

Структурное подразделение дополнительного образования детей
Центр детского творчества государственного бюджетного общеобразовательного
учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы пос.
Кинельский муниципального района Кинельский Самарской области
(446410 Самарская область, Кинельский район, п. Кинельский, ул. Рабочая, 4А)

УТВЕРЖДАЮ
Начальник СП ДОД ЦДТ
_____ Петрухина О.А.
« ____ » _____ 2020 г.
Программа принята на основании
решения методического совета
протокол № _____
от « ____ » _____ 2020 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
«Мультидом»**

Направленность – техническая, художественная
Возраст обучающихся 8 - 12 лет
Срок образования – 1 год

Разработчик: Ханбекова Александра Сергеевна,
педагог дополнительного образования

2020 год

Пояснительная записка.

В современном мире цифровых технологий и сетевых ресурсов предъявляются новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения с учетом требований времени, где основной целью обучения является развитие творческой, конкурентоспособной личности.

Программа дополнительного образования «Мультидом» реализует не только творческую, но и техническую направленность образования.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерных технологий в создании искусства. Программа предназначена для вовлечения обучающихся в творческую работу с применением мультимедийных технологий и графики.

Программа тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

Современное изобразительное искусство значительно расширило свои границы: кино, телевидение, фотография, компьютерный дизайн и анимация, видео и многое другое активно вошли в нашу жизнь. Понятие синтеза культуры означает сегодня такую работу воображения, которая объединяет в себе творческое мышление и знания на качественно новом уровне.

К числу такого синтеза культуры относится комплексное синтетическое искусство мультипликации, близкое и понятное и детям, и взрослым.

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

Занятия мультипликацией включают в себя различные виды творческой деятельности: изобразительное искусство в различных формах (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка.

Мультипликация позволяет познакомиться с разными видами искусства и обучиться разным техникам, при этом, не посещая художественные, музыкальные и другие узкоспециализированные школы, и, в тоже время, имея возможность не

ограничивать себя в выборе чего-то одного. Ребенок может выбрать и понять, а что ему более нравится. Таким образом, мы объединяем два направления в системе дополнительного образования *техническое и художественное*.

В основу данной программы положены следующие нормативные документы, регламентирующие деятельность ОУ в сфере дополнительного образования:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-Р).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Министерства просвещения России от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Порядка персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам ».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных образовательных программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242.
- «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложения к письму министерства образования и науки Самарской области 03.09.2015 №МО-16-19-01/826-ТУ).

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультидом» по направленности образовательной деятельности относится к программам *художественным и техническим*. Она ориентирована на формирование социально успешной личности, воспитание социальной компетентности, социальную адаптацию, повышение уровня готовности обучающихся к взаимодействию.

Данная программа имеет *ознакомительный уровень* освоения образовательной деятельности.

Актуальность программы обусловлена синтезом творческого и технического направления. Создание анимации - процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами. В данном объединении дети работают в таких техниках как живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр, знакомятся с программами для редактирования видео и аудио материалов. Синтез различных творческих методов и анимации (оживления) вызывают интерес у обучающихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации.

Новизна и оригинальность данной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является *модульной* и включает содержание разнообразных видов изобразительных действий: рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т. д. и технического действия: освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой.

Педагогическая целесообразность дополнительной общеобразовательной программы «Мультидом» определена тем, что ориентирует обучающегося на приобщение к технической культуре, применение полученных знаний, умений и навыков в повседневной деятельности, улучшение своего образовательного результата, на создание индивидуального творческого продукта.

Дополнительная образовательная программа «Мультидом» состоит из 2 модулей:

Модуль I. «*Мультипликационные техники*» – 42 часа;

Модуль II. «*Виды программного обеспечения*» – 66 часов.

Цель программы - формирование интеллектуальных и творческих способностей личности посредством формирования знаний о технологии создания анимированных персонажей.

Обучающие:

- познакомить с основами анимации (владение основами построения сюжета, различными техниками анимации, правилами съемки, уметь создавать звуковое оформление мультфильма);
- познакомить с историей мультипликации;
- познакомить с компьютерными программами для создания монтажа и анимации.

Развивающие:

- сформировать интерес к анимационному творчеству;
- сформировать художественно-эстетический вкус и творческие способности детей;
- способствовать развитию психических процессов: познавательных, эмоционально – чувственных, эмоционально-волевых;

Воспитательные:

- воспитать ценностные отношения к труду;
- воспитать уважение и доброжелательное отношение к другим участникам коллектива.

Условия набора и режим занятий

Данная программа рассчитана на **108 часов, 3 часа** в неделю. Срок реализации – **1 год**. В объединение принимаются обучающиеся в возрасте **8-12 лет** без предварительного отбора.

В основу программы положены такие **принципы** как:

– **Целостность и непрерывность**, означающие, что данная ступень является важным звеном единой подготовки в дополнительном образовании по изобразительному искусству, информатике и информационным технологиям.

