям навыки общения, научить их работать вместе, умея при этом договариваться, прислушиваться к мнению друг друга. В результате к концу года проходит этап становления коллектива единомышленников, в котором каждый почувствует себя значимым и внесет посильный вклад в создание мультфильма.

Сложные задания ребенок выполняет с помощью взрослого. Одним из необходимых условий работы является заинтересованность и участие родителей, т.к. некоторые задания предлагаются детям на дом для развития фантазии и раскрытия творческого потенциала. Подразумевается, что эти задания ребенок выполняет, используя упражнения из книги «Волшебная азбука: Анимация от А до Я».

1.3.Срок реализации учебного предмета

Срок реализации программы 2 года (72 недели).

1.4. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета

Нормативный объем освоения программы: 144 академических часа.

Срок освоения программы: 2 года – 72 учебные недели с периодичностью занятий 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Таблица 1

Срок обучения/класс	1 год	2 год
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	72	72
Количество часов на аудиторные занятия	72	72
Общее количество часов на аудиторные занятия	72	72

1.5. Форма проведения учебных аудиторных занятий

Формы организации образовательного процесса предусматривают проведение занятий малыми группами, которые формируются по возрастному принципу – дошкольники, младшие школьники. Количество обучаемых – от 6 до 8 человек. Такое количество детей в группе обусловлено как спецификой организации съемочного процесса, так и спецификой педагогического процесса, ориентированного на индивидуальный подход к каждому ребенку. На некоторых этапах реализации программы (и создания мультфильма) потребуются деление обучающихся на микро-группы по 3-4 человека. При этом педагогу необходимо учитывать как личностные, так и творческие предпочтения детей. В каждой микро-группе, примерно по 10-15 минут выделено на основную тему занятия (как правило, съемка, работа у анимационного станка), а другие 10-15 минут – на иную деятельность: наблюдение работы оператора, аниматора, выполнение общего или индивидуального задания, по теме (например, рисование, лепка, просмотр и обсуждение мультфильма). В середине занятия микро-группы меняются местами. Таким образом, обучающиеся получают возможность в течение одного академического часа осваивать различные виды деятельности, реализовывать себя в них.

Виды занятий по программе определяются ее содержанием и могут предусматривать обзорные упражнения, ролевые игры, тематические просмотры, практические работы, выставки, экскурсии и другие виды учебных работ.

1.6. Методы обучения

На занятиях анимационного творчества ребенок выступает в качестве наблюдателя – зрителя, и в качестве участника процесса создания мультфильма – автора фильма.

Зритель, прежде всего, смотрит предлагаемый ему фильм, может принять участие в его обсуждении, пересказать и инсценировать в игре понравившийся фрагмент. Сказочные и поучительные сюжеты, концентрация и выразительность образа анимационного персонажа помогают детям видеть добро и зло, сопереживать герою, запоминать стихи и песни, развивают наблюдательность, внимание, музыкальные способности и речь.

Автор работает над собственным мультфильмом: сочиняет историю, превращает ее в сценарий, рисует фоны и выполняет декорации, создает образ героя, придумывает его мимику и движения, может говорить и петь за него, одушевляет. Одним словом, ребенок моделирует кусочек мультипликационной жизни.

Таблица 1. Сравнительная характеристика роли ученика-зрителя и ученика-автора.

Значение	Наблюдатель (зритель)	Участник (автор)
Развитие эмоционально-	В процессе просмотра фильма сопереживает	Придумывает историю и персонажей. Формирует

волевой сферы	герою, анализируя его поступки в беседе. Активно обсуждает увиденное.	Характер героя. Проявляет личные эмоции и переживания. Работает аккуратно.
Формирование познавательного интереса и восприятия. Получение представлений, знаний и умений.	Расставляет смысловые акценты по сюжету фильма, цвету, звуку, движению. Внимательно смотрит и слушает, проявляет интерес и сочувствие, получает знания о разных объектах.	Совершенствует знания, умения и навыки в процессе съемки (игры под камерой). Приобретает знания по драматургии, сведения о материалах и их обработке. Роль автора фильма привлекательна для детей.
Развитие коммуникативности	Выслушивает и дополняет собеседника в ходе обсуждения фильма. Отстаивает свою позицию в процессе взаимодействия.	Общается в ходе создания фильма, объясняет свою задумку, делится материалами. Рассказывает сценарий, выбирает музыку. Умеет договариваться в процессе работы.
Формирование нравственных качеств личности	Анализирует роль героев фильма, последствия их хороших и плохих поступков.	Помогает, уступает, делится идеями, материалами, изображает внешние качества доброго или злого героя.
Развитие творческого мышления	Внимательно смотрит, слушает, рассуждает, делает выводы, формулирует и последовательно излагает свою точку зрения.	Проявляет творческую активность в разных видах деятельности, в процессе создания сценария, рисования, музыки, лепки, оживления, съемки.

