

ДЕПАРТАМЕНТ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХИСЛАВИЧСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА»

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБОУ «Хиславичская СШ»
Мушкадинова Е. Ю.
Приказ № 86
от 28 августа 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ ЦЕНТРА ОБРАЗОВАНИЯ
ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ «ТОЧКА РОСТА»
«Мультстудия»**

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Срок реализации: 2 год

Автор-составитель: Кавалерова Е.А.
педагог дополнительного образования

п. Хиславичи
2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Постановлением от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, Уставом образовательной организации, Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. N 09- 3242), Приказом Минпросвещения России от 31.01.2022 N ДГ-245/06"О направлении методических рекомендаций"(вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий"), Положением о программе дополнительного образования МБОУ «Хиславичская СШ»

Направленность программы: художественная.

Уровень освоения: базовый.

Актуальность программы обусловлена тем, что новая образовательная парадигма ориентирована на становление и развитие творческой личности, активной, умеющей находить нестандартные решения возникающих проблем и способной быстро адаптироваться в изменяющихся условиях жизни. В нормативно-законодательных документах (Закон Российской Федерации «Об Образовании», законопроект «Об образовании РФ», Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа», Концепция духовно-нравственного развития и воспитания гражданина России и др.) подчёркивается значение дополнительного образования детей, способствующих раскрытию творческого потенциала учащихся, в том числе средствами искусства.

Авторская детская мультипликация – сегодня трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

Программа кружка «Мультстудия» создает условия для развития ребенка и его мотивации к творчеству, для творческой самореализации личности ребенка, его интеграции в систему мировой и отечественной культур.

Данная программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной программа «Мастерская детской мультипликации «Мульфрукт» (автор Савина Д.А.), дополнительная общеобразовательная программа «Студия мультипликации» (автор Габискирия Н.Т).

Отличительной особенностью программы является ярко выраженный креативный характер, она ориентирована на детей с различным уровнем способностей и опытом изобразительной деятельности. Данная программа основывается на принципах обучения (индивидуальность, доступность, результативность), предусматривает использование различных форм и методов обучения, методов контроля и управления деятельностью детей (анализ результатов занятий, конкурсов, выставок), средств обучения доступные для детей (необходимое наглядное и раздаточное оборудование, инструменты, материалы и приспособления).

Программа рассчитана на детей 10-15 лет с устойчивым уровнем интереса к художественно деятельности. Прием осуществляется при наличии желания у ребенка без учета уровнем подготовки и наличия творческих способностей.

Объём: 85 часов.

Срок реализации программы: 2 года.

Режим занятий: 1й год обучения - 1 раз в неделю по 1 часу,
2й год обучения – 1 раз в неделю по 1,5 часа.

Форма организации занятий – групповая. Наполняемость группы до 10 человек. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход. Программой предусмотрено частичное освоение материала дистанционно с использованием доступных для конкретного ребенка мессенджеров, сервиса для хранения, организации и совместной работы с различными материалами Padlet, программ Power Point, Movie Maker, Publisher, инструментов Gool.

Цель программы.

Создание условий для развития у детей эмоционально-образного восприятия окружающего мира, потребности в самореализации, созидании, творческом самовыражении.

Задачи:

Обучающие: сформировать компетентности учащихся по мультипликации, подготовить к собственной художественно-творческой деятельности и творческому самовыражению.

Развивающие: способствовать развитию качеств, необходимых для успешной творческой деятельности (наблюдательность, зрительную память, пространственное мышление, способность эмоционально воспринимать окружающую действительность), стимулировать познавательную, творческую и социальную активность учащихся, потребность в самообразовании, развивать коммуникативные компетенции.

Воспитательные: воспитать способность передавать в собственной художественной деятельности красоту мира, выражать своё отношение к негативным и позитивным явлениям жизни и искусства.

Программа предусматривает следующие формы контроля: входную и итоговую диагностику творческих способностей учащихся, наблюдения, анализ и самоанализ текущих творческих работ, учет достижений, итоговую творческую работу.

Планируемые результаты

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов

- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- Развивать речь.
- Формировать навыки творческого мышления.
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- Воспитывать интерес к получению новых знаний.
- Воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- Воспитывать ответственность.
- Воспитывать уважение к труду.

