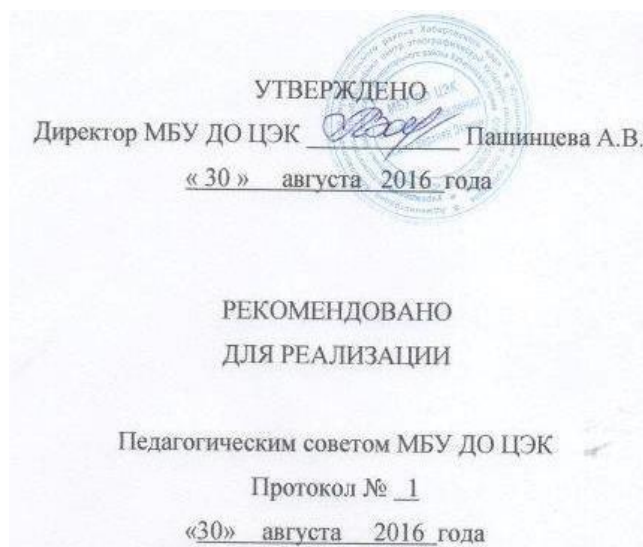


Администрация Комсомольского муниципального района Хабаровского края
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр этнографической культуры
сельское поселение «Село Верхняя Эконь»



Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Детская мультипликация»
Срок реализации - 3 года
Уровень освоения: базовый
Возраст обучающихся 11-14 лет

Составитель: Педагог дополнительного
образования
Карепанова Юлия Анатольевна

с.п. Верхняя Эконь, 2019 г.

Пояснительная записка

«Дети – прирожденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто» на котором и строятся все наши фильмы»

Ф.С.Хитрук

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомых всем инструментов – компьютера, фотоаппарата, планшета.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую

систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Доступность языка, игровые формы обучения позволяют нам ориентироваться и на категорию детей с ОВЗ. Мультипликация очень часто используется как вид арт-терапии и имеет не только развивающую, но и коррекционно-профилактическую направленность.

Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная образовательная программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Новизна программы заключается в том, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Программа данной направленности инновационная для Комсомольского района, так как сочетает в себе изучение и создание разных видов мультипликации (кукольной, пластилиновой, компьютерной), а так же позволяет освоить некоторые виды

декоративно-прикладного творчества. Это помогает достичь комплексного развития детей.

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская мультипликация» предназначена для обучения в учреждениях дополнительного образования детей, общеобразовательных школах. Программа адресована учащимся, не имеющим начальной художественной подготовки. Дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация» является экспериментальной, разработана на основе типовых (примерных, авторских) программ, с учетом учебных стандартов общеобразовательных школ России.

Программа деятельности студии мультипликации предполагает тесное сотрудничество обучающихся с образовательными учреждениями района, сельским Домом Культуры.

Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей 7-14 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Содержание программы

По данной программе могут обучаться дети в возрасте 7-14 лет. Продолжительность программы: данная программа рассчитана на 3 года обучения, таким образом имеет 3 модуля. Объем программы – 576 часов, которые распределяются следующим образом: первый год обучения (1 модуль) – 144 часа, второй (2 модуль) и третий год (3 модуль) - 216 часов.

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Основными формами занятий являются практические занятия.

Возраст обучающихся I года обучения 7-9 лет, II года обучения 9-12 лет, III года обучения 12-14 лет. Занятия с одной группой I года обучения

рекомендуется проводить 2 раза в неделю, а II и III года обучения 3 раза в неделю. На первом году обучения ребята знакомятся с кукольной анимацией, с помощью техники «Валяние» и бросового материала изготавливают декорации, героев, разрабатывают сценарий и снимают мультфильм по мотивам русской народной сказки. Содержание второго года обучения также в основном состоит из занятий по декоративно-прикладному творчеству, но ребята уже знакомятся с пластилиновой анимацией, тренируются в изготовлении героев, декораций из пластилина и соленого теста и снимают мультфильм по мотивам нанайской сказки. Содержание третьего года обучения направлено на знакомство и изучение компьютерной анимации и создание мультфильма по самостоятельно разработанному сценарию. Количество детей в группе должно быть не более 12 человек, в силу специфики занятий (работа с техникой – камера, диктофоны, микрофоны, компьютеры).

Цель: Развитие творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

Для достижения поставленной цели, необходимо решить следующие

Задачи:

1. Образовательные:

- Ознакомление с историей мультипликации;
- Знакомство учащихся с основными видами мультипликации;
 - Знакомство с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма;
 - Знакомство с компьютерными технологиями, которые являются основой технического прогресса в мультипликации;
 - Освоение компьютерной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;

- Формирование художественных предпочтений, этических, эстетических оценок искусства, природы, окружающего мира;

- Изучение (коллективный просмотр) образцов мировой литературы, мультипликации и кино, их анализ.