Процесс реализации программы предусматривает для обучающихся несколько этапов – подготовительный, основной, итоговый, которые представлены в таблице.

Таблица 2 Этапы реализации программы.

Содержательная часть	Условия развития этапа
Подготовительный этап	
Организация рабочего места	Учебный кабинет должен иметь несколько зон: 1. Зона (обязательная) – съемочное место, которое укомплектовано съемочным столом (высота стола должна соответствовать возрасту детей), компьютер, фото- или видеокамера, штатив; 2. Зона (обязательная) – рабочее место группы. Это общий стол и стулья или индивидуальные места для творческой работы, расходные материалы и

		<p>инструменты для декоративно-прикладной и изобразительной деятельности детей;</p> <p>3. Зона – «кинозал» - место, где дети просматривают фильмы и дидактические материалы на большом экране (например, ТВ-панель, экран с проектором или крупный компьютерный монитор в сочетании с системным блоком ПК);</p> <p>4. Зона – игровая. Здесь проводятся игровые моменты занятия, двигательные упражнения, активные паузы.</p> <p>Зоны кабинета разграничены условно и могут свободно трансформироваться.</p>
	<p>Планирование деятельности, проектирование программы, определение критериев и показателей результативности, определение форм и методов работы с родителями</p>	<p>Программа для детей дошкольного и младшего школьного возраста предполагает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знакомство с начальными историческими сведениями об анимации; - организация игр, кинопросмотров, обсуждений; - знакомство с процессом создания мультфильма и кинопрофессиями; - освоение базовых технологических приемов в различных техниках рисования и прикладного творчества; - анимация (оживление) рисунков, предметов, игрушек, пластилина, природных (листья, семена, камушки, цветы и т.п.) и сыпучих материалов (соль, песок, крупа, чай и т.п.); - воспитание интереса к художественной деятельности, родной речи, музыке, движению.
	<p>Планирование творческих мероприятий, направленных на взаимодействие с родителями, педагогами, партнерами и другими заинтересованными лицами.</p>	<p>Регулярные и разовые творческие мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - индивидуальные консультации; - мастер-классы; - занятия совместно с родителями по созданию мультфильмов; - творческие встречи, просмотры и обсуждения анимации; - участие в конкурсах и фестивалях; - организация экскурсий и пленэров.
Основной этап		
	<p>Творческая деятельность</p>	<p>Создание комфортной образовательной среды. Воспитание доброго отношения друг к другу с положительным настроением на занятия.</p> <p>Формирование необходимых знаний, умений и навыков по анимации (оживлению) рисунков, игрушек, предметов.</p>

		<p>Освоение новых технологических и изобразительных приемов работы, создание собственного авторского сюжета (фильма), обучение технике безопасности и приемам работы с оборудованием в процессе съемок.</p> <p>Развитие навыков грамотного зрителя, интереса к экранному творчеству, навыков актерского мастерства пластики тела и умения передавать в движении различные образы.</p>
<p>Оценка деятельности детей и педагога</p> <p>Дети оценивают степень заинтересованности в рамках занятия в виде рисуночных тестов, опросов, бесед</p> <p>Родители оценивают заинтересованность детей в виде собеседования и опросов, анкетирования и благодарности педагогу.</p> <p>Оценка педагогов и администрации по результатам деятельности коллектива</p>	<p>Оценка деятельности коллектива может быть дана со стороны детей, родителей, педагогов и администрации.</p> <p><u>Оценка деятельности педагога:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - самоанализ по индивидуальным критериям; - самооценка деятельности, уровень знаний, умений и навыков в соответствии с целью и задачами программы. <p><u>Оценка деятельности детей:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - точность выполнения; - самостоятельность; - внимательность; - оригинальность выполнения; - умение работать в коллективе. <p><u>Оценка родителей:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - заинтересованность и увлеченность ребенка; - возможность работать совместно с детьми; - отношение доверия к педагогам. <p><u>Оценка сотрудников:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - заинтересованность и увлеченность ребенка; - наполняемость групп; - сохранность контингента; - результативность. 	
Итоговый этап		
Результативность		<p>Освоение начальных навыков медиаобразования. Воспитание доброго и грамотного зрителя, который искренне и тепло принимает работы, как своих сверстников, так и профессионалов.</p> <p>Творческие достижения детей.</p>
Популяризация результатов		<ul style="list-style-type: none"> - выполнение тематических подборок с анимационными фильмами детей и их

