Министерство образования и науки Хабаровского края

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение

«Краевой детский центр «Созвездие»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

КГБОУ КДЦ Созвездие

\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.Е. Волостникова

Приказ № 01–09/440

от 25.12.2020 г.

**Адаптированная дополнительная общеобразовательная**

**общеразвивающая программа**

**«Мульт-студия «Созвездие»**

(художественная направленность)

Возраст обучающихся: 12–17 лет

продолжительность реализации: 11 дней

Автор-составитель программы:

методист отдела образовательных программ

Жукова Елена Анатольевна,

педагог дополнительного образования

Макаренко Галина Геннадьевна

Место реализации:

Хабаровский край, р.п. Переяславка,

дружина им В. Бонивура

г. Хабаровск, 2021 г.

**1.Комплекс основных характеристик программы**

**1.1. Пояснительная записка**

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей с ограниченными возможностями здоровья «Мульт-студия «Созвездие» разработана в соответствии с законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р); приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письмом Минобрнауки России «О направлении методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей» от 29 марта 2016 г. №ВК-641/09; Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 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»; Письмом Минобрнауки России № 09–3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»; Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе КГБОУ КДЦ Созвездие.

Программа направлена на развитие творческих способностей обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в процессе коллективной работы над проектом по созданию короткометражного мультфильма в жанре пластилиновой анимации. Основная технология организации деятельности обучающихся – технология проектной деятельности. Работая над созданием мультфильма, обучающиеся придумывают сценарий, создают мультгероев и декорации, делают съёмку мультфильма, проводят подбор музыкального оформления и озвучивание мультфильма.

**Направленность программы**: художественная, профиль – изобразительное искусство, декоративно-прикладное искусство, мультипликация).

**Уровень освоения**: стартовый.

**Актуальность программы**

Данная программа удовлетворяет потребности ребенка в творческой деятельности, общении с другими детьми в процессе создании нового и интересного творческого продукта – мультфильма.

Программа предоставляет обучающимся возможность попробовать себя в разных профессиях мультипликации и реализовать свои творческие способности. Ребята с ОВЗ приобретают коммуникативные умения и навыки по взаимодействию в коллективе, распределению функциональных действий для достижения цели. Обучающиеся приобретают навыки работы с различными материалами и инструментами, осваивают информационно-коммуникационные технологии, полезные для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии.

В педагогической науке и практике актуален поиск новых, нестандартных форм, способов и приемов обучения. Предлагаемые в программе формы занятий и методы обучения, коллективная проектная деятельность способствуют развитию творческой активности и социализации обучающихся, что является особенно актуальным для детей с ограниченными возможностями здоровья.

**Педагогическая целесообразность**

Мультипликация, являясь видом современного искусства, обладает хорошими образовательными возможностями, высоким потенциалом художественно-эстетического и эмоционального воздействия на детей. Выразительные средства мультипликации стимулируют детскую фантазию и воображение, смекалку и креативное мышление. Этим обусловлен выбор для данной программы мультипликации как средства развития творческих способностей детей.

Создание мультфильма – это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: коммуникативную, познавательно-исследовательскую, игровую, изобразительную, музыкальную и другие. В результате у детей развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, овладение коммуникативными умениями и навыками, ответственность и многие другие.

Занятия по данной программе предполагают коллективную работу над проектом. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Результатом работы является реальный «продукт» самостоятельного творческого труда - мультфильм. У ребят формируется чувство ответственности за исполнение своей индивидуальной функции в коллективном процессе.

Для создания мультфильма кроме навыков работы с различными материалами и инструментами, необходимы технические устройства и умения работать с ними, поэтому у детей формируются умения работы с техникой.

Использование коллективной проектной деятельности способствуют более эффективному развитию творческих способностей детей, выявлению их одаренности, повышению мотивации к самообучению и саморазвитию.

**Новизна программы.** Идея разработки программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. Создание мультфильма предполагает коллективную проектную деятельность на основе технологии «обучение в сотрудничестве». Обучающиеся погружаются в игровую среду, имитирующую работу студий мультипликаций, получают опыт командной работы, творческой самореализации. Итог работы -короткометражный мультипликационный фильм в жанре пластилиновой анимации с рисованными заставками и сценами.

