

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

ПРИНЯТО Координационно-методическим  
Советом МБОУДО «ДДТ»  
Протокол от 31.03.2021 №15

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом МБОУДО «ДДТ»  
от 31.03.2021 №101  
И.о. директора МБОУДО «ДДТ»  
Н.В.Лобанова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**социально-гуманитарной направленности**  
**«В мире анимации»**  
**(рабочая)**

**Возраст учащихся: 5-14 лет**

**Срок реализации: 1 года**

Автор - составитель:

**Кузнецова Ирина Николаевна**

методист

г. Сосновый Бор  
2021 г.

**АННОТАЦИЯ**  
к дополнительной общеразвивающей программе «В мире анимации»

Направленность:	социально-гуманитарная
Направление:	мультипликация
Вид:	модифицированный
Уровень освоения:	базовый, общекультурный
Целевое назначение программы:	создание условий для раскрытия творческого потенциала обучающихся посредством технологии производства анимационных фильмов.
Задачи программы:	<p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– познакомить детей с классическими и современными шедеврами анимации, дать представление об ее истории;</li> <li>– познакомить с технологиями создания мультипликационного фильма;</li> <li>– изучить основы создания детской анимации.</li> </ul> <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, моторики, художественного вкуса;</li> <li>– развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;</li> <li>– развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;</li> <li>– развивать речь, воображение, абстрактное и творческое мышление, актерских способностей посредством создания визуальных образов мультипликации.</li> </ul> <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– воспитывать в детях уважение друг к другу, к общему делу;</li> <li>– умение работать в группе, прислушиваться к мнению каждого ее члена;</li> <li>– воспитывать умение доводить начатое дело до конца;</li> <li>– поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.</li> </ul>
Возраст:	5-14 лет
Срок реализации:	1 год
Объем программы:	от 70 / 140 часов

<b>Ожидаемый результат:</b>	определены по каждому модулю на основе критериев оценки сформированности ключевых компетенций обучающихся.
<b>Особенности реализации программы:</b>	<p>программа состоит из четырех модулей и предусматривает активное включение обучающихся в создание анимационных фильмов; а также участие в конкурсах любого уровня. Все образовательные модули имеют деятельностно-практический характер. <i>Для расширения содержания программы модули могут дополняться.</i> Система занятий сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. В основе практической работы лежит самостоятельное создание мультипликационных фильмов.</p>

## Содержание

1. Пояснительная записка	5
2. Учебно-тематические планы программы, содержание программы, информационное обеспечение	10
2.1.Модуль 1 «Анимация в детском саду»	10
2.2.Модуль 2 «В мире анимации»	16
2.3.Модуль 3 «Лего-анимация»	23
2.4.Модуль 4 «Проектно-исследовательская деятельность»	27
3. Материально-техническое обеспечение программы	32
4. Календарно-учебный график	33
5. Приложение	35

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «В мире анимации» разработана на основании **следующих нормативно-правовых документов**: Конвенции о правах ребенка, в соответствии требованиями Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ, национального проекта «Образование» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16) «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Молодые профессионалы», «Социальная активность»), Концепции развития дополнительного образования, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. №1726-р, и плана мероприятий ее реализации на 2015-2020 гг., Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам», Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

**Направленность программы:** социально-гуманитарная.

Современные дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и за компьютерными играми. Но мало кто из них владеет компьютерной техникой и технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня очень закономерен вопрос: как включить в жизнь ребенка информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками?

**Актуальность** в том, что раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Одной из задач сегодняшнего дня является повышение в обучении роли медиаобразования. В поисках нестандартного подхода к развитию творческих и информационных возможностей ребенка мы обратились к мультипликации – методу создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видеотехники делает доступным человеческому воображению новые реальности. Детская мультипликация – это игра, в которой ребенок может придумать и оживить своих героев, наделить их определенными качествами, проиграть разные жизненные или сказочные ситуации.

Детская мультипликация уникальна еще и тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом стимулирует детей придумывать новые сюжеты для сценариев, создавать декорации и персонажи мультфильмов, озвучивать роли, дети пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио- и видеосъемки, изучают специальные компьютерные программы для анимации, осуществляют монтаж отснятого материала. Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма - это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

**Педагогическая целесообразность программы** обусловлена тем, что в процессе создания мультфильма естественным образом интегрируются различные виды деятельности: художественно-эстетическая, физическая, познавательная, речевая и социально-коммуникативная.

**Основная цель программы:** создание условий для раскрытия творческого потенциала обучающихся посредством технологии производства анимационных фильмов.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- познакомить детей с классическими и современными шедеврами анимации, дать представление об ее истории;
- познакомить с технологиями создания мультипликационного фильма;
- изучить основы создания детской анимации.

*Развивающие:*

- способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, моторики, художественного вкуса;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;
- развивать речь, воображение, абстрактное и творческое мышление, актерских способностей посредством создания визуальных образов мультипликации.

*Воспитательные:*

- воспитывать в детях уважение друг к другу, к общему делу;
- умение работать в группе, прислушиваться к мнению каждого ее члена;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.

В процессе обучения обучающиеся будут заниматься литературным творчеством (написание сценария, реплик героев), изобразительным творчеством (изготовление персонажей, фонов, декораций, художественное оформление титров), актерским мастерством (озвучивание персонажей), работой с техническими средствами (компьютер, камера, диктофон).

**Отличительные особенности:** программа состоит из нескольких модулей и предусматривает активное включение обучающихся в создание анимационных фильмов; а также участие в конкурсах любого уровня. Все образовательные модули имеют деятельностно-практический характер. Для расширения содержания программы модули могут дополняться. Система занятий сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. В основе практической работы лежит самостоятельное создание мультипликационных фильмов.

**Возраст учащихся:** 5-14 лет (в зависимости от модуля)

**Набор в группы:** свободный.

**Состав групп:** постоянный.

**Количество учащихся:** 12-15 человек в группе.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 2 часа (70 часов), 2 раза в неделю – по 2 часа (140 часов (учебное занятие)).

**Форма обучения:** очная, язык - русский.

**Возможна дистанционная форма** обучения (видеоуроки, чат, графические дидактические материалы, видеоконференции с другими детьми, формы фиксации образовательных результатов). Размещение наполнения теоретической и практической частей общеобразовательной общеразвивающей программы на платформе Moodle, Zoom и тд. Проведение занятий в режиме online и offline согласно расписанию. Реализация дистанционного обучения ведется согласно «Положению о дистанционной форме обучения в активированные дни, дни карантина, период эпиднеблагополучия в МБОУДО «ДДТ»» (Приказ МБОУДО «ДДТ» от 25.03.2020 №87).

**Формы организации занятий:** групповая, малыми группами и индивидуально-групповая

**Формы проведения занятий:**

- учебное занятие,
- участие в конкурсных мероприятиях различного уровня,
- интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение;
- «мозговой штурм»;
- съемки.

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые, исследовательские.