2. Развивающие:

- Развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;

- Развитие художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей детей;

- Систематическое и целенаправленное развитие восприятия, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;

- Развитие художественного и ассоциативного мышления младших школьников;

- Развитие эмоционально-волевой сферы.

3. Воспитательные:

- Воспитание интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;

- Воспитание нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена **двумя разделами:**

-Теоретический (образовательный). Теоретическая часть дается в форме бесед, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов, экскурсиями.

-Практический (творческий, исследовательский). Представляет собой:

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту ребенка;

- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в полной мере развитие литературных способностей детей;
- разработка и изготовление персонажей, знакомство с технологическими операциями и способами обработки используемых материалов;
- освоение инновационных технологий в педагогике (компьютерная графика, приемы и виды кино- и видеосъемки);
- техническая работа, связанная с изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);
- звуковое оформление фильма;
- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

Методическое обеспечение

Педагогом создаются условия для формирования интереса к естественнонаучным, историческим техническим знаниям путем использования следующих **методов** в организации учебно-воспитательного процесса:

- Словесные методы: рассказ, беседа, сказка;
- Работа с литературой (журналы, энциклопедии, учебные пособия);
- Методы практической работы: упражнения, рассматривание, обсуждение, экспериментирование и практическая работа;
- Метод игры: соревнования, викторины, конкурсы, познавательные, развивающие и настольные игры;
- Наглядный метод обучения - наглядные материалы (картинки, рисунки, фотографии), демонстрационные материалы;
- Проектные методы – проектирование и моделирование изделий.

Форма контроля – викторина, опрос, анкетирование, отчетные занятия, демонстрация готовых работ, конкурсы.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

По итогам обучения по программе обучающиеся должны:

Знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- требования к организации рабочего места;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, тканью и др. материалами;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы);
- новые приемы работы с различными материалами – шерсть для валяния, текстиль, пластилин и др.;
- историю мультипликации;
- названия и приемы работы с программным обеспечением;
- этапы создания анимационного мультфильма.

Уметь:

- работать с различными материалами (тканью, бумагой, пластилином, картоном);
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы);
- подбирать цветовое оформление сюжета, определять приемы для достижения выразительности сюжета;
- выполнять изделия из шерсти для валяния с использованием самых разнообразных техник (фильцевание, мокрый способ валяния, аппликация).
- работать с программным обеспечением;
- создавать мультфильм;
- работать в группах, подгруппах, индивидуально.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются *входной, текущий, промежуточный и итоговый* контроли. Осуществляется контроль следующим образом:

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа анкетирование
Текущий контроль		
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, итоговое занятие, самостоятельная работа.
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Конкурс, фестиваль, праздник, опрос, творческая работа, открытое занятие, защита проектов, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, анкетирование
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Фестиваль, конкурс, творческая работа, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, открытое занятие, защита проектов, игра-испытание, итоговые занятия, коллективная рефлексия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование

Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

- анкеты;
- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.
- открытые занятия для родителей
- демонстрационные занятия для сверстников
- публикации готовых фильмов в Интернет

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, мультфильма, реализации собственной компетентности.

Обеспечение программы

Внутренние ресурсы:

1. Все участники образовательного процесса;
2. МБОУ ДО ЦЭК с.п. «Село Верхняя Эконь», Комсомольского муниципального района

Технические ресурсы:

1. Компьютер/ ноутбук с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии:
 - Операционная система MS Windows XP/Windows 7, 8,10;
 - Антивирусная программа Антивирус Касперского/Eset Smart Security;
 - Программа-архиватор WinRaR;
 - MS Office 2003/2007/2011/2013;
 - Звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker, «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15»;
 - Графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
 - Мультимедиа проигрыватель Windows Media;
 - Браузер MS Explorer/ Опера/ Googl;
 - Простой редактор Web-страниц (Блокнот).
2. Проектор или другое устройство для демонстрации материалов;
3. Принтер – 1;
4. Цифровой фотоаппарат – 1;
5. Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса;
6. Диски/ флеш-накопители для записи и хранения материалов;
7. Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
8. Столы и стулья для детей;
9. Художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин,

клей, шерсть для валяния, ножницы, мелки, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие).

10. Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).

Информационные ресурсы:

1. Учебная, методическая, научная литература.