Учебный (тематический) план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение	1,5	1,5		
2.	Учимся у мастеров. Просмотр и анализ шедевров мультипликации	8,5	8,5		Собеседован ие
2.1	Знаменитые мультипликаторы	2	2		
2.2	Кукольная мультипликация	1	1		
2.3	Пластилиновая мультипликация	2,5	2,5		
2.4	Рисованная мультипликация	1,5	1,5		
2.5	Компьютерная мультипликация	1,5	1,5		
3.	Этапы работы над мультфильмом	5,5	2	3,5	Наблюдение
3.1	Работа над сценарием и съема кадров	2,5	1	1,5	
3.2	Монтаж мультфильма	3	1	2	
4.	Основные анимационные техники	25	7,5	17,5	Наблюдение
4.1	Технология создания кукольного мультфильма	4	1	3	
4.2	Технология создания пластилинового мультфильма	4	1	3	
4.3	Технология создания рисованного мультфильма	2	0,5	1,5	
4.4	Современные тенденции в мультипликации	10,5	3	7,5	
4.5	Компьютерная мультипликация	4,5	2	2,5	
5.	Коллективные творческие проекты	24	3	21	
5.1	Создание кукольного	9	1	8	Анализ и

	мультфильма				самоанализ работ
5.2	Создание пластилинового мультфильма	6	1	5	
	Создание рисованного мультфильма	4,5	0,5	4	
	Создание силуэтного мультфильма	4,5	0,5	4	
6.	Итоговый творческий групповой проект	16,5	2	14,4	Публичный просмотр, общественно мнение
7.	Подведение итога	4	4		Диагностика
	всего	85	28,5	56,5	

Содержание учебного (тематического) плана

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Раздел 1. Введение

Теория: Профессия мультипликатор. История мультипликации. Техническое оснащение и правила безопасности при работе с ним.

Раздел 2. Учимся у мастеров

Теория: Шедевры мультипликации. Знаменитые мультипликаторы (Юрий Норштейн, Александр Татарский, Эдуард Назаров, Уолт Дисней, Хаяо Миядзаки, Джон Лассетер и др.).

Практика: Просмотр мультфильмов с обсуждением

Раздел 3. Этапы работы над мультфильмом

Теория: Принцип «оживления» персонажа. Идея мультфильма.

Практика: Работа над сценарием. Раскадровка. Съема кадров. Техника выполнения съемки. Монтаж и озвучка. Обзор программ для монтажа мультфильма. Приемы работы с Киностудией Windows Live. Просмотр и анализ готового материала.

Раздел 4. Основные анимационные техники

Теория: Виды анимационных техник. Их особенности и выразительные возможности. Сходство и различие в технологии создания мультфильмов в различных техниках. Пластилиновая, рисованная, кукольная анимация. Современные анимационные техники (пиксиляция, сыпуча анимация, компьютерная мультипликация, работа с необычными материалами).
Практика: Освоение приемов работы по созданию мультфильмов с использованием различных техник анимации.

Раздел 5. Коллективные творческие проекты

Теория: Алгоритм выполнения коллективной работы по созданию авторского мультфильма.

Практика: Выполнения коллективных творческих заданий.

Раздел 6. Итоговый творческий групповой проект

Теория: Алгоритм выполнения коллективной работы по созданию авторского мультфильма.

Практика: Создание авторского мультфильма. Работа в творческой группе.

Самостоятельная работа учащихся на всех этапах выполнения.

Раздел 7. Подведение итога

Теория: Просмотр работ участников Мультстудии. Фестиваль авторских мультипликационных фильмов «Наш ответ Диснею!». Итоговое занятие.

**Календарный учебный график
1й год обучения (Учимся создавать мультфильмы)**

№	Число	Месяц	Время проведения	Форма занятия	Часы	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	02	10	15.10-15.50	Беседа	1	Вводное занятие. Профессия мультипликатор	Кабинет ИЗО	Наблюдение
2.	09	10	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Знакомство с основными этапами работы над мультфильмом. Предметная анимация. Съёмка кадров.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
3.	16	10	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Монтаж мультфильма. Программы для выполнения монтажа. Работа с кадрами.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
4.	23	10	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Название и титры. Виды анимации надписей.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
5.	30	10	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Значение озвучки. Музыка, звуки, реплики.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
6.	06	11	15.10-15.50	Беседа	1	История анимации. Знаменитые художники-аниматоры	Кабинет ИЗО	Наблюдение
7.	13	11	15.10-15.50	Беседа	1	Учимся у мастеров. Шедевры мультипликации. Кукольные	Кабинет ИЗО	Собеседование