**Отличительные особенности программы.** Данную программу отличают следующие особенности:

- контингент обучающихся – слабослышащие и слабовидящие дети;

- сетевое взаимодействие партнеров программы (Краевое государственное бюджетное общеобразовательное учреждение, реализующее адаптированные основные общеобразовательные программы «Школа-интернат № 2»);

- авторская программа создания мультфильма Макаренко Г.Г.

- краткосрочный характер обучения (на период краевой профильной смены), реализация программы в условиях временного детского коллектива.

Особенностью программы является комплексный подход и интеграция художественных и технических решений. В программе нет традиционной рисованной анимации, персонажи и декорации для мультфильмов изготавливаются детьми из бумаги и пластилина.

Программа имеет элементы профориентационной направленности. Ребята знакомятся с разными техниками изобразительного и декоративно-прикладного искусства, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, звукорежиссера. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить.

Этапы реализации программы:

*Организационный этап:*

*-* Презентация программы, распределение ролей.

- Погружение в программу - «Путешествие в мир мультипликации».

*Основной этап:*

- Создание сценария. Выбор музыкального сопровождения.

- Раскадровка.

- Создание персонажей.

- Создание декораций и деталей для сюжета. Выбор фона.

- Работа с предметами. Процесс съемки.

- Монтаж и озвучивание мультфильма.

*Итоговый этап:*

**-** подготовка иучастие в творческом фестивале смены.

**Адресат программы**

Целевая аудитория программы – группа детей с ОВЗ от 12 до 17 лет с нарушением слуха и зрения. Возрастные особенности: подростковый возраст, период развития личности и интеграции в общество, профессионального самоопределения, формирование самооценки.

Количество обучающихся в группе до 20 человек.

Условия набора в группу – по желанию участников краевой профильной смены, с учётом возрастных особенностей детей, без ограничений и специальных требований к уровню их подготовленности.

**Объем и сроки реализации программы, режим занятий**

Реализация программы рассчитана на 11 дней, 33 академических часа.

Занятия проводятся в соответствии с планом краевой профильной смены. Продолжительность одного занятия 1,5 академических часа.

Режим занятий: 3 академических часа (с перерывом 10 минут каждый академический час) ежедневно. Наполняемость в группах: до 15 человек.

Продолжительность и режим занятий осуществляются в соответствии с СП 2.4.3648–20 от 28.09.2020 г «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

**Форма обучения** – очная.

Основной формой обучения является коллективная проектная деятельность, групповая, индивидуальная и парная формы работы. На занятиях предусмотрено время для знакомства с теоретическими знаниями и выполнение практических и творческих заданий.

|  |  |
| --- | --- |
| Коллективная | Основная форма занятий – организация совместной деятельности, творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно |
| Групповая  (индивидуально-групповая) | Организация работы (совместных действий, общения, взаимопомощи) в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определённых задач |
| Индивидуальная | Организуется для работы с детьми для отработки  отдельных навыков |

**1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** успешное развитие творческих способностей каждого ребенка в процессе коллективной проектной деятельности по созданию мультфильма с использованием современных технологий.

**Задачи:**

*предметные:*

- познакомить обучающихся с основами мультипликации, ее основными техниками и способами создания мультфильмов;

- выполнить проект по созданию мультфильма (сценарий, раскадровка, покадровое перемещение героев, съемка и монтаж мультфильма, подбор музыкального оформления и озвучивание;

- развивать навыки работы с оборудованием, материалами и инструментами, необходимыми для создания мультфильма;

*метапредметные:*

*-* развивать регулятивные способности обучающихся (целеполагание, планирование, самооценку);

**-** развивать коммуникативные умения и навыки по взаимодействию в коллективе, распределению функциональных действий для достижения единой цели;

- способствовать профессиональной ориентации обучающихся.

*личностные:*

- развивать воображение и фантазию обучающихся;

- мотивировать обучающихся к трудолюбию и ответственности, и взаимопомощи.