Учебно-тематический план
1 модуль
«Кукольная мультипликация»

№	Тема	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1	<i>Вводное занятие. Введение в образовательную программу.</i>	4	2	2	Беседа, анкетирование, опрос
2	<i>Введение в кукольную мультипликацию</i>	10	4	6	
2.1	Общие сведения о кукольной анимации. История мультипликации. Секреты мультипликации.	4	4		Беседа, анкетирование, опрос, творческая работа
2.2	Техники создания кукольных мультфильмов.	6	2	4	Тестирование, творческая работа
3	<i>Разработка сценария мультфильмов по мотивам русских народных сказок (работа в группах)</i>	24	4	20	
3.1	Выбор сюжета, темы будущего мультфильма, разработка сценария	6	2	4	Творческая работа, см. работа, презентация, творческая работа
3.2	Распределение ролей, ответственных за звук, свет, декорации и изготовление героев	2	1	1	Творческая работа, см. работа, презентация

	мультфильма				
3.3	Создание творческого проекта «Мой первый мультфильм»	16	2	14	Защита творческого проекта, презентация
4	<i>Создание декораций и героев для мультфильмов в технике «Валяние» (работа в группах)</i>	58	8	50	
4.1	Изготовление декораций с помощью шерсти для валяния и бросового материала	29	6	23	Творческая работа, см. работа
4.2	Изготовление героев будущего мультфильма в технике сухого и мокрого валяния, декорирование	29	6	23	Творческая работа, см. работа
5	<i>Создание кукольных мультфильмов по мотивам русских народных сказок</i>	40	8	32	
5.1	Создание кадров для мультфильма с помощью фотоаппарата.	12	2	10	Творческая работа, см. работа
5.2	Редактирование кадров в программе Mive Maser	10	2	8	Творческая работа, см. работа
5.3	Озвучивание мультфильма, монтаж, создание титров	18	2	16	Творческая работа, см. работа
	<i>Презентация, защита</i>	8		8	Коллективная рефлексия,

6	<i>творческого проекта, мультфильма. Подведение итогов</i>				коллективный анализ мультфильма, защита творческого проекта
Всего		144	26	118	

Учебно-тематический план
2 модуль
«Пластилиновая мультипликация»

№	Тема	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1	<i>Вводное занятие. Введение в образовательную программу.</i>	4	2	2	Беседа, анкетирование, опрос
2	<i>Введение в пластилиновую мультипликацию</i>	10	4	6	
2.1	История кинематографа. Профессии. История пластилиновой мультипликации.	4	4		Беседа, анкетирование, опрос
2.2	Техники создания пластилиновых мультфильмов	6	2	4	Творческая работа, см. работа
3	<i>Разработка и подготовка сценария мультфильмов по мотивам нанайских сказок (работа в группах)</i>	24	4	20	

3.1	Разработка сценария, выбор темы, сюжета мультфильма	6	2	4	Творческая работа, см. работа, презентация
3.2	Распределение ролей, ответственных за звук, свет, декорации и изготовление героев мультфильма	2	1	1	Творческая работа, см. работа, презентация
3.5	Создание творческого проекта «История пластилинового мультфильма»	16	2	14	Защита творческого проекта, презентация
4	<i>Создание декораций и героев для мультфильмов</i>	58	8	50	
4.1	Изготовление декораций из соленого теста	29	6	23	Творческая работа, см. работа
4.2	Создание героев мультфильма из пластилина	29	6	23	Творческая работа, см. работа
5	<i>Создание пластилиновых мультфильмов по мотивам нанайских сказок</i>	40	8	32	
5.1	Создание кадров для мультфильма с помощью фотоаппарата	12	2	10	Творческая работа, см. работа
5.2	Редактирование кадров в программе Muve Масер	10	2	8	Творческая работа, см. работа
	Озвучивание	18	2	16	Творческая работа,

5.3	мультфильма, монтаж, создание титров				см. работа
6	<i>Презентация, защита творческого проекта, мультфильма. Подведение итогов.</i>	8		8	Коллективная рефлексия, коллективный анализ мультфильма, защита творческого проекта
Всего		144	26	118	

Учебно-тематический план

3 модуль

«Компьютерная анимация»

№	Тема	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1	<i>Вводное занятие. Введение в образовательную программу.</i>	4	2	2	Беседа, анкетирование, опрос
2	<i>Введение в анимацию на компьютере</i>	16	6	10	
2.1	Виртуальная экскурсия в Московский музей анимации	2	2		Беседа, анкетирование, опрос
2.2	Мультфильмы народов мира. Мультипликаторы мира (Уолт Дисней, Иван Аксенчук, Мэри Блэр). Общие сведения о компьютерной анимации.	4	2	2	Беседа, анкетирование, опрос
2.3	Техника создания компьютерной анимации	10	2	8	Творческая работа, см. работа
<i>Изучение программ</i>		56	16	40	