При реализации общеразвивающей программы «В мире анимации» применяются следующие современные образовательные технологии:

- технология КТД (совместное творчество педагога и учащихся);
- здоровье сберегающая технология;
- технология формирующего оценивания результата;
- исследовательские методы в обучении;
- игровые технологии;
- информационно-коммуникационные.

**Программа «В мире анимации» состоит из четырех модулей:**

- 1 модуль: «Анимация в детском саду»;
- 2 модуль: «В мире анимации»;
- 3 модуль: «Лего-анимация»;
- 4 модуль: «Проектно-исследовательская деятельность в анимации».

**Прогнозируемые результаты обучения** определены по каждому модулю на основе критериев оценки сформированности ключевых компетенций обучающихся.

**Формы подведения итогов реализации дополнительной программы:**

- Просмотры мультфильмов;
- Участие в конкурсах анимационного творчества;
- Публикация готовых мультфильмов в сети интернет.

Все это позволяет обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

### Диагностика освоения детьми программы

При определении результативности программы учитывается следующее:

- результаты работы обучающихся на занятиях;
- участие обучающихся в течение года в показах, конкурсах, фестивалях, других мероприятиях.

Каждая работа учащихся должна тщательно обсуждаться. Приниматься во внимание должно все: подбор материала, техника исполнения, качество выполненной работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении мультфильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

<b>Время проведения</b>	<b>Цель проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Выявление уровня знаний в области мультипликации	Беседа, анкетирование
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, творческое задание.
В конце полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения	Опрос, творческая работа, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, анкетирование
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Конкурс, творческая работа, защита проекта, презентация творческих работ, демонстрация мультфильмов, итоговое занятие, коллективная рефлексия, коллективный анализ



		фильмов, , самоанализ, анкетирование
--	--	---

Мониторинг результативности заносится в диагностическую карту (Приложение №1). Оценка ставится по трехбальной системе, где:

- 3 балла – **высокий** уровень освоения материала, то есть полное усвоение содержания общеразвивающей программы, полная сформированность основных компетентностей;
- 2 балла - **средний** – значительное усвоение содержания общеразвивающей программы, значительная сформированность основных компетентностей;
- 1 балл - **низкий** – частичное усвоение содержания общеразвивающей программы, частичная сформированность основных компетентностей.

## 2. Учебно-тематический план, содержание программы, информационное-обеспечение

### 2.1. Модуль 1 «Анимация в детском саду» (70 часов)

#### Пояснительная записка

**Актуальность.** Одним из важных мотивов занятий с детьми дошкольного возраста является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Современный дошкольник привык к кинематографу и мультипликации, создание иллюзии движения не воспринимается им как чудо. Создавая вместе с детьми мультфильмы, взрослые могут вернуть им ощущение свежести восприятия самого факта движущегося изображения.

Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкальное творчество, драматургия и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость.

Всем известно, что мультипликация (анимация) – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий используемых при создании мультфильма имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

К тому же, создавая свой мультфильм, ребенок имеет возможность переработать свою проблему, передать ее персонажам, инсценировать важную для него ситуацию, выразить все, что волнует через мультфильм. В этом заключается психотерапевтический эффект детской мультипликации.

**Цель:** создание условий для раскрытия творческого потенциала дошкольников посредством технологии производства анимационных фильмов.

#### **Задачи:**

##### *Обучающие:*

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также основными техниками и способами создания мультфильмов;
- познакомить с этапами производства мультфильма в соответствии с возрастом;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы со съемочным оборудованием;
- обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.

##### *Развивающие:*

- развить художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;
- развить художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

- развить наблюдательность, усидчивость и волевые качества личности.

*Воспитательные:*

- воспитать нравственные качества личности ребенка, эмоционально-эстетическое восприятие окружающего мира;
- воспитать внимание, аккуратность, целеустремленность;
- формировать этические нормы в межличностном общении;
- обогащать визуальный опыт детей через просмотр мультфильмов и участие в мероприятиях.

Модуль «Анимация в детском саду» рассчитан на детей в возрасте 5-7 лет и дает базовые знания и практические навыки по покадровой съемке мультфильма.

**Результатом обучения являются знания, умения и навыки, которые дети приобретут к концу изучения модуля. Учащиеся будут знать:**

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- технологии создания мультфильмов в разных техниках (пластилиновой, песочной, плоскостной, объемной, рисованной и т.д.);
- последовательность работы над созданием мультипликационного фильма;
- знать и различать основные крупности и планы.

**учащиеся будут уметь:**

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- делать раскадровку;
- создавать персонажи и фоны;
- анимировать героев, озвучивать мультфильм;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием анимационного фильма;
- выразить свое отношение к мультипликационному фильму.

Контроль достижения планируемых результатов осуществляется по завершении изучения каждого тематического блока на основе анализа качества выполнения учащимися практических заданий. Показателями успешного усвоения учебного модуля станет коллективное изготовление мультфильма в любой изученной технике.

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы модуля	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	2	-	1	Оценка результатов выполнения упражнения
2	Как получается мультфильм? Профессии в анимации. Основные техники создания анимации	1	1	2	Оценка результатов выполнения упражнения
3	Как оживить картинку? (игра: «Весёлые истории»)	1	1	2	Создание собственной истории из 5 и более кадров

4	Ох уж эти эмоции!	1	5	6	Участие в играх на распознавание и понимание эмоций
5	Особенности движения на экране. Оживление различных предметов	1	3	4	Оценка результатов выполнения практического задания
6	Пиксиляция. Мы все актеры.	1	4	5	Презентация результатов групповой работы: видеозарисовка в технике пиксиляция
7	Выбор сюжета и сценария будущего мультфильма.	1	1	2	Участие в играх на развитие воображения
8	Что за зверь такой – раскадровка?	1	2	3	Оценка результатов выполнения практического задания: составление раскадровки
9	Как создать анимационный персонаж?	1	3	4	Оценка результатов выполнения практического задания: персонажи для мультфильма
10	Создание фона	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания: фоны для мультфильма
11	Съемка и озвучивание мультфильма в технике «перекладка»	3	12	15	Оценка конечного продукта: мультфильм в технике «перекладка»
12	Стоп! Снято! Мы сделали мультфильм.	-	1	1	Коллективный анализ конечного продукта
13	Пластилиновая сказка (Работа над пластилиновым мультфильмом)	3	14	17	Оценка конечного продукта: мультфильм в технике «пластилиновая объемная перекладка»
14	Коллективный просмотр мультфильма	-	1	1	Коллективный анализ конечного продукта
15	Из чего еще можно сделать мультфильм?	1	4	5	Оценка результатов выполнения практического задания
16	Итоговое занятие	-	2	2	Демонстрация получившихся результатов

<b>ИТОГО:</b>	<b>18</b>	<b>52</b>	<b>70</b>	
---------------	-----------	-----------	-----------	--

### Содержание учебных тем

**1. Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы? (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория:* Теория: анимация и мультипликация: в чем отличие. Предыстория анимации. Изобретение первых оптических приборов, волшебный фонарь, стробоскопы М. Фарадея. Открытие метода покадровой съемки. Первые шаги отечественной анимации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкес, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люконида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич). Анимационные сказки У. Диснея. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли» У. Дисней). Современные мультфильмы («Гора самоцветов»). *Практика:* просмотр и обсуждение представленных мультфильмов, создание простейшего эффекта движения на бумаге.