	анимационного творчества детей	распространение; - создание поздравительных анимационных открыток, обучающих дисков; - творческие показы для детей, родителей, педагогов, партеров; - участие фильмов в конкурсах и фестивалях.
--	--------------------------------	--

1.7. Описание материально-технических условий реализации программы.

Материалы и инструменты, необходимые для работы над фильмом, самые разнообразные. Используются в зависимости от темы занятия:

- Бумага для рисования и для акварели,
- Цветная бумага,
- Черная двусторонняя бумага,
- Картон,
- Карандаши простые и цветные,
- Фломастеры,
- Мелки восковые,
- Гуашевые и акварельные краски,
- Пластилин,
- Кисти,
- Ножницы,
- Клей ПВА,
- Мягкая проволока,
- Нетрадиционные материалы (пластиковые формы от конфет, коробки, фантики, диски, крышки, цветные лоскутки и нитки, пуговицы, лампочки),
- Природный материал (шишки, желуди, листья, мох, ветки, причудливые деревяшки, сухие цветы и т.д.),
- Сыпучие материалы (песок, соль, манка, пшено, греча, кофе, чай и т.д.),
- Папки конверты, коробочки для хранения вышеперечисленного.

Оборудование для работы над мультфильмом.

Важно вовремя фиксировать результаты деятельности детей. Для этого потребуется следующее техническое оснащение и приспособления:

- Диктофон для записи детских историй и сказок,
- Фотоаппарат или видеокамера для покадровой съемки и создания видеоряда,
- Стол для съемочных работ и штатив,
- Телевизор или компьютер для просмотра отснятых материалов,
- Микрофон, наушники,
- Звукозаписывающая техника.

II. Содержание программы

2.1. Учебно-тематический план

Работа над созданием мультфильма требует от ее участников усидчивости и терпения, ребенку сложно удерживать внимание в рамках достаточно монотонного процесса съемки. Существует опасность потери интереса, т.к. дети любят успешность и быстрый результат. Задача педагога грамотно разделить процесс анимационного творчества на логические этапы, зафиксированные в учебно-тематическом плане.

	Название раздела (этапа)	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
	Теоретический блок. Введение. Понятие «мультипликация». Беседа о любимых мультфильмах и их героях. Знакомство с историей анимации, известными режиссёрами, аниматорами, писателями, художниками. Основные технологические сведения о мультипликации.	4	4		Вводный контроль на общение (тестирование)
	Исторический практикум. История анимации. Упражнения и оптические игрушки, пришедшие из истории. Знакомство с оживлением рисунков. «Зоотроп». Изготовление «тауматропа», карманных мультфильмов.	4	2	2	Творческая работа. Выставка оптических игрушек.
	Практикум зрителя. Знакомство с лучшими профессиональными мультфильмами для детей. Демонстрация сюжетов о различных анимационных технологиях. Просмотры детских работ. Обсуждение.	16	6	10	Игра, беседа и анализ
	Практикум художника. Повышение уровня изобразительного мастерства. Рисование разными способами, с применением необычных приемов.	20	4	16	Творческая работа. Выставка
	Практикум сценариста. Развитие и совершенствование литературного мастерства. Работа над собственной книжкой-малышкой. Чтение, сочинение, декламация.	10	2	8	Творческая работа.
	Практикум дизайнера. Декоративно-прикладное (создание персонажей, макетов и декораций). Пользование инструментами для обработки разных материалов.	20	4	16	Творческая работа. Выставка.
	Практикум аниматора. Поэтапное освоение техники съемки. Приемы создания движения. Виды и особенности анимационного процесса.	40	8	32	Творческая работа. Фестиваль.

