

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеский центр»**

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
МАУ ДО ДЮЦ
протокол №3
от 18 марта 2024 года

Согласована на заседании
совета учреждения
МАУ ДО ДЮЦ
протокол №3
от 18 марта 2024 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Мульти лето»**

Вид программы	модифицированная
Направленность	художественная
Объединение	«Мульт-Ямал»
Форма обучения	очная
Срок реализации	1 месяц
Возраст обучающихся	7-14 лет

Шаймарданова Ирина Леонидовна,
педагог дополнительного образования

г. Салехард, 2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мульти лето» художественной направленности разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный «Об образовании в Российской Федерации» закон №273-ФЗ от 29.12.2012 г.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»».
- Устав МАУ ДО ДЮОЦ от 16.06.2015 г.

Основное направление программы «Мульти лето» – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т.д.

Каникулы – это время отдыха и новых открытий. Студия анимации «Мульт-Ямал» приглашает школьников провести свои каникулы с интересом и пользой. Мы организуем творческую площадку, где дети снимают свои мультфильмы и видеоролики, знакомятся с миром дизайна, осваивают компьютерные технологии, учатся создавать красоту вокруг себя.

Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ, обучающиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами.

На занятиях дети шаг за шагом создают собственный проект. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, и т.д.)
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)

- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель).

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной **формы организации учебных занятий** используется выполнение обучающимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе Paint. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством педагога, обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения обучающимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

Данная программа рассчитана на 1 месяц, 12 учебных часов и предназначена для детей 7-14 лет, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 3 часа в неделю. Продолжительность занятий 45 минут.

Планируемые результаты:

Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.*

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; *получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.*

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; *получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.*

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; *получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.*

Предметные: обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки поккадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; *получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

Цель курса: создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.

- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);

- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;

- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;

- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;

- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;

- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Область применения программа может использоваться в системе дополнительного образования, в школьной внеклассной работе.

Отличительная особенность программы. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мотивация и ценность для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;

- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;

- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.

- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы и методы обучения: групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией.

Организационные условия реализации программы

Возраст обучающихся: 7-14 лет.

Наполняемость группы – 15 человек.

Общее количество часов: 16.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 3 учебных часа.

Продолжительность учебного часа - 40 минут.

Форма обучения: очная.

Уровень освоения программы: базовый.

Язык обучения: русский.

Место проведения занятий – МАУ ДО ДЮЦ.

Технологии обучения: игровые технологии, системно-деятельностный подход, личностно-ориентированные технологии, здоровьесберегающие технологии, информационно-коммуникационные технологии, дистанционные образовательные технологии.

Условия набора в объединение:

Набор свободный, при наличии заявления от родителей.

Программа включает 1 образовательный модуль.

Оборудование программное обеспечение:

- Компьютер
- Цифровой фотоаппарат
- Видеопроектор
- Операционная система Windows XP, 7.
- Графический редактор Paint.
- Видеоредактор Movie Maker
- Микрофон
- Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)
- <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

Оценочные материалы

Итоговый контроль проводится в конце всего курса. Он организуется в форме созданного мультфильма. Критерии оценки результатов анимационных мультфильмов обучающихся представлены в приложении 1.

Учебно-тематический план

№	Наименование разделов, тем	Количество часов
1.	Введение в предмет. Техника безопасности. Всё о мультипликации	1
2.	Конструктор мультфильмов. Знакомство с программой Movie Maker. Разработка сценария будущего мультфильма.	1
3.	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	10
4.	Итоговая работа. Работа над созданием проектов – мультфильмов. Защита проекта.	4
Всего:		16

Содержание программы

1. Введение в предмет. Техника безопасности. Всё о мультипликации.
Презентация творческого объединения мультипликации «Мульт-Ямал»
Знакомство с мультипликацией. Пластилиновый мультфильм своими руками
Правила поведения и техника безопасности в кабинете. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?
2. Конструктор мультфильмов.
Знакомство с программой Movie Maker. Интерфейс программы. Возможные действия
Разработка сценария будущего мультфильма.
3. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.
4. Итоговая работа. Защита проекта.
Работа над созданием проектов - мультфильмов
Выработка и утверждение темы, в рамках которой будет реализовываться проект. Конструирование мультфильма. Презентация своего проекта.

Электронные ресурсы

1. Обучающие и развивающие пособия для детей - URL: <http://www.detkiuch.ru/>
2. Оригами - URL: <http://www.zonar.info>.
3. Раскраски - URL: <http://packpacku.com>.

4. Интернет-журнал, посвященный детскому творчеству - URL: www.solnet.ee/.
5. Уроки рисования и музыки, развивающие игры, детские флеш игры и раскраски, потешки, колыбельные, тесты, скороговорки и потешки - URL: <http://bukashka.org>.
6. «Старые мультфильмы» - URL: <http://teramult.org.ua/>.
7. Развивающие игры для детей- URL: <http://teremoc.ru/>.
8. Детский портал «Интернетенок».
9. Сказки для детей - URL: <http://www.kostyor.ru/tales/>.
10. Журнал для детей «Коллекция идей» - URL: <http://collection-of-ideas.ru/>.