**2. Как получается мультфильм? Профессии в анимации. Основные техники создания анимации (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория:* техника покадровой съемки, флипбуки. Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, аниматор, художник-фазовщик, художник-компоновщик, актер, монтажер, композитор и т.д. Основные техники создания анимации: рисованная, пластилиновая, кукольная, объемная, компьютерная, песочная. *Практика:* просмотр и обсуждение представленных мультфильмов,

**3. Как оживить картинку? (игра: «Весёлые истории») (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория:* Stop Motion анимация, формула: сним+подвинь+сними. *Практика:* игра «Весёлые истории»: дети придумывают сюжет на 5 кадров и рисуют его на шаблоне киноленты, а затем пропускают свою ленту через бумажный «экран», получается маленький мультфильм.

**4. Ох уж эти эмоции (6 часа, из них: 1 час - теория, 5 часов-практика).** *Теория:* что такое эмоции. Как называется эта эмоция. Какие эмоции переживает персонаж. Как художник и аниматор могут передать ту или иную эмоции. Как эмоция отражается в теле персонажа. *Практика:* упражнение на распознавание своих эмоций и эмоций персонажа, просмотр мультфильмов с ярко выраженными разными эмоциями, упражнения на проигрывание своих эмоций и эмоций персонажа

**5. Особенности движения на экране. Оживление различных предметов (4 часа, из них: 1 час - теория, 3 часа-практика).** *Теория:* что можно оживить на экране? Работа с оборудованием для съемки: штатив, камера, свет. *Практика:* просмотр и обсуждение детских мультфильмов с предметной анимацией, съемка оживления предмета на телефон с помощью программы Stop Motion Studio.

**6. Пиксиляция. Мы все актеры (6 часов, из них: 1 час - теория, 5 часов - практика).** *Теория:* особенности техники «пиксиляция», фокусы и превращения. *Практика:* просмотр

и обсуждение мультфильмов в технике «пикселизация», съемка мультфильма-превращения с использованием различного реквизита.

**7. Выбор сюжета и сценария будущего мультфильма (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час - практика).** *Теория:* введение новых понятий: тема, идея, сюжет, сценарий. Из чего складывается сюжет мультфильма. Советы мультипликационной студии PIXAR по написанию сценария. Поиск сюжета. Какую роль в мультфильме играет главный герой. *Практика:* игры на развитие воображения и поиск сюжета для мультфильма.

**8. Что за зверь такой – раскадровка? (3 часа, из них: 1 час - теория, 2 часа - практика).** *Теория:* что такое раскадровка, важность раскадровки для съемки мультфильма. Правила создания раскадровки. *Практика:* создание раскадровки к выбранному сценарию.

**9. Как создать анимационный персонаж? (4 часа, из них: 1 час - теория, 3 часа - практика).** *Теория:* правила создания персонажа для анимации, как передать настроение персонажа. сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. *Практика:* создание персонажей к будущему мультфильму.

**10. Создание фона (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час - практика).** *Теория:* Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цвета» *Практика:* создание фона будущего мультфильма.

**11. Съемка и озвучивание мультфильма в технике «перекладка» (15 часов, из них: 3 часа - теория, 12 часов - практика).** *Теория:* знакомство с интерфейсом программы для покадровой съемки Anima Shooter. Каким должно быть освещение. Природа звука. Виды звуков (музыка, речь, шумы, звуковые эффекты, паузы). Музыка в кино: иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета. Речь: закадровая и в кадре. Зачем нужны шумы. Виды шумов: синхронные и асинхронные. Значение паузы. Взаимодействие звука и изображения. *Практика:* съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: камеры, штатива, ноутбука. Установка освещения. Озвучивание персонажей. Придумать голос для предмета, как бы предметы могли разговаривать между собой, упражнения для улучшения дикции.

**12. Стоп! Снято! Мы сделали мультфильм (1 час, из них: 0 часов - теория, 1 час - практика).** *Практика:* коллективное обсуждение, выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

**13. Пластилиновая сказка (Работа над пластилиновым мультфильмом) (17 часов, из них: 3 часа - теория, 14 часов - практика).** *Теория:* особенности работы над пластилиновым мультфильмом, правила работы с пластилином. *Практика:* создание пластилинового мультфильма.

**14. Коллективный просмотр мультфильма (1 час, из них: 0 часов - теория, 1 час - практика).** *Теория:* коллективное обсуждение, выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

**15. Из чего еще можно сделать мультфильм? (5 часов, из них: 1 час - теория, 4 часа - практика).** *Теория:* нетрадиционные техники в мультипликации: Нетрадиционные: теневая, вязанная, процарапывание, стеклография, пиксияция, ожившая живопись, коллажная техника, аниме, игольчатый экран и т.д. *Практика:* просмотр и обсуждение мультфильмов в нетрадиционной технике. Съёмка мультипликационного этюда в нетрадиционной технике.

**16. Итоговое задание (2 часа, из них: 0 часов - теория, 2 часа - практика).** *Теория:* коллективное обсуждение, выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

### **Информационное обеспечение модуля**

#### **Список литературы для педагога**

1. Нагибина М.И. «Технология анимации»
2. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
3. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
4. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008
7. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
8. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г. – 136 с.
9. Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мульттик, - М.: Э, 2015. - 62 с
10. Хитрук Ф.Н. Профессия-аниматор, М, 2008 г.
11. Родарри Дж. Грамматика фантазии. – М.: Самокат, 2011 г.

Интернет-источники:

<https://radostmoya.ru/project/multstrana>

<http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

<http://multazbuka.ru/>

<http://aakr.ru/animalaboratory/>

<https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya/series>

## 2.2. Модуль 2 «В мире анимации» (70 часов)

**Актуальность:** мультипликация (анимация) – это творческий вид кинематографа, позволяющий оживлять любые рисунки и любые предметы. Это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а так же дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакового всем инструмента – компьютера.

За время создания мультфильма ребенок может побывать в роли сочинителя, сценариста, актера, художника, аниматора и даже монтажера. То есть он знакомится с разными видами деятельности, то есть получает много новой необыкновенно интересной информации. Мультипликация – это прекрасный механизм для развития творческих способностей ребенка, а так же определить, к какому виду деятельности ребенок имеет больше склонности и способностей. «Дети-прирожденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто» на котором и строятся все наши фильмы» - замечательная фраза великого мультипликатора Ф. С. Хитрука, подарившего нам Винни-Пуха, отражает отличие детской анимации.

**Цель:** творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а так же основными техниками и способами создания мультфильмов;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- познакомить со всеми этапами производства мультфильма;
- сформировать технические навыки работы со съемочным оборудованием.

#### *Развивающие:*

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно- эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое и пространственное мышление;
- развивать умение планирования и оценки/самооценки выполненной работы;
- развивать мелкую моторику рук и глазомер.