	Практикум оператора. Приемы работы с оборудованием. И приспособлениями для съемочного процесса. Техника безопасности и правила поведения в процессе съемки.	7	1	6	Практическая работа
	Практикум звукооператора. Создание и запись звука. Техника безопасности.	9	3	6	Творческая работа. Зачет.
	Практикум актерского мастерства. Отработка движения персонажа. Мимика и пластика. Упражнения перед зеркалом. Постановка речи.	6	2	4	Творческая работа. Конкурс.
	Диагностический блок. Тестовые и зачетные задания, диагностика основных показателей творческой деятельности.	8		8	Вводная диагностика. Текущий и итоговый контроль.
	Всего	144	36	108	

2.2. Содержание образовательной программы.

Рассмотрим содержание блоков в рамках учебно-методического плана. Каждый из одиннадцати блоков, заявленных в программе, может стать как единственным видом деятельности занятия, так и одной из составляющих частей его комплекса.

Теоретический блок.

Введение. Понятие «мультипликация». Мультипликация в переводе с латинского – значит умножение, размножение. В мультипликационном фильме подразумевалось технологическое изготовление множества рисунков с изображением фаз движения, поэтому данный термин больше всего подходит к технологии рисованного фильма. Слово «анимация» тоже латинское и означает «одушевление». Этот термин сменил привычное название «мультипликация», т.к. одушевлять и оживлять автор может любой предмет и материал. Термин «анимация» помог раскрыть и придумать новые технологии анимационного кино.

В начале каждого занятия соответственно теме планируется вводная беседа, из которой дети узнают о любимых мультфильмах и их героях, знакомятся с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками, а также запоминают новые термины и основные технологические сведения о мультипликации.

Исторический практикум

В этом блоке в доступной для детей форме происходит знакомство с историей возникновения и развития анимации, с первыми анимационными приспособлениями и изобретателями оптических игрушек, в которых используется принцип анимации. Дети изучают анимационное движение в игровой форме и изготавливают простейшие анимационные игрушки.

Практикум зрителя

Данный этап является наиболее важным воспитательным моментом. Дети осознанно смотрят мультфильмы, созданные профессиональными аниматорами с

обсуждением и анализом. Учатся пересказывать сюжет, определять главных героев и их роль в фильме. Ребята демонстрируют собственные фильмы. Этот процесс важен не только для зрителей, но и для юных авторов, потому что они учатся смотреть, анализировать анимационные сюжеты.

В процессе просмотра фильмов и их обсуждения осуществляется задача воспитания внимательного, доброго зрителя, который искренне и тепло принимает работы, как своих сверстников, так и профессионалов и имеет четкую личностную позицию

Практикум художника

Этот блок расширяет привычные рамки изобразительного творчества за счёт использования инновационной анимационной технологии. Совершенствование навыков изобразительной деятельности, накопление базовых знаний по созданию анимационного рисунка. Умение применять знания по изобразительному творчеству в процессе работы над созданием анимационного эпизода, сюжета, фильма. Возможность научиться рисовать, изучить и освоить новые приемы и технологии, узнать новинки в мире искусства, развивать художественный вкус, чувство цвета, композиции, желание стать художественно образованным и воспитанным человеком.

Практикум сценариста

Этот тематический блок предполагает развитие литературных способностей ребенка. Сочинение сказки для дошкольников и младших школьников является центральным событием в процессе подготовки к созданию фильма. В этом творческом процессе у детей развивается речь, активизируется память, ассоциативное мышление.

Практикум дизайнера

В рамках этого практикума дети знакомятся с новыми технологиями, создают индивидуальные и групповые композиции из разных материалов: «Невероятные фантазии природы», «Мир из бумаги», «Пластилиновые превращения» и др., изготавливают персонажи и декорации для фильма, работают с разными материалами. Фантазия ребенка в выборе материала практически не ограничена: макароны, цветной песок, соль, глина, пластилин, овощи, цветы и листья – все способно ожить в анимационном фильме. Техника предметной анимации не требует больших усилий по прорисовке, поэтому позволяет проявить максимальную творческую активность.