- развивать познавательный интерес и мотивацию к творческой деятельности.

**1.3. Учебный план и содержание программы**

Учебный план

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** | | | **Формы контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1 | «Путешествие в мир муль­типликации» | 3 | 1 | 2 | беседа |
| 2 | Создание сценария | 3 | 1 | 2 | сценарий |
| 3 | Выбор музыкального сопровождения | 3 | 0 | 3 | творческое за­дание |
| 4 | Раскадровка | 3 | 1 | 2 | раскадровка |
| 5 | Создание персонажей | 3 | 1 | 2 | творческое за­дание |
| 6 | Создание декораций и деталей для сюжета | 3 | 1 | 2 | творческое за­дание |
| 7 | Выбор фона. Работа с предметами | 3 | 0 | 3 | творческое за­дание |
| 8 | Процесс съемки | 3 | 1 | 2 | творческое за­дание |
| 9 | Монтаж мультфильма | 3 | 1 | 2 | творческое за­дание |
| 10 | Озвучивание мультфильма | 3 | 0 | 3 | творческое за­дание |
| 11 | Подведение итогов. Премьера. Промежуточная аттестация. | 3 | 1 | 2 | творческая ра­бота/ муль­тфильм |
|  | **Итого** | **33** | **8** | **25** |  |

Содержание программы

**Тема 1. «Путешествие в мир мультипликации».**

Теория: Знакомство с анимацией и ее историей, понятия «анимация», «мультипликация». Техники детской анимации: перекладка бумажная и пластилиновая; объемная и предметная анимация, сыпучая анимация. Смешанная анимация. Этапы создания мультфильма: создание сценария, раскадровка, создание персонажей и декорации, съемка, озвучивание, монтаж.

Практика: поиск идей для мультфильма, изучаем материалы и инструменты, смотрим мультфильмы в разных техниках.

**Тема 2.** **Создание сценария.**

Теория:Как написать сценарий к мультфильму: основные части сюжета, описание сцен. Фон. Действующие лица. Сцены. Сюжет.

Практика:пишем сценарий, делаем сценарные карточки,

**Тема 3.** **Выбор музыкального сопровождения.**

Практика:Музыкальная драматургия в мультипликации. Подбираем музыкальное сопровождение (фон, песню).

**Тема 4. Раскадровка.**

Теория: Что такое раскадровка и как ее создать. Раскадровка действий и сцен.

Практика: рисуем раскадровку действий и сцен.

**Тема 5. Создание персонажей.**

Теория: Подготовка материалы к работе. Последовательность создания образа мультипликационного героя. Характерные черты.

Практика: Создаем персонажей для анимационного сюжета, изучаем основы передвижения персонажей.

**Тема 6. Создание декораций и деталей для сюжета.**

Теория: Как изготовить декорации к мультфильмам. Материалы для создания фона и декораций. Анимационные техники по «оживлению» фона.

Практика: Подбор и создание декораций и фона (рисованного и декоративного) для сьемки мультипликационного сюжета.

**Тема 7. Выбор фона. Работа с предметами.**

Практика: Подбор и создание декораций и фона (рисованного и декоративного) для сьемки мультипликационного сюжета.

**Тема 8. Процесс съемки.**

Теория: Рабочее место мультипликатора. Оснащение для съемочного процесса, правила техники безопасности. Как снимать мультфильм. Как передать движение персонажа в кадре. Движение персонажей в технике перекладки, стоп-моушен.

Практика: снимаем мультфильм в Anima Shooter.

**Тема 9. Монтаж мультфильма.**

Теория: Что такое монтаж и как он осуществляется в анимации.

Практика: Монтаж мультфильма.

**Тема 10. Озвучивание мультфильма.**

Практика: Монтаж мультфильма. Работа по наложению звука на сюжет.

**Тема 11. Подведение итогов. Премьера. Промежуточная аттестация.**

Теория: Повторение технологии создания мультфильма.

Практика: просмотр мультфильма.

**1.4. Планируемые результаты**

Результатом реализации программы является создание собственного мультфильма.