#### *Воспитательные:*

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Модуль «В мире анимации» рассчитан на детей в возрасте 7-13 лет и дает базовые знания и практические навыки по покaдровой съемке мультфильма.



**Результатом обучения являются знания, умения и навыки, которые дети приобретут к концу изучения модуля. Учащиеся будут знать:**

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- технологии создания мультфильмов в разных техниках;
- этапы создания мультфильма;
- отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства;
- правила и подходы к созданию сценария;
- основные компьютерные программы для съемки, монтажа и озвучивания мультфильма;
- основные кинематографические термины.

**учащиеся будут уметь:**

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- делать раскадровку к сценарию;
- самостоятельно создавать персонажи и фоны;
- анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

Контроль достижения планируемых результатов осуществляется по завершении изучения каждого тематического блока на основе анализа качества выполнения учащимися практических заданий. Показателями успешного усвоения учебного модуля станет самостоятельное изготовление мультфильма в любой изученной технике.

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы модуля	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Мультфильм как вид искусства	2	-	2	Оценка результатов выполнения практического задания: создание простейшего движения
2	Наследие отечественной мультипликации	1	1	2	Участие в обсуждении просмотренных мультфильмов
3	Наследие зарубежной мультипликации	1	1	2	Участие в обсуждении просмотренных мультфильмов
4	Традиционные и нетрадиционные техники создания анимации. Этапы создания мультфильма	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания: пикселизация, ожившая клякса

5	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана.	1	3	4	Оценка результатов выполнения практического задания: определение крупности плана
6	Сюжет мультфильма. Откуда брать идею. Игры на развитие воображения	2	4	6	Участие в играх на развитие воображения
7	Основы построения мультипликационного сценария. Из чего складывается сюжет	2	2	4	Оценка результатов выполнения практического задания: написание сценария
8	Зачем нужна раскадровка? Комиксы	1	3	4	Оценка результатов выполнения практического задания: создание раскадровки
9	Элементарные движения персонажей и способы их создания. 12 законов анимации	2	2	4	Оценка результатов выполнения практического задания: создание элементарных движений
10	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Изготовление фона.	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания: изготовление фона
11	Изготовление персонажей и декораций.	1	3	4	Оценка результатов выполнения практического задания: изготовление персонажей и декораций
12	Съемка и монтаж мультфильма. Знакомство с компьютерными программами	1	7	8	Оценка результатов выполнения практического задания: съемка и монтаж мультфильма
13	Озвучивание мультфильма	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания: озвучивание мультфильма
14	Коллективный просмотр мультфильма	-	2	2	Участие в просмотре и обсуждении мультфильма
15	Создание мультфильмов в различных анимационных техниках на свободную тему.	-	20	20	Оценка результатов выполнения практического задания: озвучивание

					мультфильма: создание собственного мультфильма
16	Итоговое занятие	-	2	2	Демонстрация получившихся результатов
<b>ИТОГО:</b>		<b>17</b>	<b>53</b>	<b>70</b>	

### Содержание учебных тем

**1. Вводное занятие. Мультфильм как вид искусства (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория:* анимация и мультипликация: в чем отличие. Предыстория анимации. Изобретение первых оптических приборов, волшебный фонарь, стробоскопы М. Фарадея. Открытие метода покадровой съемки. Первые шаги отечественной анимации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкес, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люконида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич). Анимационные сказки У. Диснея. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли» У. Дисней). Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, аниматор, художник-фазовщик, художник-компоновщик, актер, монтажер, композитор и т.д. *Практика:* просмотр и обсуждение представленных мультфильмов, создание простейшего эффекта движения на бумаге.

**2. Наследие отечественной мультипликации (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория:* великие отечественные мультипликаторы и их мультфильмы: Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, И. Иванов-Вано, С. Котеночкин, А. Татарский, Л. Носырев, Н. Серебряков, Г. Бардин, И. Уфимцев, Э. Назаров, А. Хржановский, А. Петров, М. Алдашин, К. Бронзит, Е. Скворцова. *Практика:* просмотр и обсуждение отечественных мультфильмов.

**3. Наследие зарубежной мультипликации (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория:* великие зарубежные мультипликаторы: У. Дисней, Ежи Котовски, В. Герш, Д. Вукович, И. Юдович. Мультфильмы студии PIXAR. Японское анимэ: Хаяо Миядзаки. *Практика:* просмотр и обсуждение зарубежных мультфильмов.

**4. Традиционные и нетрадиционные техники создания анимации. Этапы создания мультфильма (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория:* из чего можно сделать мультфильм? Традиционные техники анимации: рисованная, объемная, предметная, компьютерная, сыпучая, пластилиновая. Нетрадиционные: теневая, вязанная, процарапывание, стеклография, пиксиляция, ожившая живопись, коллажная техника, аниме, игольчатый экран и т.д. Этапы создания мультфильма. *Практика:* просмотр мультфильмов в каждой технике, съемка этюда с ожившей кляксой. Съемка этюда в технике «пиксиляция».

**5. Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана (2 часа, из них: 1 час - теория, 3 часа - практика).** *Теория:* введение новых понятий: крупность плана, сцена, кадр,

план, композиция. Правила чередования планов. *Практика*: игра на определение крупности плана, съемка друг друга в разных планах.

**6. Откуда брать идею. Игры на развитие воображения (6 часов, из них: 2 часа - теория, 4 часа - практика).** *Теория*: введение новых понятий: тема, сюжет, фабула, драматический конфликт, эпизод. 7 признаков успешности сюжета (исключительность темы, неожиданность, новизна информации, общественная значимость, визуальность, драматичность, действенность). *Практика*: игры на развитие воображения.

**7. Основы построения мультипликационного сценария. Из чего складывается сюжет мультфильма (4 часа, из них: 2 часа - теория, 2 часа - практика).** *Теория*: введение новых понятий: сценарий. Из чего складывается сюжет мультфильма. Советы мультипликационной студии PIXAR по написанию сценария. Поиск сюжета. *Практика*: написать мультипликационный сценарий.

**8. Зачем нужна раскадровка? Комиксы (4 часа, из них: 1 час - теория, 3 часа - практика).** *Теория*: что такое раскадровка. Понятия комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Основные правила построения комиксов. *Практика*: создание раскадровки к написанному сценарию.

**9. Элементарные движения персонажей и способы их создания. 12 законов анимации (4 часа, из них: 2 часа - теория, 2 часа - практика).** *Теория*: анатомия движения. Пластика в мультфильме, внешний и внутренний жест. 12 законов анимации. *Практика*: отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, движение губ, моргание и т.д., практическая отработка законов анимации.

**10. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Изготовление фонов (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час - практика).** *Теория*: наиболее распространённые материалы, из которых можно сделать мультфильм: пластилин, краски, бумага и т.д. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цвета» *Практика*: создание фона будущего мультфильма.

**11. Изготовление персонажей, декораций (4 часа, из них: 1 час - теория, 1 час - практика).** *Теория*: сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. *Практика*: создание персонажей к будущему мультфильму.