Практикум аниматора

Этот блок представляет возможность ребенку нарисовать, оживить и снять свой анимационный сюжет, проявить свою индивидуальность и авторскую личность. Визуальные образы, в силу своей наглядности, живое слово, благодаря своей конкретности, могут помочь ребенку дополнить художественное анимационное изображение.

Сюжетность занятия завораживает внимание ребенка и формирует устойчивый интерес к тому, что «говорит» анимационная кукла, чем она живет, о чем переживает и радуется. Кукла-персонаж общается на ярком и доступном детям

языке, ставит перед ребенком проблемные ситуации и вопросы, требующие активизации мышления, будит фантазию и воображение, стимулирует творческие проявления.

Особую сложность на данном этапе представляет необходимый расчет движения (тайминг). Опыт в проведении тайминга приходит с практикой, одна теория не дает достаточно полных представлений о данном виде работы. Тем не менее, это не мешает превратить съемку фильма в увлекательнейшее занятие, своеобразную игру. Ребенок передвигает персонажи, наделяя их душевными качествами, перевоплощается в них, становится участником этого действия.

Практикум оператора

Работая над фильмом, ребенок оценивает события не только с точки зрения художника и сценариста, но еще и оператора и режиссера, и осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров (не выходит за границы кадра, не допускает попадания в кадр посторонних предметов). Для многих ребят этот этап работы – первое знакомство с техникой, необходимой для создания фильма. Дети учатся видеть формат кадра, знакомятся с камерой и объективом, учатся выставлять свет, выполняют покадровую съемку, фиксируют отснятый материал в компьютере. Задача педагога – предоставить им известную долю самостоятельности, не ослабляя при этом контроль. Необходимо учитывать возрастные особенности детей, регулировать долю их участия. В процессе съемки ребенок приучается к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности операций. Это большей частью практическая работа. Обязательно знание техники безопасности.

Практикум звукооператора

Запись звука – один из важнейших этапов создания фильма. Основное средство выражения мыслей и чувств. Звучащее слово, вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном и художественном плане.

Необходимо использовать все возможности звука в фильме. Дети очень любят тексты от автора или героя. Это может быть стихотворение, сказка, прямая речь персонажей. Наряду со словом, огромную роль при записи звука играет музыка. Иногда она сама является импульсом создания мультфильма. Когда музыка может заменить текст без ущерба для понимания, предпочтение следует отдать музыке. Кроме авторского текста и музыки для фильма используются различные шумы (в студии желательно иметь фонотеку).

В качестве упражнений дети разыгрывают сюжеты песен, изображают персонажей, передают в движении музыкальные образы.

Практикум актерского мастерства

Ученые единодушны во мнении, что театр является одной из самых ярких, красочных и доступных восприятию ребенка сфер искусства. Он доставляет детям радость, развивает воображение и фантазию, способствует творческому развитию ребенка и формированию основ его личностной культуры. Данный блок занятий и

упражнений по актерскому мастерству направлен на раскрытие образа персонажей анимационного фильма.

Невербальный язык общения ребенок видит каждую минуту и усваивает его подсознательно. Настроение (оттенки чувств) анимационного героя обязательно надо связывать с эмоцией человека, выраженной в мимике, жесте и пластике. Детям предлагаются упражнения перед зеркалом. Усваивая язык жеста и мимики, ребята фиксируют определенное настроение и рисуют это настроение, отрабатывают пластику движения персонажа, имитируя, например, его походку и т.д.

Диагностический блок

Диагностика обучающихся проводится с целью определения степени подготовленности, достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение, получения сведений для совершенствования образовательной программы и методики обучения.

Тестовые задания создаются и утверждаются в упражнении, они содержат теоретическую и практическую часть. Тест составляется в соответствии с реализуемой программой и направлен на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии. Формулировки вопросов должны быть по возможности краткими и понятными. Приветствуются вопросы-шутки, так как они очень нравятся детям и мотивируют их на дальнейшую деятельность. Вторая (практическая) часть предполагает самостоятельное выполнение учащимися заданий, которые направлены на проверку, оценку и коррекцию знаний и способов деятельности

Примерная тематика сюжетных упражнений с использованием разных материалов и анимационных технологий.

Такие сюжетные упражнения являются творческими проектами, которые помогают ребятам в процессе игры открывать для себя волшебные секреты анимации и работают на укрепление детского интереса и мотивации к работе над фильмом.