*Предметные результаты:*

1)обучающиеся проявляют интерес к мультипликации как к творческому процессу, знают понятия «анимация», «мультипликация»; знакомы с техниками мультипликации: рисованной, пластилиновой; знают способы создания мультфильмов.

2) обучающиеся умеют работать с необходимым оборудованием и инструментами (ножницы, клеевой пистолет), научились создавать мультперсонажей, декорации и фон из различных материалов (бумаги, пластилина и др.);

3) обучающиеся выполнили коллективный творческий проект по созданию мультфильма:

- умеют писать небольшой сценарий мультфильма, делать раскадровку;

- производить покадровое перемещение героев;

- снимать мультфильмы с помощью смартфона (stop motion), умеют фотогра­фировать по­кадрово, меняя положение объекта, соединять фотографии в движение в программе «Кукольная Мультипликация. Редактор для создания покадровой анимации для смартфона);

- имеют представление о видеомонтаже, умеют подбирать музыкальное оформление мультфильма и озвучивать его.

*Метапредметные результаты:*

1)у обучающихсяразвиты регулятивныеспособности (целеполагание, планирование, самооценка);

2) обучающиесяумеют распределять функциональные действия для достижения цели, приобрели навыки коммуникации и взаимодействия в коллективе;

3) обучающиеся приобрели знания об основных профессиях в мультипликации.

*Личностные результаты:*

У обучающихся развиты:

- воображение и фантазия;

- трудолюбие и ответственность;

- познавательный интерес и мотивация к творческой деятельности (изобразительному искусству, техническому творчеству).

**2. Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1. Формы аттестации (контроля):**

текущий контроль: творческие задания;

- промежуточная аттестация: творческая работа (мультфильм).

В связи с краткосрочным характером обучения и спецификой пребывания в детском лагере в каникулярное время в программе не предусмотрены традиционные формы промежуточного и итогового контроля, а также аттестации обучающихся. Основным способом определения результативности освоения программы являются методы психолого-педагогической диагностики: педагогическое наблюдение, беседа, анализ выполнения обучающимися этапов создания мультфильма, презентация творческого продукта на фестивале «Мультфест», который является итоговым мероприятием смены.

Итогом выполнения программы является создание мультипликационного фильма на 1 минуту по теме «Легенды Созвездия».

*Критерии оценки результатов обучения:*

- мотивация обучающихся к познавательной деятельности;

- мотивация обучающихся творческой и практической деятельности;

- увлеченность деятельностью;

- активность обучающихся;

- визуальная динамика развития умений и навыков;

- проработанность изделий;

- глубина усвоения материала;

- аккуратность выполнения работы.

*Основными формами фиксации образовательных результатов являются:*

- фото- и видеоматериалы занятий обучающихся, размещенные на сайте учреждения;

- журналы учета посещаемости занятий (анализ реализации программ, наполняемость и сохранность контингента обучающихся на занятиях, приток новых детей в течение смены);

**2.2. Оценочные средства реализации программы**

Для оценки результатов реализации программы проводится мониторинг образовательных результатов. Отслеживание эффективности освоения обучающимися программ проводился с помощью методов: педагогическое наблюдение, анкетирование, рефлексия участников в конце занятия и по итогам реализации модулей программы дополнительного образования, оценка качества выполнения групповых и индивидуальных творческих заданий, проявление самостоятельности, инициативы на занятиях, отслеживание психологического микроклимата, системный анализ выполнения программы.

*Оценочные материалы к программе включают в себя:*

1. Диагностическая карта ожидаемых результатов
2. Диагностическая карта достижения предметных результатов.
3. Анкеты для обучающихся.
4. Карта оценки коллективного творческого продукта (мультфильма).
5. Диагностический инструментарий (психологические тесты).
6. Журналы учета посещаемости обучающихся.
7. Анализ выполнения программы.
8. Фото- и видеоотчеты.

Мультипликационные фильмы размещаются на сайте образовательного учреждения, их могут посмотреть и оценить все желающие.