**12. Съемка и монтаж мультфильма. Знакомство с компьютерными программами (8 часов, из них: 1 час - теория, 7 часов - практика).** *Теория*: знакомство с интерфейсом программы для поккадровой съемки Anima Shooter. Каким должно быть освещение. Знакомство с интерфейсом программы Adobe Premiere Pro. *Практика*: съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: камеры, штатива, ноутбука. Установка освещения. Монтаж мультфильма в программе Adobe Premiere Pro.

**13. Озвучивание мультфильма (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час - практика).** *Теория*: природа звука. Виды звуков (музыка, речь, шумы, звуковые эффекты, паузы).

Музыка в кино: иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета. Речь: закадровая и в кадре. Зачем нужны шумы. Виды шумов: синхронные и асинхронные. Значение паузы. Взаимодействие звука и изображения. Тайминг при озвучивании персонажей. Где искать звуки и музыку? *Практика*: дописать в раскадровке звуковое сопровождение мультфильма, подобрать музыку и звуковые эффекты к будущему мультфильму, распределить роли и озвучить персонажи. *Упражнение*: придумать голос для предмета, как бы предметы могли разговаривать между собой, упражнения для улучшения дикции.

**14. Коллективный просмотр мультфильма (2 часа, из них: 0 часов - теория, 2 часа - практика).** *Практика*: демонстрация готовых мультфильмов, коллективное обсуждение, презентация лучших моделей. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

**15. Создание мультфильмов в различных, анимационных техниках на свободную тему (20 часов, из них: 0 часов - теория, 20 часа - практика).** *Практика*: самостоятельное создание мультфильма, исходя из выбранной тематики.

**16. Итоговое задание (2 часа, из них: 0 часов - теория, 2 часа - практика).** *Практика*: демонстрация готовых мультфильмов, коллективное обсуждение, презентация лучших моделей. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

#### **Информационное обеспечение модуля Список литературы для педагога**

12. Нагибина М.И. «Технология анимации»
13. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
14. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
15. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
16. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
17. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. –Ярославль, 2008
18. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
19. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г. – 136 с.
20. Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - М.: Э, 2015. - 62 с
21. Хитрук Ф.Н. Профессия-аниматор, М, 2008 г.
22. Родарри Дж. Грамматика фантазии. – М.: Самокат, 2011 г.

Интернет-источники:

<https://radostmoya.ru/project/multstrana>

<http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

<http://multazbuka.ru/>

<http://aakr.ru/animalaboratory/>

<https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya/series>

## 2.3. Модуль 3 «Лего-анимация» (35 часов)

### Пояснительная записка

**Актуальность:** анимация – это современный, активно развивающийся вид искусства. В разнообразии анимационных техник ребенок обязательно найдет ту, которая ему по душе. Особое место сейчас занимают Лего-мультфильмы, при создании которых дети приобретают ни с чем не сравнимый опыт самореализации в значимой для них деятельности, знакомятся с новыми для них видами творчества: конструирование картинки мультфильма, конструирование персонажей, видеосъемка, монтаж и звуковое оформление. Лего позволяет учиться играя и обучаться в игре. Работа с конструкторами Лего позволяет детям в форме познавательной игры узнать много важного и развивать необходимые в дальнейшей жизни навыки. Конструктор так же развивает воображение, моторику рук, конструкторские и технические навыки, учит ребенка самостоятельно действовать, принимать решения и фантазировать.

**Педагогическая целесообразность** в том, что использование Лего-конструктора повышает мотивацию учащихся к обучению в целом, потому что создание анимации требует знание практически всех предметных областей, от искусств до математики. Обучение основано на естественном интересе к разработке и постройке различных механизмов. Одновременно с этим занятия Лего как нельзя лучше подходят для изучения основ алгоритмизации и программирования. Создание тематических лего-мультфильмов позволяет в игровой форме расширить кругозор детей, развить их инициативность, познавательные способности, воспитать эстетический вкус и нравственные качества личности.

Основная **цель:** создание благоприятных условий для эффективной познавательно-творческой деятельности детей через создание лего-мультфильмов.

#### **Задачи:**

##### *Обучающие:*

- познакомить с современной лего-анимацией;
- развивать интерес к моделированию и конструированию;
- обучать практическим навыкам решения творческих и нестандартных задач при конструировании и моделировании объектов окружающей действительности;

##### *Развивающие:*

- развитие и поощрение творческой инициативы детей, мотивации к осознанной практико-ориентированной деятельности;
- развивать личностные качества (активности, инициативности, воли, любознательности), интеллект (внимания, памяти, восприятия, образного мышления), обогащать словарный запас;
- развитие эмоционального интеллекта.

##### *Воспитательные:*

- совершенствовать коммуникативные навыки детей при работе в паре и коллективе;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Данный модуль рекомендуется обучающимся 7-14 лет, после изучения первого модуля «Анимация в детском саду» или второго модуля «В мире анимации».

**Результатом обучения являются** знания, умения и навыки, которые дети приобретут к концу изучения модуля:

- знания об истории лего-мультипликации;
- знания о съемке и монтаже мультфильма;
- знания о конструировании декораций и персонажей;
- технологию создания мультфильма.

**Образовательные результаты модуля:**

- учащиеся понимают процесс создания анимации;
- учащиеся анализируют условия съёмки;
- у учащихся формируется художественное и конструктивное видение мира;
- учащиеся получают возможность развить креативное мышление;
- у учащихся формируется культура общения со сверстниками и взрослыми;
- учащиеся получают возможность развития деятельностных способностей при работе с аппаратурой.

Контроль достижения планируемых результатов осуществляется по завершении изучения каждого тематического блока на основе анализа качества выполнения учащимися практических заданий. Показателями успешного усвоения учебного модуля станет самостоятельное изготовление мультфильма в технике лего-анимации.

**Учебно-тематический план**

№ п/п	Разделы модуля	Количество часов			Формы аттестации/контрол я
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Введение в мир Lego-анимации	1	-	1	Оценка результатов выполнения упражнения
2	Поиск сюжета для Lego-мультфильма	1	1	2	Оценка результатов выполнения упражнения
3	Конструирование декораций	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания
4	Подготовка героев	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания
5	Мы-аниматоры. Профессия «Режиссер»	1	3	4	Оценка результатов выполнения практического задания
6	Мы звукорежиссеры	1	1	2	Оценка результатов выполнения



					практического задания
7	Монтаж мультфильма	1	3	4	Оценка результатов выполнения практического задания
8	Презентация готового мультфильма	-	1	1	Коллективный анализ готового мультфильма
9	Создание собственных Lego-мультфильмов (от идеи до полного воплощения)	-	15	15	Просмотр, анализ и самоанализ работы
9	Итоговое занятие. Lego-фестиваль	-	2	2	Презентация своих мультфильмов
<b>ИТОГО:</b>		<b>7</b>	<b>28</b>	<b>35</b>	

### Содержание учебных тем

**1. Вводное занятие. Введение в мир Lego-анимации (1 час, из них: 1 час - теория, 0 часов-практика).** Правила работы на занятиях. Что такое лего-конструктор. Когда появились первые лего-мультфильмы. В чем их особенность и отличие от мультфильмов в традиционной технике. Просмотр фрагментов из кассовых зарубежных лего-мультфильмов и бессюжетных лего-зарисовок блогеров.