1. «Наши ручки». Ребята снимают собственные руки покадрово (каждый небольшой сдвиг фиксируется как фотография). Задача – найди в сюжете свою ручку на экране.

2. «Живой рисунок». Дети рисуют под камерой по очереди, постепенно получая общий рисунок. Производится покадровая съемка, например, появляется трава, постепенно вырастает и расцветает цветок.

3. «Волшебные цепочки». Покадровая съемка фигур, созданных из цепочек. Дети трансформируют фигурки.

4. «Бумажные превращения». Под камерой располагается бумажный лист, который постепенно (за 8 приемов – фаз) сминается, превращаясь в комок. Педагог использует «обратную съемку» при монтаже, и дети видят, как смятая бумага распрямляется в ровный бумажный лист.

5. «Пластилиновые превращения». Каждый ребенок лепит свою фигурку. Под камерой покадрово автор ломает свою фигурку, превращая в кусок пластилина. Педагог использует «обратную съемку» при монтаже, и дети видят, что фигурки сами появляются из куска пластилина.

6. «Снежинки». Дети рисуют фон и все вместе двигают снежинки. Задача – всем убирать (прятать) руки с фона в момент съемки.

7. «Живые предметы». Оживляем коробочки, ножницы, карандаши, пуговицы и др.

8. «Любимые игрушки». Дети приносят свои игрушки и снимают сюжеты с их участием.

9. «Мультикулинария». Оживляем фрукты, ягоды, конфеты, печенье. Печем и варим под камерой и т.д.

10. «Фигурки из листьев». Снимается творческий процесс создания персонажей из природного материала.

11. «Живая веревочка». Создаем движение веревочки под камерой – скручиваем, перегибаем, образуем фигуры.

12. «Сыпучие картинки». Выполняются из различных сыпучих материалов (манки, соли, чая, речного песка, бусинок и др.). Ребята фантазируют, создают различные образы.

13. «Проволочные истории». Упражнения из мягкой проволоки.

14. «На кого похожа буква», «Веселый счет». Анимационные упражнения для младших школьников, помогают ребенку освоить счет и выучить алфавит.

15. Снятые покадрово сюжетные упражнения непосредственно после съемки педагог демонстрирует на фотокамере или в компьютерной программе.

III. Требования к уровню подготовки обучающихся

В соответствии с целью и задачами курса планируются результаты, которые подразумевают создание анимационного сюжета, формирование устойчивого интереса к различным видам творческой деятельности, повышение уровня креативности детей и создание дружеского коллектива единомышленников.

Требования к знаниям и умениям, которые должен приобрести обучающийся в процессе занятий по программе.

По окончании обучения учащийся должен

знать:

- начальные сведения о мультипликации и новые термины из технологии анимации;
- свойства и разнообразие материалов для использования в мультфильмах;
- технику безопасности и приемы работы с оборудованием в процессе съемки.

уметь:

- рисовать, лепить, мастерить, выполнять подвижные игрушки, используя различные материалы;

- придумывать собственные истории, сказки и работать над фильмом по сценарию, используя покадровую съемку;
- участвовать в озвучивании мультфильма.

Личностные качества, которые могут быть сформированы и развиты у детей в результате занятий по программе:

- усидчивость в процессе работы над анимационным сюжетом;
- аккуратность, внимательность, четкость выполнения работы;
- умение работать в коллективе, сочинять и рассказывать, слушать других;
- внимательность и доброе отношение к фильмам во время просмотров.

Личностные, мета предметные и предметные результаты, которые приобретет обучающийся по итогам освоения программы:

- устойчивый интерес к экранному анимационному творчеству;
- выполнение рисунков, игрушек, декораций, фотографий;
- создание коллективного сюжета или фильма.

IV. Формы и методы контроля

Отслеживание результатов деятельности в процессе реализации программы осуществляется на разных этапах ее выполнения. Это возможное фиксирование на занятиях, собраниях и творческих мероприятиях, взаимодействия педагога и обучаемого, родителей и детей, родителей и педагогов, обучаемых между собой.

Продуктивность каждого занятия отмечается по методике М.И. Нагибиной в виде стимул-контроля, который подводится при подведении итога занятия, а особые успехи фиксируются в личную карту творческих достижений обучаемых и при составлении портфолио каждого выпускника.