**Диагностическая карта ожидаемых результатов**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Блок | Ожидаемый  результат | Диагностический  инструментарий | Цель | Ответственное  лицо |
| Предметные результаты  ре | обучающиеся проявляют интерес к мультипликации как к творческому процессу, знают понятия «анимация», «мультипликация»; знакомы с техниками мультипликации: объемной, рисованной, пластилиновой, компьютерной; знают способы создания мультфильмов (с помощью смартфона ). | беседа  выполнение проекта | определение  уровня  сформированности знаний | педагог |
| умение работать с материалами и инструментами для создания мульт. персонажей, декораций, сцены | правильность выполнения задания | выявление умения работать с материалами и инструментами | педагог |
| умение писать сценарий мультфильма, собирать и комбинировать мультипликационные сцены, производить покадровое перемещение героев; снимать мультфильмы с помощью смартфона, используя технику «стоп-моушен» и программу «Кукольная анимация», умеют подбирать музыкальное оформление мультфильма и озвучивать его. | критерии оценки сценария (идеи и замысла), мультфильма, аудиозаписи | определение  уровня  сформированности знаний и умений | педагог |
| Метапредметные | способности к целеполаганию, планированию и самооценке | педагогическое наблюдение | выявление  умения планировать этапы деятельности,  анализировать  задание, свою  деятельность и  деятельность  другого | педагог |
| коммуникативные умения и навыки по взаимодействию в коллективе, распределению функциональных действий для достижения цели | наблюдение, игры, проектная деятельность | выявление уровня  сформированности  действий  по согласованию  усилий в процессе  организации и  осуществления  сотрудничества | педагог |
| представления обучающихся об основных профессиях в мультипликации. | педагогическое наблюдение, беседа | выявление  интереса и мотивации к обучению | педагог |
| Личностные | развиты воображение и фантазия обучающихся, творческая инициатива, способность к самовыражению | творческий продукт | определение  уровня  инициативности и самовыражения | педагог |
| трудолюбие и ответственность | педагогическое наблюдение | определение  ценностных  ориентаций  обучающихся | педагог |
| сформирован познавательный интерес и мотивация к творческой деятельности (изобразительному искусству, техническому творчеству | педагогическое наблюдение, беседа | выявление  интереса и мотивации к обучению | педагог |

**Диагностическая карта достижения предметных результатов.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Критерии оценки | Удовлетв. | Хорошо | Отлично |
| 1. | Мотивация обучающихся к познавательной деятельности |  |  |  |
| 2. | Мотивация обучающихся творческой и практической деятельности |  |  |  |
| 3. | Увлеченность деятельностью |  |  |  |
| 4. | Активность обучающихся |  |  |  |
| 5. | Визуальная динамика развития умений и навыков | | | |
|  | проработанность изделий |  |  |  |
|  | глубина усвоения материала |  |  |  |
|  | аккуратность выполнения работы |  |  |  |

**Карта оценки коллективного творческого продукта (мультфильма)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Критерии** | **Количество баллов**  **(до 5 баллов)** |
|  | Актуальность темы |  |
|  | Соответствие содержания мультфильма заявленной теме |  |
|  | Наличие четкой сюжетной линии |  |
|  | Завершенность сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий |  |
|  | Музыкальное и звуковое оформление |  |
|  | Оригинальность |  |
|  | Наличие оформления, фона, декораций |  |
|  | Грамотное композиционное решение экрана (расположение декораций, персонажей, свет и др.) |  |
|  | **Всего**: |  |

**Диагностический инструментарий (психологические тесты)**

* проективный тест «Дерево с человечками» П. Уилсона в адаптации Л.П. Пономаренко;
* методика определения эмоциональной самооценки А.В. Захарова;
* психогеометрический тест С. Деллингер.

- отзывы обучающихся и родителей (удовлетворенность участием в программе).

**2.3. Условия реализации программы**

Материально-техническое обеспечение

*1. Перечень оборудования учебных кабинетов:*

- столы и стулья по количеству обучающихся;

- школьная доска;

- шкаф для хранения дидактических материалов.

*2. Технические средства обучения (ТСО):*

*-* программа для покадровой мультипликационной съемки AnimaShooter Junior, видеоредактор Movavi.