						мультфильмы. Просмотр мультфильмов с обсуждением		
8.	23	11	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Работа над сценарием кукольного фильма. Создание героев и декораций	Кабинет ИЗО	Наблюдение
9.	27	11	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Работа над сценарием кукольного фильма. Создание героев и декораций	Кабинет ИЗО	Наблюдение
10.	04	12	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Фотосъемка кукольного мультипликационного фильма	Кабинет ИЗО	Наблюдение
11.	11	12	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Монтаж. Завершение работы над кукольным мультфильмом	Кабинет ИЗО	Наблюдение
12.	18	12	15.10-15.50	Беседа	1	История на бумаге. Двухфазовка.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
13.	25	12	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Выполнение рисованного мультфильма	Кабинет ИЗО	Наблюдение
14.	01	01	15.10-15.50	Беседа	1	Учимся у мастеров. Шедевры мультипликации. Пластилиновая анимация. Просмотр мультфильмов	Кабинет ИЗО	Собеседование
15.	08	01	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Пластилиновая анимация. Перекладка. Создание героев.	Кабинет ИЗО	Наблюдение

16.	15	01	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Выполнение декораций	Кабинет ИЗО	Наблюдение
17.	22	01	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Съемка пластилинового мультфильма	Кабинет ИЗО	Наблюдение
18.	29	01	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Монтаж. Завершение работы над пластилиновым мультфильмом	Кабинет ИЗО	Наблюдение
19.	05	02	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Современные анимационные техники. Пиксиляция.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
20.	12	02	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Сыпучая анимация. Приемы работы.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
21.	19	02	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Создание мультфильма в технике сыпучая анимация	Кабинет ИЗО	Наблюдение
22.	26	02	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Лего фигурки в мультфильмах.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
23.	04	03	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Озвучивание героев, завершение работы над мультфильмом.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
24.	11	03	15.10-15.50	Творческая мастерская	1	Живые картины. Создание мультфильма-картины. Живопись.	Кабинет ИЗО	Наблюдение

25.	18	03	15.10-15.50	Проект	1	Мы - аниматоры. Работа над коллективным проектом по созданию авторского мультфильма. Работа над сценарием. Раскадровка.	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
26.	25	03	15.10-15.50	Проект	1	Съемка сцен.	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
27.	01	04	15.10-15.50	Проект	1	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
28.	08	04	15.10-15.50	Проект	1	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
29.	15	04	15.10-15.50	Проект	1	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
30.	22	04	15.10-15.50	Проект	1	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
31.	29	04	15.10-15.50	Проект	1	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ

								работ
32.	06	05	15.10-15.50	Проект	1	Монтаж и озвучка мультфильма.	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
33.	13	05	15.10-15.50	Беседа	1	Просмотр и анализ работы	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
34.	20	05	15.10-15.50	Беседа	1	Итоговое занятие. Анализ работы.	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ

**Календарный учебный график
2й год обучения (Творческая мастерская)**

	Число	Месяц	Время проведения	Форма занятия	Часы	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	03	10	14.25 – 15.25	Беседа	1,5	Вводное занятие. Викторина. Учимся у мастеров. Шедевры мультипликации. Знаменитые мультипликаторы. Просмотр мультфильмов	Кабинет ИЗО	Собеседование

2.	10	10	14.25 – 15.25	Творческая мастерская	1,5	Понятие раскадровки. Приемы работы. Просмотр и анализ комиксов	Кабинет ИЗО	Наблюдение
3.	17	10	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Коллективный проект. Выбор сюжета для кукольного мультфильма. Работа над сценарием. Раскадровка	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
4.	24	10	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Создание героев мультфильма	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
5.	31	10	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Создание декораций. Подбор музыки и звуков	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
6.	07	11	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
7.	14	11	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
8.	21	11	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Монтаж и озвучка мультфильма. Просмотр и анализ работы	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ

								работ
9.	28	11	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Коллективный проект. Выбор сюжета для мультфильма с использование силуэтной анимации. Работа над сценарием. Раскадровка. Создание героев мультфильма. Создание декораций	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
10.	05	12	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Съемка сцен. Подбор музыки и звуков	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
11.	12	12	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Монтаж и озвучка мультфильма.	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
12.	19	12	14.25 – 15.25	Беседа	1,5	Учимся у мастеров. Просмотр и анализ лучших рисованных мультфильмов	Кабинет ИЗО	Собеседование
13.	26	12	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Коллективный проект. Работа над мультфильмом в технике рисованная перекладка. Выбор сюжета. Раскадровка. Создание персонажей и декораций	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
14.	02	01	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Съемка сцен. Подбор музыки и звуков	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ

								работ
15.	09	01	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Монтаж и озвучка мультфильма.	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
16.	16	01	14.25 – 15.25	Беседа	1,5	Учимся у мастеров. Просмотр и анализ лучших пластилиновых мультфильмов.	Кабинет ИЗО	Собеседование
17.	23	01	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Коллективный проект. Работа на мультфильмом в технике пластилиновая перекладка. Выбор сюжета. Раскадровка. Создание персонажей и декораций	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
18.	30	01	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Создание персонажей и декораций. Подбор музыки и звуков	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
19.	06	02	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
20.	13	02	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Монтаж и озвучка мультфильма.	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ

21.	20	02	14.25 – 15.25	Творческая мастерская	1,5	Современные тенденции развития мультипликации. Использование необычных материалов. Подбор материалов. Создание персонажей	Кабинет ИЗО	Наблюдение
22.	27	02	14.25 – 15.25	Творческая мастерская	1,5	Съемка сцен	Кабинет ИЗО	Наблюдение
23.	05	03	14.25 – 15.25	Творческая мастерская	1,5	Монтаж и озвучка мультфильма	Кабинет ИЗО	Наблюдение
24.	12	03	14.25 – 15.25	Беседа	1,5	Учимся у мастеров. Просмотр и анализ компьютерных мультфильмов. Знакомство с программами для создания мультфильмов. Adobe After Effect.	Кабинет ИЗО	Собеседование
25.	19	03	14.25 – 15.25	Творческая мастерская	1,5	Возможности программы. Инструментарий. Приемы работы в программе Adobe After Effect	Кабинет ИЗО	Наблюдение
26.	26	03	14.25 – 15.25	Творческая мастерская	1,5	Выполнение анимационных сюжетов.	Кабинет ИЗО	Наблюдение
27.	02	04	14.25 – 15.25	Творческая мастерская	1,5	Выполнение анимационных сюжетов	Кабинет ИЗО	Наблюдение
28.	09	04	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Работа над творческим проектом	Кабинет	Анализ и

						«Создание авторского мультфильма»	ИЗО	самоанализ работ
29.	16	04	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Работа над творческим проектом	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
30.	23	04	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Работа над творческим проектом	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
31.	30	04	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Работа над творческим проектом	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
32.	07	05	14.25 – 15.25	Проект	1,5	Работа над творческим проектом	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
33.	14	05	14.25 – 15.25	Беседа	1,5	Фестиваль мультфильмов учащихся «Наш ответ Диснею!»	Кабинет ИЗО	Анализ и самоанализ работ
34.	21	05	14.25 – 15.25	Беседа	1,5	Итоговое занятие. Анализ работы.	Кабинет ИЗО	Собеседование

Организационно-педагогические условия реализации программы

Методическое обеспечение:

1. Подборка мультфильмов для просмотра и анализа
2. Обучающие ролики

Список литературы

1. Методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Материально-технические условия реализации программы:

1. Художественные материалы и принадлежности для работы учащихся
2. Компьютер, проектор, доска
3. Столы и стулья
4. Подставка для съемки
5. Фотокамера
6. Штатив

Диагностический материал:

Анализ и самоанализ творческих работ проводится в соответствии с критериями.

Оцениваемая работа	Критерий	Баллы
Техника выполнения	- соответствует заявленной анимационной технике	1-3
	- выполнен по авторскому сценарию	1-2
	- работа выполнялась самостоятельно	1-2
Качество продукта	- является зрелищным, выразительным	1-3
	- имеет структуру, соответствующую мультипликации	1-3
	- проявлена выдумка и творчество	1-3
Итого баллов: 6 – 16		