3	<i>Animator, Slimber, Pensil</i>				
3.1	Сравнительный тест анимационного ПО, характеристики, особенности. Правила работы в программах	18	4	14	Творческая работа, см. работа
3.2	Создание пробных роликов	38	10	28	Творческая работа, см. работа, презентация
4	<i>Анимация. Создание анимированных роликов («проба пера»)</i>	58	16	42	
4.1	Написание сценариев, выбор тем роликов («ПДД», «9 мая», «Добрые дела» и т.д.)	18	4	14	Творческая работа, см. работа, презентация
4.2	Создание роликов, озвучивание, наложение мелодий.	40	4	36	Творческая работа, см. работа, презентация
5	<i>Разработка и создание сценария собственного, группового мультфильма</i>	74	18	56	
5.1	Выбор темы, замысла, разработка сценария будущего мультфильма	16	6	10	Творческая работа, см. работа, презентация
5.2	Этапы работы над мультфильмом. Распределение обязанностей. Герои мультфильма.	14	2	12	Творческая работа, см. работа, презентация
5.3	Съемка мультфильма.	28	4	34	Творческая

	Монтаж. Звуковое оформление. Подготовка к демонстрации.				работа, см. работа, презентация
5.4	Создание творческого проекта «Мир компьютерной анимации»	16	2	14	Защита творческого проекта, презентация
6	<i>Презентация творческого проекта, мультфильма. Подведение итогов.</i>	8		8	Коллективная рефлексия, коллективный анализ мультфильма, защита творческого проекта
	Всего	216	58	158	

**Содержание курса
1 год обучения
1 модуль «Кукольная анимация»**

Раздел 1. Вводное занятие - 4ч.

Введение в образовательную программу, инструктаж, создание системы самоуправления, входной контроль.

Раздел 2. Введение в кукольную анимацию - 10ч.

Общие сведения о кукольной анимации. История мультипликации. Секреты мультипликации. Как создаются мультфильмы? Ознакомление с профессиями в мультипликации. Техники создания кукольных мультфильмов.

Материалы и инструменты, беседы об искусстве, просмотр кукольных мультфильмов.

Раздел 3. Разработка сценария мультфильмов по мотивам русских народных сказок (работа в группах) - 24 ч.

Выбор сюжета, разработка сценария, распределение ролей, ответственных за свет, звук, анимацию, изготовление декораций и создание героев мультфильмов. Начало работы над творческим проектом.

Раздел 4. Создание декораций и героев для мультфильмов в технике «Валяние» (работа в группах) - 58 ч.

Создание декораций, героев мультфильма (в качестве материала используется шерсть для валяния и бросовый материал). Техника сухого и мокрого валяния, декорирование.

Раздел 5. Создание кукольных мультфильмов по мотивам русских народных сказок (работа в группах) - 40 ч.

Создание кадров для мультфильма с помощью фотоаппарата, редактирование кадров в программе Muve Maser , озвучивание мультфильма, монтаж, создание титров.

Раздел 6. Презентация творческого проекта, мультфильма. Подведение итогов – 8 ч.

Презентация мультфильма, защита творческого проекта.

Содержание курса

2 год обучения

2 модуль «Пластилиновая анимация»

Раздел 1. Вводное занятие – 4 ч.

Введение в образовательную программу, инструктаж, создание системы самоуправления, входной контроль.

Раздел 2. Введение в пластилиновую мультипликацию - 10 ч.

История кинематографа. Профессии. История пластилиновой мультипликации. Ознакомление с профессиями в мультипликации. Техники создания пластилиновых мультфильмов. Материалы и инструменты, беседы об искусстве, просмотр пластилиновых мультфильмов.

Раздел 3. Разработка и подготовка сценария мультфильмов по мотивам нанайских сказок (работа в группах) – 24 ч.

Разработка сценария, выбор сюжета, героев, распределение ролей, ответственных за свет, звук, анимацию. Изучение персонажей. Изучение и анализ мимики и жестов. Анализ героев сказки.

Раздел 4. Создание декораций и героев для мультфильмов из пластилина и соленого теста (работа в группах) – 58 ч.

Изготовление барельефа (декораций мультфильма) из соленого теста.

Пластилинография. Изготовление героев сказки из пластилина.

Раздел 5. Создание пластилиновых мультфильмов по мотивам нанайских сказок (работа в группах) – 40 ч.