*- для натурной мультипликации* в *технике «стоп-моушен»:* смартфоны с установленной программой «Кукольная Мультипликация. Редактор для создания покадровой анимации для смартфона».

*3. Учебно-практические материалы и инструменты*:

- бумага цветная и белая, картон, пластилин;

- краски гуашь, акриловые краски, фломастеры, цветные карандаши;

- клей ПВА, силиконовый клей;

- ножницы, стеки пластмассовые, линейки, кисти;

Дидактическое обеспечение

*Экранно-звуковые пособия:* видео- и аудиоматериалы по жанрам мультипликации, презентации, наличие доступа в интернет*.*

*Наглядные пособия*: образцы готовых работ, фотографии, раздаточный материал.

Кадровое обеспечение

- педагог дополнительного образования (художественная направленность), владеющий технологией создания мультфильмов.

- специалист по работе со слабослышащими детьми.

**2.4. Методическое обеспечение** **программы**

Методическое обеспечение программы содержит описание методов и технологий обучения, форм организации учебного занятия, алгоритмы учебных занятий, дидактическое обеспечение.

*Программа реализуется с применением следующих методов обучения:*

1. Словесные методы: рассказ, беседа, разбор, объяснение, диалог, инструктаж, консультация.

2. Методы практической работы: разработка творческих проектов, самостоятельная работа в малых группах, упражнения, репетиции.

3. Методы наблюдения: зарисовка, рисунок, запись звука, фото и видеосъемка;

4. Исследовательские методы: работа с материалами и инструментами, техническими средствами обучения.

5. Метод проблемного обучения: эвристическая беседа, создание проблемной ситуации, выполнение проекта на основе алгоритма.

6. Проектно-конструкторский метод: планирование деятельности, моделирование ситуации, создание конструкций из различных материалов, выполнение творческих работ, разработка сценариев, художественное конструирование, создание изделий декоративно-прикладного искусства.

7. Метод игры: игра-конкурс, игра-путешествие, ролевые и деловые игры.

8. Наглядный метод: наглядные материалы (рисунки, фотографии), демонстрационные (образцы изделий), видеоматериалы.

9. Использование на занятиях средств искусства:

- изобразительное искусство (рисунок, скульптура, художественная фотография);

- декоративно-прикладное искусство (знакомство с декоративно-прикладным искусством, изготовление художественных изделий, художественное конструирование и обработка материалов (лепка, роспись);

- литература и музыка: чтение, прослушивание, обсуждение небольших литературных произведений,, написание сценария. Прослушивание музыки, песен. Создание музыкальных композиций, озвучивание мультфильма;

- театр: озвучивание персонажей мультфильмов;

- киноискусство и анимация: просмотр и обсуждение мультфильмов, работа в мультстудии по созданию короткометражного мультфильма;

10. Психологические и социологические методы и приемы:

- анкетирование, психологические тесты.

*Методы воспитания:*

- мотивация (способствует созданию ситуации успеха обучающихся);

- стимулирование (поощрение, замечания);

- коррекция поведения (навыки саморегуляции, анализа ситуации, обучение навыкам осознания своего поведения и состояния других людей);

- соревнование (лидерство, соперничество, как побуждающие мотивы к активной деятельности);

- рефлексия.

*Методы развития опыта социального творчества*

Система «актуальных зависимостей» (Б.З. Вульфов):

- творческая деятельность в детском коллективе, где ребенок получает необходимые знания, умения, проявляет социальную активность и компетенции;

- организация коллективных действий, расширяющих включенность детей в социальное творчество (в программе – подготовка и участие в творческом фестивале);

- создание развивающей среды, закрепление мотивации к творческой деятельности, выявление и закрепление внутренних ресурсов обучающихся с использованием нестандартных форм и методов обучения, возможность самовыражения, возможность для ребенка выступить в разнообразных полях через проектную деятельность;

- продукт социального творчества: фестиваль смены.