Список литературы для педагога

Мультипликация

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2022. – 13 с.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2023. – 29 с.
3. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма. Автореф. дис. на соиск. учен. ст. канд. искусствоведения. Всесоюзный Гос. Институт кинематографии им. С.А. Герасимова. – М.: Искусство. 2022. – 23 с.
4. Орлов А.М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. – М.: ИМПЭТО. 2022. – 384 с.
5. Проблемы синтеза в художественной культуре. АН СССР, Науч. Совет по истории мировой культуры. Редкол.: Б.В. Раушенбах и др. – М.: Наука, 2022. – 285 с.
6. Птушко А. Мультипликационный фильм. – М.: Просвещение. 2023. – 63 с.
7. Рисованный фильм – особый вид киноискусства. – М.: Академия. 2022. – 23 с.
8. Романовский И.И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. – М.: Изд. Союза журналистов России. – 2021. – 480 с.
9. Сазонов А.П. Персонаж рисованного фильма. Всесоюзный Гос. Институт кинематографии. Научн. исслед. каб. из.–декорационного оформления фильма. – М.: Просвещение, 2022. – 29 с.
10. Сазонов А.П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. Всесоюзный гос. институт кинематографии. Научн. исслед. каб. из.– декорационного оформления фильма. – М.: 2022.
11. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск. 2022. – 15 с.

Творческие компоненты и выразительные средства киноискусства

1. Выразительные средства кино. Народный университет культуры, факультет литературы и искусства. – М.: Знамя, 2022. – 160 с.
2. Динамика фильма. Пер. с англ. – М.: Искусство. 2023. – 21 с.
3. Квасова Е.В. Проблемы эмоционального воздействия экранных искусств на примере кинематографической и телевизионной рекламы. Автореф...– М.: ВГИК, 2013. – 25 с.
4. Коноплев Б.Н. Производство кинофильмов. – М.: Искусство. 2022. – 399с.
5. Крючечников Н.В. Композиция фильма. Б–ка молод. кинематографиста. – М.: Искусство, 2022. – 205 с.
6. Медынский С.Е. Компонуем кинокадр. – М.: Искусство. 2021. – 238 с.
7. Соколов А.Г. Кинематографическая природа множественной композиции на экране. М.: Искусство, 2022. – 145 с.
8. Что такое язык кино. Сб. ВНИИ киноискусства. – М.: Искусство. – 2021. – 238 с.

Музыкально–звуковое оформление фильма

1. Альтшулер Б. А. Работа диктора над текстом в учебном фильме. Учебн. пособие. – М.: ВГИК, 2022. – 47 с.
2. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. Б–ка кинолюбителя. – М.: Искусство, 2021. – 126 с.
3. Гуревич С.Д. Динамика звука в кино. – Спб.: РИНИ, 2022. – 131 с.
4. Закревский Ю.А. Звуковой образ в фильме. Изд. 2–е, доп. и перераб. Б–ка кинолюбителя. – М.: Искусство, 2023. – 128 с.
5. Нисбетт А. Применение микрофона. Пер. с англ. Б.И. Болоснякова. – М.: Искусство, 2021. – 173 с.
6. Панфилов Н.Д. Звук в фильме. Б–ка кинолюбителя. – М.: Искусство, 2022. – 120 с.
7. Рождение звукового образа. Художественные проблемы звукозаписи... Сборник. Составит. Е.М. Авербах. – М.: Искусство. 2022, 239 с.
8. Светомузыка на кино– и телеэкране. Научно – практический семинар. Тез. доклад, 28–30 октября 2021 г. – Казань: 2021. – 88 с.

Список литературы для обучающихся

1. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2022. – 287 с.
2. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик–Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик–Пашаев. – М., 2023. – 384 с.
3. Вано И.П.Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2021. – 87 с.
4. Каранович А.Г. Мои друзья – куклы. – М.: Искусство, 2022. – 175 с.

5. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: Азбука. 2023. – 118 с.

Приложение 1.

**Критерии оценки результатов анимационных
мультфильмов**

Оценка итоговой работы	
1. Содержание	
Идея, оригинальность, уникальность сюжета	0-5
Логичность, последовательность, завершенность сюжета мультфильма	0-5
Смысловое содержание сюжета	0-5
Указание авторства материала	0-5
Наличие титров	0-5
II. Эргономические требования	
Грамотное композиционное решение картинки кадра	0-5
Грамотно подобранная цветовая гамма фоновых композиций	0-5
Наличие звукового сопровождения	0-5
Качество объектов	0-5
III. Владение техниками анимации	
Передача движения, наличие различных видов анимации:	
Последовательность движений персонажей	0-5
Движение по траектории	0-5
Изменение формы объектов	0-5
Использование разнообразных приемов и вспомогательных материалов	0-5
Качество анимации	0-5
III. Дополнительные баллы	
Творческий подход и оригинальность оформления	0-5
Максимальная сумма баллов:	75
Высокий – 75–65 баллов	
Средний – 64–45 баллов	
Низкий – менее 45 баллов	