Создание кадров для мультфильма с помощью фотоаппарата, редактирование кадров в программе Mive Maser , озвучивание мультфильма, монтаж, создание титров.

Раздел 6. Презентация творческого проекта, мультфильма. Подведение итогов – 8 ч.

Презентация мультфильма, защита творческого проекта.

**Содержание курса
3 год обучения
3 модуль «Кукольная анимация»**

Раздел 1. Вводное занятие - 4 ч.

Введение в образовательную программу, инструктаж, создание системы самоуправления, входной контроль.

Раздел 2. Введение в анимацию на компьютере - 16 ч.

Виртуальная экскурсия в Московский музей анимации. Мультфильмы народов мира. Мультипликаторы мира (Уолт Дисней, Иван Аксенчук, Мэри Блэр).

Общие сведения о компьютерной анимации. История, секреты мультфильмов, созданных на компьютере. Техника создания компьютерной анимации.

Раздел 3. Изучение программ Animator, Slimber, Pensil - 56 ч.

Сравнительный тест анимационного ПО, характеристики, особенности. Правила работы в программах. Создание пробных роликов.

Раздел 4. Анимация. Создание анимированных роликов (работа в группах) - 58 ч.

Этапы работы над роликом. Распределение обязанностей. Написание сценариев. Выбор тем. Сюжет. Герои мультфильма. Декорации. Съемка мультфильма. Монтаж. Звуковое оформление. Подготовка к демонстрации.

Раздел 5. Разработка и создание сценария собственного, группового мультфильма - 74 ч.

Выбор темы, замысла, разработка сценария будущего мультфильма. Этапы работы над мультфильмом. Распределение обязанностей. Сюжет. Герои мультфильма. Декорации. Съемка мультфильма. Монтаж. Звуковое оформление. Подготовка к демонстрации.

Раздел 6. Презентация творческого проекта, мультфильма. Подведение итогов - 8 ч.

Презентация мультфильма, защита творческого проекта.

Список литературы

Для педагога:

Книги:

1. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
2. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
3. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
4. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
5. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
6. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
7. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
8. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
9. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
10. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
11. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.
12. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.
13. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.

Сборники:

1. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина.— Вып.3.—М.: Народное образование, 2007.
2. История лаборатории кино и кинообразования. – В кн. «История художественного образования в России – проблема культуры XX века» М.: РАО, 2003;
3. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции.- М.- Таганрог - Апатиты, 2002.
4. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. – М., 1991.
5. Кино: Энциклопедический словарь. – М., 1987.

Статьи из журналов:

1. Асенин С.В Мудрость вымысла // Искусство. – М., 1983.
2. Баженова Л.М. Изучение экранных искусств в начальной школе // Начальная школа.- 2000. №1.
3. Горский В.А. Технология разработки авторской программы дополнительного образования детей // Дополнительное образование.— 2001, №1.
4. Строкова Т.А. Мониторинг качества образования школьника // Педагогика.- 2003, № 7.
5. Чем фильм отличается от книги?// Искусство в школе. - 2004, № 2.
6. Работа с «проблемным» фильмом в детской аудитории //Искусство в школе. – 2004, № 1.
7. Медиаобразование как средство художественного развития младших школьников// Начальная школа. – 2002, № 5.
8. Фильм рождается из мыслей...// Искусство в школе. – 2002, №

Нормативные документы:

- 1.Закон Российской Федерации «Об образовании».
- 2.Концепция модернизации дополнительного образования детей Российской Федерации до 2010 года.
- 3.Методические рекомендации Управления воспитания и дополнительного образования детей и молодёжи Минобразования России по развитию дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях.
(Приложение к письму Минобразования России от 11.06.2002г. №30-15-433/16).
- 4.Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844.
- 5.СанПиН 2.4.4. 1251-03(введённые 20.06.2003г. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 3.04.2003г. № 27).

Для учащихся:

Книги:

1. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.: Искусство, 1968.
2. Асенин С. Иржи Трнка. Тайна кинокуклы. М., 1982.
3. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе. М.: Искусство, 1971.
4. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.

5. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. М.: Союзинформкино, 1979.
6. Горичева В. С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – Москва. ,1990 г.

Электронные книги:

1. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик [Электронный ресурс]. – Электрон. текст. дан. – (17 МВ). – (Москва: ООО «ЛитРес», 20151201). – 66 с.

Интернет – ресурсы

1. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.
2. <https://ru.wikipedia.org> - википедия создания мультфильмов
3. <http://www.maam.ru/> - кружок по созданию анимации
4. <http://oktyabrskiy.ru/> - кружок мультипликации