*Педагогические технологии, используемые на занятиях*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Технология | Целевые ориентации | Прогнозируемый результат использования технологий |
| Технология «обучение в сотрудничестве» | - организация обучения в составе малых учебных групп для выполнения проекта;  - развитие коммуникативных компетенций;  - адаптация в коллективе, взаимопомощь, взаимооценка. | - совместное обучение, в результате которого дети работают вместе, коллективно конструируя, продуцируя новые знания, учатся помогать друг другу и отвечать за успехи каждого. |
| Технология проблемного обучения | - постановка проблемных ситуаций с опорой на имеющиеся знания;  - развитие познавательных и творческих способностей;  - активизация самостоятельной деятельности обучающихся | - усвоение материала;  - самостоятельный поиск информации и работа с ней;  - активная позиция ребенка, ответственность  - мотивация к получению знаний |
| Информационно-коммуникационные технологии | - формирование и развитие  информационной и  коммуникативной  компетенции;  - мотивации к изучению нового материала. | - поиск и работа с информацией в Интернете |
| Метод проектов | - стимулирование интереса, мотивация к изучению нового материала, к созданию коллективного или группового проекта;  - умение применять полученные знания;  - развитие коммуникативных навыков;  - овладение навыками исследовательской деятельности | - создание коллективного или группового проекта |
| Игровые технологии | - приобретение знаний и умений в нестандартной деятельности;  - расширение кругозора, познавательной деятельности;  - развитие познавательных процессов, коммуникативных навыков | - приобретение необходимых знаний, погружение в роль |
| Здоровье сберегающие технологии | - создание условий для сохранения психического и физического здоровья обучающихся. | - соблюдение санитарно-гигиенических требований (проветривание, оптимальный тепловой режим, освещенность, чистота, соблюдение техники безопасности);  - смена видов деятельности на занятии, физ. паузы;  - благоприятный психологический климат |
| Рефлексивные технологии | - самостоятельная оценка своего состояния, эмоций, результатов своей деятельности;  - осмысление своих действий | - рефлексия настроения;  - рефлексия деятельности;  - рефлексия содержания |

*Индивидуальные технологии*

Программа позволяет формировать индивидуальный образовательный маршрут обучающихся на основе учета возможностей ребенка, его потенциальных способностей. У обучающегося есть возможность выбора содержания и форм образовательной деятельности:

- направления деятельности (лепка, компьютерная графика, декоративно-прикладное искусство, написание сценария);

- образовательной области (искусство, технология, техника);

- социальной роли в проекте (сценарист, художник-мультипликатор, аниматор, режиссер, звукооператор и т.д.)

*Технологии интеграции дополнительного и общего образования:*

- комплексные технологии: интегрированное занятие, творческий отчет, фестиваль, аукцион знаний и умений;

- проектные технологии: подготовка и защита творческих проектов, презентация продукта;

- игровые технологии: деловые, ролевые и познавательные игры;

- предметные технологии: изготовление поделок, иллюстраций, работа с материалами и инструментами.

*Технологии оценивания деятельности обучающихся:*

- методы отслеживания и фиксации образовательных результатов (наблюдение, видео и фотофиксация, ведение журналов, книга рекордов);

- аналитико-оценочные методы (анализ занятия, тестирование, метод анализа по заданным или выбранным параметрам);

- метод обобщения результатов (обобщение опыта работы, аналитический отчет, видеофонд).

Методические рекомендации по созданию мультфильма

Процесс создания мультипликационного фильма является совместным творчеством детей и педагогов, и включает в себя несколько этапов: возникновение идеи – разработка сюжета – создание фона и персонажей с помощью бумаги, пластилина и др. – съёмка и перекладка – озвучивание мультфильма – монтаж – просмотр и обсуждение.

*Первый шаг* по созданию мультфильмов – знакомство с искусством мультипликации, его историей и образцами. На занятиях детям показываем мультфильмы, выполненные в разных техниках, и вместе обсуждаем их.

В программе применена наиболее доступная для школьников анимационная техника Stop-motion (стоп-моушен). Это видео материал, полученный из последовательностей кадров, снятых на фото. Применяется в объемной кукольной анимации. Ей присущи такие особенности, как подробная детализация, некоторая условность движения персонажей и ограниченность одной плоскостью.