**2. Поиск сюжета для Lego-мультфильма (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час – практика).** *Теория:* Откуда брать идеи для будущего мультфильма. Композиция анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Повторение понятий: сюжет, сценарий, раскадровка, кадр, сцена. Можно ли самим написать интересный сценарий к мультфильму. Признаки успешного сюжета. *Практика:* игры на развитие воображения (например, бином фантазии, «что было бы если?», сказка-наоборот, соединение разных сказок, сказки «наизнанку», придумать историю из пяти слов и т.д.)

**3. Конструирование декораций (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* исследование деталей лего-конструктора, дифференциация их по цвету, размеру и форме. Способы соединения деталей. Знакомство с инструкциями. Выбор деталей исходя из написанного ранее сценария. *Практика:* совместное конструирование декораций для мультфильма.

**4. Подготовка героев (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* как эмоции персонажа влияют на настроение мультфильма. Как выразить эмоцию персонажа в лего-мультфильме. Соотнести эмоции персонажа и сюжет мультфильма. Угадать эмоции лего-персонажей по отрывкам из мультфильмов. *Практика:* проигрывание эмоций через упражнения на эмоциональный интеллект, совместное конструирование лего-персонажей к написанному сюжету.

**5. Мы-аниматоры. Профессия «Режиссер» (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 час – практика).** *Теория:* повторение понятий: покадровая съемка, stop motion – анимация, сцена, кадр. В чем состоит роль аниматора, режиссера. Сколько кадров в секунду требуется для плавности движения. Как построить кадр, настроить аппаратуру. Композиция и построение кадра. Главное и второстепенное в кадре. Повторение понятия «тайминг», расчет движения во времени и пространстве. *Практика:* снять легио-мультфильм в технике stop motion в программе для покадровой съемки Anima Shooter.

**6. Мы звукорежиссеры (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* вспомнить про звуковое оформление мультфильма, из чего оно состоит. Выразительные возможности звука, звук- элемент сюжета. Значение паузы. Повторить правила поиска музыки и звуков в интернете, использование чужой музыки в своем мультфильме. Повторить правила пользования интернетом. *Практика:* озвучить выбранных персонажей, найти музыкальное и звуковое оформление в интернете.

**7. Монтаж мультфильма (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 час – практика).** *Теория:* повторить правила совмещение изображения и звуковой дорожки. Чередование планов. Форматы видео. *Практика:* работа в видеоредакторах (Movavi, Adobe Premiere Pro), монтаж мультфильма в соответствии с раскадровкой.

**8. Презентация готового мультфильма (1 час, из них: 0 час - теория, 1 час - практика).** *Практика:* коллективный просмотр и обсуждение готового мультфильма.

**9. Создание собственных Lego-мультфильмов (от идеи до полного воплощения) (15 часов, из них: 0 часов – теория, 15 часов – практика).** *Практика:* создание собственных мультфильмов, как индивидуальных, так и коллективных, по желанию.

**10. Итоговое занятие. Легио-фестиваль (2 часа, из них: 0 часов – теория, 2 часа – практика).** *Практика:* демонстрация готовых мультфильмов, коллективное обсуждение, презентация лучших моделей. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

#### **Информационное обеспечение модуля Список литературы для педагога**

1. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г. – 136 с.
2. Злаказов А.С., Г.А. Горшков, С.Г. Шевалдина. Уроки Легио – конструирование в школе. Методическое пособие. – м., Бином, Лаборатория знаний, 2011
3. Лусс Т.В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности детей с помощью ЛЕГО – М.: Гумант. Изд. Центр Владос, 2009.
4. Родарри Дж. Грамматика фантазии. – М.: Самокат, 2011 г.

## 2.4. Модуль 4

### «Проектно-исследовательская деятельность в анимации»

(35 часов)

#### Пояснительная записка

**Актуальность:** сегодня, в эпоху стремительно развивающихся информационных технологий, особое значение приобретает умение быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, анализировать ее и делать логические выводы. В формировании логического и системного мышления проектно-исследовательская деятельность способна сыграть существенную роль.

Введение проектной деятельности в учебно-воспитательный процесс способствует повышению уровня интеллектуального развития и творческой самореализации учащихся, организации их содержательного досуга и удовлетворению потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Актуальность данного модуля обусловлена востребованностью проектной технологии в школе, возрастающей популярностью исследовательской деятельности, а главное – возможностью всестороннего гармоничного развития и воспитания учащихся в условиях реализации данного модуля.

Закладывать основы проектного мышления нужно на этапе формирования личности ненавязчиво и не на основе принуждения, а в процессе деятельности, которая интересна ребенку. Формирование проектного мышления – это процесс не одного года. Результат – умение ребенка облекать любую мысль в идею, в проектную форму: умение формулировать цель и ставить задачи, направленные на ее решение – адекватные окружающим обстоятельствам; умение пользоваться различными стратегиями для достижения одной цели, видеть различные способы реализации действий; умение планировать свою деятельность, определять необходимые ресурсы и просчитывать возможные риски.

**Педагогическая целесообразность:** одним из увлекательных и интересных для детей методов обучения проектной деятельности является процесс создания мультипликационного фильма. В данный процесс идеально укладывается схема проекта и этапы работы над ним. К тому же, создание мультфильма – процесс, полностью построенный на мотивационной составляющей, а значит, дает наиболее качественный результат обучения.

**Цель:** формирование ключевых компетентностей учащихся (проектной, рефлексивной, технологической, социальной, коммуникативной, информационной) для решения конкретных практических задач с использованием проектного метода; создание условий для выполнения индивидуальных проектов учащимися.

#### **Задачи:**

##### *Образовательные:*

- познакомить с алгоритмом работы над проектом, структурой проекта, видами проектов и проектных продуктов;
- уметь определять цель, ставить задачи и реализовывать план проекта;
- знать и уметь пользоваться различными источниками информации, ресурсами;
- представлять проект в виде презентации, оформлять письменную часть проекта;
- составлять отчет о ходе реализации проекта, делать выводы.

*Развивающие:*

- развивать умение анализировать, вычленять существенное, связно, грамотно и доказательно излагать материал;
- развивать умение самостоятельно систематизировать и обобщать полученные знания;
- развивать мышление, способность наблюдать и делать выводы;
- формировать у учащихся практические умения по ведению проектов разных типов;
- развивать речь и дикцию, коммуникативные навыки.

*Воспитательные:*

- способствовать повышению личной уверенности у обучающихся;
- развивать у учащихся сознание значимости коллективной работы для получения результата, совместной деятельности в процессе выполнения творческих заданий.

Модуль «Проектно-исследовательская деятельность в анимации» рассчитан на детей в возрасте 10-13 лет, после изучения второго модуля «В мире анимации».