– **Практико-ориентированность**, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

– **Принцип дифференциации**, материал излагается одинаково, а при практическом выполнении предлагается работа разного уровня сложности (в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовки каждого).

- **Принцип систематичности и последовательности**, определенная логика и последовательность при выполнении заданий: совокупность объектов, объединенных в единое по определенным характеристикам, выполнение заданий также разбивается и выполняется по алгоритму.

Структура занятий по данной программе включает теоретическую и практическую части, где применяются различные **формы обучения**:

– самостоятельные работы,

– беседы, из которых дети узнают много новой информации;

– фестивали, тематические праздники, конкурсы, исследования,

– коллективно-творческие дела;

- проектная деятельность.

Формы работы:

-индивидуальные занятия;

-групповые занятия;

-занятия «в паре».

В процессе реализации данной программы педагог использует словесные, практические и наглядные **методы обучения**:

– **Объяснительно-иллюстрированный метод.** Его сущность выражается в том, что знания воспитаннику предлагаются в "готовом" виде, а педагог организует различными способами восприятие этих знаний. Воспитанники их осмысливают и фиксируют в своей памяти. Рассказ, объяснение, показ видео- или фотоматериала, показ мультипликационных фильмов, наглядных пособий способствуют усвоению материала с последующим его использованием.

– **Репродуктивный (воспроизводящий) метод.** Его сущность выражается в том, что знания воспитаннику предлагаются в "готовом" виде, а педагог не только сообщает знания, но и объясняет их, воспитанники сознательно усваивают знания, понимают их, запоминают, правильно воспроизводят. Прочность усвоения знаний достигается их многократным повторением. Этот метод довольно экономичен и содействует формированию у воспитанников практических умений и навыков. Наглядный пример в действии этого метода при использовании аналогичного инструментария во всех графических редакторах.

– **Соревновательный метод.** Обучение при создании соревновательной ситуации в группах или индивидуально.

– **Консультационный метод** (как учителем, так и детьми-консультантами из старшего года обучения).

– **Поисковый метод** (сеть Интернет, литература, аудио-, видео-коллекции).

– **Работа с техническим и программным обеспечением** (фотоаппарат, штатив, с графическими, видео-, аудио-редакторами).

– **Декоративно-прикладной метод** (создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и бутафории, необходимой по сценарию, в различных техниках).

– **Метод проектов.** Представляет собой разновидность проблемно-развивающего обучения; это способ достижения дидактической или иной цели через детальную разработку проблемы, которая завершается вполне реальным практическим

результатом. Проектирование изменяет тип мышления воспитанников, участников проекта, приближая его к потребностям XXI века.

Формы аттестации:

Текущий контроль: наблюдение.

Итоговый контроль: викторина, мониторинг результатов обучения.

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Часы		Форма организации	Форма контроля	
		Общее кол-во часов	В том числе			
			Теория			практи ка
Модуль I. «Мультипликационные техники» – 42 часа						
Цель- формирование у обучающихся знаний, умений и навыков в освоении мультипликационных техник.						
Задачи:						
<ul style="list-style-type: none"> ➤ познакомить с историей мультипликации; ➤ сформировать интерес к анимационному творчеству; 						
1	Вводное занятие	3	1,5	1,5	Обзорное занятие, игра	Тест. Предварительный.
2	История мультипликации. Виды анимации	6	3	3	Практические занятия, просмотр презентаций	Практический (фенантископ)
3	Профессии в мультипликации	6	3	3	Наглядная, практическая работа	Рисунок любимого героя мультфильма
4	Знакомство с работой фотоаппарата. Штатив.	6	3	3	Демонстрация	Уметь настроить фотоаппарат и штатив
5	Рисованная анимация	6	3	3	Практическая работа, просмотр мультфильмов	(цветок)
6	Пластилиновая анимация	6	3	3	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа. (превращения)
7	Бумажная анимация	9	3	6	Практическая	Практическая

					работа, просмотр мультфильмов	работа
Модуль II. «Виды программного обеспечения» – 66 часов.						
Цель: формирование системы знаний, умений и навыков в освоении различных технических средств и видов программного обеспечения.						
Задачи:						
➤ познакомить с компьютерными программами для создания монтажа и анимации;						
➤ обучить навыкам создания анимации ;						
8	Знакомство с программой MicrosoftPaint	9	3	6	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Рисование в программе.
9	Знакомство с программой MicrosoftPowerPoint	9	3	6	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа во вкладке анимация
10	Знакомство с программой WindowsMovieMaker	9	3	6	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа. Монтаж.
11	Анимация объектов Lego-конструктора и др.	9	3	6	Практическая работа, игра	Уметь моделировать и оживлять модели
12	Знакомство с программой Photoshop.	12	3	9	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа во вкладке анимация
13	Знакомство с программой MacromediaFlash	9	3	6	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Работа в программе
14	Итоговое занятие. Защита проекта.	3	-	3	Защита проектов	Самоконтроль
15	Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах и т.д.	6	-	6	Индивидуальная	Результат участия
	Итого	108	37,5	70,5		