Карта стимул-контроля

Тема занятия				
	Критерии	Показатели		
	Интерес к занятию	высокий	средний	низкий
	Новизна творческой деятельности	есть	нет	не знаю
	Самостоятельность в процессе творчества	полная	частичная	отсутствует
	Сотворчество (с кем, педагоги, родители, сверстники)	да	нет	
	Роль педагога	наблюдение	общение	помощь
	Удовлетворенность результатом	полная	частичная	отсутствует

Фамилия обучаемого:		
	Продукт, полученный в результате творческой деятельности	Пример: (Литературное произведение, рисунок, анимационный фильм и т.д.)
	Реальное использование продукта творческой деятельности	Пример: (конкурс стихов, выставка изобразительного творчества, фестиваль)

Показателем эффективности работы образовательной программы и возможными критериями результативности могут быть:

а) для обучающихся:

Внешняя результативность:

- стабильная деятельность коллектива

Внутренняя результативность:

- потребность в творческой деятельности

- овладение методами анализа

- создание индивидуальных и групповых проектов

- сознательный выбор проведения досуга

б) для родителей:

- заинтересованность и увлеченность ребенка

- возможность работать вместе с детьми

- наличие доверия к педагогу.

Формы аттестации:

Для определения результативности освоения программы разрабатываются формы аттестации. Они призваны отражать достижения цели и задач программы, проводятся согласно учебному плану и учебно-тематическому плану (зачет, творческая работа, выставка, конкурс, фестиваль и др.).

Для отслеживания результативности реализации программы педагог проводит диагностику знаний и умений, которыми владеют обучающиеся.

Вводная диагностика может проводиться в начале учебного года, четверти или на первых минутах занятия, когда педагог определяет подготовленность ребят к работе.

Промежуточная диагностика или аттестация проводится в середине года, четверти или занятия и помогает определить, как обучаемые усваивают материал.

Итоговая аттестация определяет уровень полученных знаний, умений и навыков.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов в программе выполняются и прилагаются в следующей форме:

1. Фиксация деятельности коллектива:

Аналитическая справка, аналитический материал с описанием видов деятельности, медиаматериалы о проделанной работе (аудиозапись, видеозапись,

презентация, фоторепортаж выступления, концерта, фестиваля, др. мероприятий), диагностика знаний по анимации (проводится в начале и в конце учебного года).

2. Фиксация наград и поощрений:

Потрфолио, свидетельство (сертификат), грамота, благодарность, диплом, приз, медаль.

3. Фиксация документов процесса обучения:

Журнал посещаемости, маршрутный лист, материал анкетирования и тестирования.

4. Фиксация продуктов творческой деятельности:

Перечень готовых работ, выполненных обучаемым за определенный срок (рисунки, декоративно-прикладные работы, фильмы), выставка персонажей, выполненных в разных техниках, издание авторских сюжетов, сценариев.

5. Фиксация достижений и отзывы:

Статьи, протоколы жюри конкурсов и фестивалей, отзывы детей, родителей, партнеров.

V. Информационное обеспечение программы.

Наглядные материалы:

- детские книги из серии «Фильм-сказка»
- журналы комиксов
- наглядные пособия из фондов студии и музея (сценарии, раскадровки, персонажи и фоны, материалы студии «Союзмультфильм» и др.).

Видеоматериалы:

- сборники мультфильмов Центра анимационного творчества «Перспектива», Ярославль, Россия, 2000-2020гг.
- мультфильмы Федора Хитрука «Фильм, фильм, фильм»
- мультфильмы Александра Петрова «Кот в колпаке», «Добро пожаловать!», «Корова»
- мультфильмы Алексея Демина «Кошки под дождем»
- мультфильмы Гарри Бардина «Чуча»
- мультфильмы Михаила Тумели «Волшебная свирель»
- мультфильмы Фредерика Бака «Крак», Канада
- мультфильм Марко Магалаеса «Анимация», Бразилия
- мультфильмы Ника Парка «Невероятные приключения Уолласа и Громита», Великобритания
- сборники мультфильмов «Карусель», Союзмультфильм, 2010-2018гг.
- подборка сюжетов, снятых обучающимися центра анимационного творчества «Перспектива» для телеканала «Карусель», программа «Мультстудия», выпуск 2013-2015гг.