**Результатом обучения являются знания, умения и навыки, которые дети приобретут к концу изучения модуля. Учащиеся должны научиться:**

- видеть проблему;
- выдвигать гипотезы;
- давать определение понятиям;
- классифицировать;
- проводить сбор информации и обрабатывать ее;
- структурировать материал;
- готовить тексты собственных докладов;
- объяснять, доказывать и защищать собственные идеи;
- презентовать свой проект.

**учащиеся будут уметь:**

- рефлексировать (видеть проблему; анализировать сделанное – почему получилось, почему не получилось, видеть трудности и ошибки);
- целеполагать (ставить и удерживать цели);
- планировать (составлять план действий и следовать ему);
- моделировать (представлять способ действия в виде схемы, выделяя существенное и главное);
- проявлять инициативу при поиске способов решения задач;
- вступать в коммуникацию;
- контролировать ход реализации своего проекта.

Контроль достижения планируемых результатов осуществляется по завершении изучения каждого тематического блока на основе анализа качества выполнения учащимися практических заданий. Показателями успешного усвоения учебного модуля станет самостоятельное создание индивидуальных, групповых или коллективных проектов.

## Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы модуля	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Что такое проект? Основные понятия	1	1	2	Оценка результатов выполнения упражнения
2	Тема, идея и проблема проекта	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания
3	От проблемы к цели.	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания
4	Постановка задач и планирование работы над проектом. Оценка рисков	1	1	2	Оценка результатов выполнения практического задания
5	Работа со справочной литературой и интернет-источниками	1	1	2	Представление алгоритма работы со справочной литературой
6	Реализация проекта	4	13	17	Просмотр, анализ и самоанализ работы
7	Создание презентации проекта	1	3	4	Демонстрация презентации проекта
8	Основы риторики и публичного выступления	1	1	2	Создание памятки публичного выступления
9	Итоговое занятие	-	2	2	Защита проекта, участие в конкурсах
<b>ИТОГО:</b>		<b>11</b>	<b>24</b>	<b>35</b>	

### Содержание учебных тем

**1. Вводное занятие. Что такое проект? Основные понятия (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* что такое проект. Основные теоретические сведения, понятия проекта. Типы проектов. Алгоритм работы над учебным проектом. Анализ ситуации. *Практика:*

**2. Тема, идея и проблема проекта (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* понятия «тема», «идея» и «проблема» проекта. Чем эти понятия отличаются друг от друга. Причина и последствия существования и решения проблемы. Заинтересованные стороны. Определение значимых проблем в мультипликации. Выявление гипотезы.

*Практика:* «мозговой штурм» на выявление проблем в анимации, формулирование темы и идеи проекта.

**3. От проблемы к цели (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* постановка цели как прогнозируемый результат. Цель и требования к ее формулировке: измеримость, конкретность, достижимость, прозрачность, реалистичность. Связь между достижением цели и решением проблемы проекта. *Практика:* работа в группе по определению способов проверки цели,

**4. Постановка задач и планирование работы над проектом. Оценка рисков (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* что такое задача. Определение и формирование задач, адекватных цели. Как разбить задачу на шаги. Планирование деятельности. Определение понятия «риск». Виды рисков. Распознавание, оценка, предотвращение/нейтрализация рисков. *Практика:* работа в группе по планированию проекта и оценке рисков.

**5. Работа со справочной литературой и интернет-источниками (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* знакомство с видами справочной литературы и размещения информации в справочной литературе. Виды информации. Поиск и отбор информации. Поисковая система Google. Сохранение интернет-ресурсов на компьютере. Правила пользования интернетом. Поиск нужных интернет-источников. Алгоритм работы со справочной литературой. *Практика:* разработка алгоритма работы со справочной литературой и интернет-источниками.

**6. Реализация проекта (17 часов, из них: 4 часа – теория, 13 часов – практика).** *Теория:* значение графика работы для выполнения проекта. Формирование структуры проекта. Работа над содержанием проекта. Консультации руководителя проекта. Способы первичной обработки информации. Наблюдение и эксперимент. Прогнозирование результатов эксперимента. Опрос. Виды опросов. Требования к оформлению проекта. Работа в Microsoft Word. *Практика:* создание проекта, анализ и самоанализ проделанной работы

**7. Создание презентации проекта (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* понятие презентации. Требования к презентации. Правило оформления презентаций. Интерфейс программы Power Point. Открытие, создание и сохранение презентаций. Создание макета презентации в программе Canva. Настройка анимации текста, рисунков. Демонстрация презентации. Печать презентации. *Практика:* создании презентации в соответствии с темой проекта, демонстрация готовой презентации.

**8. Основы риторики и публичного выступления (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* приемы установления контакта. Публичность как основная характеристика презентации проекта. Подготовка к публичному выступлению. Имидж как продукт самопрезентации. *Практика:* составление памятки правил публичного выступления.

**9. Итоговое занятие (2 часа, из них: 0 час – теория, 2 часа – практика).** *Практика:* защита проектов. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

**Информационное обеспечение модуля  
Список литературы для педагога**

1. Голуб Г.Б., Перелыгина Е.А., Чуракова О.В. Метод проектов технология компетентностно-ориентированного образования: Методическое пособие для педагогов, руководителей проектов учащихся основной школы / Под ред. д.ф. м.н., проф. Е.Я. Когана. Самара: Издательство «Учебная литература», Издательский дом «Федоров», 2006.
2. Хофф Р. Я вижу вас голыми: Как подготовиться к презентации и с блеском ее провести /Пер. с англ.А.Д.Иорданского. - М.: Независимая фирма "Класс", 2005.
3. Ивин А.А. Искусство правильно мыслить. – М.: Просвещение, 1990 г.
4. Поварнин С.И. Искусство спора. – М., 1993 г.
5. Масленикова, О.Н. Информатика и ИКТ. Проектная деятельность. 5-9 классы. Учебно-методическое пособие / О.Н. Масленикова. - М.: Дрофа, 2012.
6. Иванова Н.Ю. Методическое пособие. Социальный проект: проблема-идея-результат / Иванова Н.Ю., Кривенков В.И. – Новосибирск, 2016г.

### 3. Материально-техническое обеспечение программы

#### 1. Помещения, необходимые для реализации программы:

- учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 12-15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения наглядных и методических материалов).

#### 2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

- мультстанки для перекладной и объемной анимации;
- мультимедийная проекционная установка;
- компьютеры с программами Anima Shooter и Adobe Premiere Pro;
- цифровой фотоаппарат;
- штативы;
- осветительное оборудование;
- колонки;
- диктофон;
- флеш-накопители.

3. **Материалы** для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин (классический и восковой), бумага разных цветов (цветная односторонняя, гофрированная бархатная, белая плотная), бумага формата А4 и А3, картон разных цветов, папки для черчения разного формата А3 и А4, фетр, ткани разных цветов и фактур, клей, краски гуашевые, краски акварельные, манная крупа, песок, салфетки и бумажные полотенца.

4. **Инструменты** для изготовления персонажей, фонов и декораций: стеки для пластилина, доски для лепки, ножницы, скальпель для резки, пинцеты, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч, клеечка.