Содержание деятельности программы

<i>I модуль «Мультипликационные техники»</i>	
Занятие 1	Вводное занятие. Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. Вид занятия: теория 1,5 часа, практика – 1,5 часа
Занятие 2-3	История мультипликации. Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы. Показ мультфильма. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 3 часа
Занятие 4-5	Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы. Практическая работа. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 3 часа
Занятие 6-7	Знакомство с работой фотоаппарата. Как использовать штатив в работе. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 3 часа
Занятие 8-9	Рисованная анимация. Первые рисованные мультфильмы. Просмотр рисованных мультфильмов. Создание рисунка и анимация. Рисуем портрет. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 3 часа
Занятие 10-11	Пластилиновая анимация. Работа с пластилином. Создание пластилиновых героев для мультфильма. Просмотр пластилиновых мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Колобок». Вид занятия: теория 3 часа, практика – 3 часа
Занятие 12-14	Бумажная анимация. Аппликации. Оригами. Создание мультфильма. Просмотр мультфильмов в технике оригами, аппликации. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 6 часов
<i>Модуль II. «Виды программного обеспечения» – 66 часов.</i>	
Занятие 15-17	Знакомство с программой MicrosoftPaint. Работа в программе. Рисование в программе. Создание проекта мультфильма. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 6 часов
Занятие 18-20	Знакомство с программой MicrosoftPowerPoint. Интерфейс программы, понятие слайда, объекта, дизайна, анимации. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 6 часов
Занятие 21-23	Знакомство с программой WindowsMovieMaker. Знакомство с мультипликационными техниками. Этапы создания мультипликационного фильма: снимки, редактирование фото, монтаж, озвучка, отладка работы. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 6 часов

Занятие 24-26	Анимация объектов Lego-конструктора и др. Работа над проектом «Пожарная безопасность». Вид занятия: теория 3 часа, практика – 6 часов
Занятие 27-30	Знакомство с программой Photoshop. Вид занятия: теория 3 часа, практика – 9 часов
Занятие 31-33	Знакомство с программой MacromediaFlash Вид занятия: теория 3 часа, практика – 6 часов
Занятие 34	Итоговое занятие. Защита проекта. Вид занятия: практика – 3 часа
Занятие 35-36	Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах и т.д. Подготовка мультфильмов. Итоговое занятие Вид занятия: практика- 6 часов

Планируемый результат освоения программы

Умения	Знания	Ценности
Умеют: - придумывать образ; - лепить плоского героя из пластилина; -умеют менять положение героя относительно фона.	Знают: - закономерности движений; - свойства пластилина; - процесс создания пластилиновой анимации.	Обладают: - целеустремленностью; -развиваются коммуникативные качества.
Умеют: -создавать бумажного героя по отдельным частям; -задавать движение бумажной фигурке; - рисовать силуэт.	Знают: - технологию создания бумажной анимации; -что такое силуэт.	Обладают: способностью к продуктивному общению; - самостоятельностью
Умеют: -выполняют в технике оригами простые фигурки; -проводят фотосъемку на штативе; -передвигают фигурки относительно фона	Знают: - технологию создания объемной бумажной анимации	- Обладают способностью к продуктивному общению

Диагностика и контрольно-оценочная деятельность.

В целом усвоение программного материала контролируется творческими работами. Современная дидактика определяет следующие виды контроля, которые применяются педагогам на занятиях - ***вводный, текущий, итоговый.***

Вводный контроль проводится на первых занятиях. Он осуществляется в виде анкетирования детей и(или) родителей, отслеживания из личностных качеств на занятиях и составления на всех обучающихся индивидуальных характеристик.

Текущий контроль проводится после изучения почти каждого раздела курса. Только отчетную работу по теме «***Программы для создания Gif-анимации***» целесообразно совместить с отчетной работой по теме «***Программа обработки растровой графики, поддержкой работы с векторной графикой, создание анимации***» и создать общий проект. Данный вид контроля производится в виде – тестов, творческих работ на компьютере, выступление перед сверстниками и младшими учащимися в школе, и перед подростками из других кружков. К методам контроля относится отчет о проделанной работе после ее выполнения, выступление на конференциях.

Итоговый контроль проводится после окончания каждого года обучения в виде участия в IT-конкурсах и фестивалях различного уровня, создании и защите творческих проектов и проектов на социальную тематику, по учебно-тематическому плану - выставка работ «Мои достижения». В течении года набирается электронное портфолио работ воспитанника.

Оценивая деятельность обучающихся, педагог старается не давать количественных оценок, а дается качественная оценка в виде характеристик, похвальных писем и устного анализа деятельности обучающихся.

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
2. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
8. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
9. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
11. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
12. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
13. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
14. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;

Видеоматериалы:

1. Как создаются пластилиновые персонажи. Сюжет из передачи «Галилео».
2. Мультфильм «Пластилиновая ворона».
3. Мультфильм «Адажио».
4. Мультфильм «Legосити золотой рудник».
5. Мультфильм «Старик и море»