5. **Канцелярские принадлежности:** ручки, карандаши, маркеры, корректоры, тетради, офисная бумага, файлы, степлер.



#### 4.Календарно-учебный график

	<b>1 полугодие</b>	<b>Образовательный процесс</b>	<b>Осенние каникулы</b>	<b>Зимние каникулы</b>	<b>2 полугодие</b>	<b>Образовательный процесс</b>	<b>Дополнительные каникулы (1-х кл.)</b>	<b>Весенние каникулы</b>	<b>Летние каникулы</b>	<b>Всего учеб. недель в год</b>
1 год обучения (1 класс)	13.09-25.12 2021	14 недель	25.10-31.10 (7 к/дн.)	27.12-09.01 (14 к/дн.)	10.01-31.05 2022	18 недель	14.02-20.02 (7 к/дн.)	21.03-27.03 (7 к/дн.)	01.06-31.08 2022	<b>32 недели</b>
1 год обучения	13.09-25.12 2021	14 недель	25.10-31.10 (7 к/дн.)	27.12-09.01 (14 к/дн.)	10.01-31.05 2022	19 недель	нет	21.03-27.03 (7 к/дн.)	01.06-31.08 2022	<b>33 недели</b>
2 год и посл. года обучения	01.09-25.12 2021	16 недель	25.10-31.10 (7 к/дн.)	27.12-09.01 (14 к/дн.)	10.01-31.05 2022	19 недель	нет	21.03-27.03 (7 к/дн.)	01.06-31.08 2022	<b>35 недель</b>

• **Продолжительность учебного года для 2 - 8-х, 10-х классов (сетевое взаимодействие)**

	<b>1 полугодие</b>	<b>Образовательный процесс</b>	<b>Осенние каникулы</b>	<b>Зимние каникулы</b>	<b>2 полугодие</b>	<b>Образовательный процесс</b>	<b>Весенние каникулы</b>	<b>Летние каникулы</b>	<b>Всего учебных недель в год</b>
1 год обучения	13.09-25.12 2021	14 недель	25.10-31.10 (7 к/дн.)	27.12-09.01 (14 к/дн.)	10.01-31.05 2022	19 недель	21.03-27.03 (7 к/дн.)	01.06-31.08 2022	<b>33 недели</b>
2 год и посл. года обучения	01.09-25.12 2021	16 недель	25.10-31.10 (7 к/дн.)	27.12-09.01 (14 к/дн.)	10.01-31.05 2022	19 недель	21.03-27.03 (7 к/дн.)	01.06-31.08 2022	<b>35 недель</b>

• **Продолжительность учебного года для основных групп (на базе учреждения) , сетевое взаимодействие –детские сады**

	<b>1 полугодие</b>	<b>Образовательный процесс</b>	<b>Осенние каникулы</b>	<b>Зимние каникулы</b>	<b>2 полугодие</b>	<b>Образовательный процесс</b>	<b>Весенние каникулы</b>	<b>Летние каникулы</b>	<b>Всего учебных недель в год</b>
1 год обучения	13.09-25.12 2021	15 недель	30.10-31.10 (2 к/дн.)	27.12-09.01 (14 к/дн.)	10.01-31.05 2022	20 недель	26.03-27.03 (2 к/дн.)	01.06-31.08 2022	<b>35 недель</b>

2 год и посл.года обучения	01.09-25.12 2021	17 недель	30.10-31.10 (2 к/дн.)	27.12-09.01 (14 к/дн.)	10.01-31.05 2022	20 недель	26.03-27.03 (2 к/дн.)	01.06-31.08 2022	<b>37 недель</b>
----------------------------------	---------------------	-----------	--------------------------	---------------------------	---------------------	-----------	--------------------------	---------------------	----------------------

**Диагностическая карта**

**мониторинга результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе**

Дополнительная общеразвивающая программа «В мире анимации»

Год обучения \_\_\_\_\_ группа № \_\_\_\_\_ педагог \_\_\_\_\_ учебный год \_\_\_\_\_

Фамилия, имя																												
	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май
<b>Теоретическая подготовка</b>																												
Теоретические знания в области создания мультипликации																												
Владение специальной терминологией																												
<b>Практическая подготовка</b>																												
Практические умения и навыки в области мультипликации																												
Владение специальным оборудованием и оснащением для съемки, монтажа и озвучивания мультфильма																												
<b>Основные общеучебные компетентности</b>																												
Способность к индивидуальной и групповой рефлексии																												

Проявлять инициативу и самостоятельность в решении поставленных задач																											
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
Осуществлять проектно – исследовательскую деятельность																													
<b>Коммуникативные компетентности</b>																													
Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других																													
Владеть навыками публичного выступления																													
Уметь в практической деятельности сочетать индивидуальные и коллективные формы работы																													
Уметь работать в коллективе																													

## Список мультфильмов, рекомендуемых к просмотру

1. «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»: Федер Хитрук;
2. «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»: Юрий Норштейн;
3. «Следствие ведут колобки», «Пластилиновая ворона», «Гора самоцветов»: Александр Татарский и студия «Пилот»;
4. «Поморские были»: Леонид Носырев;
5. «Адажио», «Брак», «Банкет», «Конфликт», «Брэк»: Гарри Бардин;
6. «Жил был пес»: Эжуард Назаров;
7. «Рождество», «Букашки»: Михаил Алдашин;
8. «Старик и море», «Первая любовь», «Русалка»: Александр Петров;
9. «Прекрасная Люконида»: Александр Старевич;
10. «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «сказка о царе Салтане», «Левша», «Времена года»: Иванов-Вано;
11. «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»: А. Снежко-Блоцкая;
12. «Сказка о рыбаке и рыбке», «Почта»: М. Цехановский;
13. «Ну погоди»: Вячеслав Котеночкин;
14. «Бемби», «Пароходик Вилли», «Белоснежка и семь гномов», «Фантазия»: Уолт Дисней;
15. «Колыбельные мира», «Подожди, пожалуйста»: Лиза Скворцова;
16. «Варежка»: Роман Качанов;
17. «Игра с камнями»: Ян Шванкенмайер;
18. «Голубой щенок»: Ефим Гамбург;
19. "Страницы страха": Дина Великовская;
20. «Соседи»: Нормен Макларен;
21. «Золушка», «История принца Ахмеда»: Лотте Райнгер;
22. «Сказочка про козявочку»: Владимир и Елена Пинкевичи;
23. «Творческий отпуск»: Кен Джиротти;
24. «Маргаритка», «Ревность»: Т. Динов;
25. «Песня о соколе»: Б Степанцев;
26. «Большие неприятности»: В. и З. Брумберг;
27. «Ночь на лысой горе», «Нос»: А. Алексеев;
28. «Хромофобия»: Рауль Серве;
29. «Клубок»: Н. Серебряков;
30. «Опасность»: Ежи Котовски;
31. «Скамейка»: Л. Атаманов;
32. «Малый вестерн», «Красное и черное»: Витольд Герш;
33. «Суррогаты»: Душан Вукович;
34. «Дедушка, это солнце»: И. Юдович.