Анимация – технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма для работы с детьми – мультипликация, представляющая собой серию рисованных изображений. Чаще всего используются при создании мультфильмов следующие техники анимации.

1. Перекладка – техника, при которой фигурка персонажа постепенно, небольшими «шажками», передвигается из одного места в другое. При этом на каждое движение делается кадр. Перекладка бывает плоскостной и объёмной.

2. Пластилиновая анимация. Это самая интересная техника для детей, т.к. имеет много возможностей. Пластилиновые фигурки можно передвигать, поворачивать, сгибать детали туловища, придавать самые разные позы.

4. Пиксиляция – техника, когда дети могут почувствовать себя настоящими волшебниками, совершить различные трюки. Эта техника позволяет создать иллюзию исчезновения, например, в стене, иллюзию превращения одного человека в другого, маленького в большого, и наоборот, и др.

5. Предметная анимация позволяет оживить любимые игрушки, и подходит для тех, кто любит строить и конструировать. Для предметной анимации мы чаще всего используем конструктор LEGO.

*Второй шаг* по созданию мультфильмов – выбор сюжета, утверждение сценария, распределение ролей, создание персонажей из различных материалов. Выбираем действующих персонажей, обсуждаем их особенности, характер, цветовые решения и т.п. Детям предлагается сделать мультфильм по авторскому произведению или сочинить рассказ, сказку или стихотворение самим. Для этого используются такие приемы и игровые упражнения, как:

- сочинение истории по собственному рисунку, поделке;

- коллективное составление истории по заданной теме;

- придумывание истории на основе предметных ассоциаций;

- игровые упражнения «придумай рифму», «добавь слово»;

- придумывание сюжета на основе песни, музыки.

*Далее* делается раскадровка - последовательность рисунков, помогающих визуально представить сюжет с помощью ключевых кадров, отображающих смену плана или действия. С детьми педагог обсуждает сцены, персонажи и декорации, которые надо будет создать.

Персонажи для будущего мультфильма делаются детьми как целостные объекты, которые перемещаются за счет покадровой съемки. Перед созданием образов для придания им выразительности и достоверности рассматриваем иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся техникой, манерой исполнения, использованием художественных материалов. Решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления. Фон для мультфильма может быть рисованный или фотографический.

Затем наступает время *создания самого мультфильма*. Сюжет представляет собой совокупность связанных между собой по смыслу отдельных эпизодов. Дети распределяют между собой «роли» художников-аниматоров и операторов, затем меняются ролями, меняя вид деятельности. Один ребёнок передвигает отдельные элементы, другой делает снимок с помощью фотоаппарата, закреплённого на штативе. Запись звука производится с помощью компьютера с использованием программы звукозаписи. Дети старательно, ясно и выразительно произносят текст, который сохраняется в звуковом файле. Сохранённые снимки и звукозаписи добавляются в специальную программу, каждый на свою дорожку, и монтируются в видеоролик.

Следующий, *четвертый шаг* по созданию мультфильмов, это монтаж. Монтаж фильма – трудоёмкое дело, и выполняется взрослым. Детям достаточно показать процесс монтажа на примере небольшого эпизода.

*Далее* следует процесс наложения звука на смонтированные и отснятые кадры. Для звукового сопровождения можно использовать песни, мелодии.

*Заключительный шаг* – показ мультфильма и его обсуждение с детьми.

При выборе той или иной мультипликационной техники дети учатся применять свои умения и навыки при создании персонажей из различных материалов.

Чтобы в процессе съемки дети приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей. Режиссёром становится педагог. Он руководит всем процессом. Ребёнок, исполняющий роль оператора, осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов и рук). Ребенок – аниматор передвигает персонажи - игрушки, наделяя их качествами, перевоплощается в них, становится участником этого действа-игры, привносит элементы импровизации, спонтанно варьирует развитие событий. Важно сразу показать отснятый материал детям. Только тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятна.

Озвучивая мультфильм, ребята проявляют свои актёрские способности: выразительно читают текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)

**Список литературы**

1. Алексахин Н.Н. Волшебная глина. Методика преподавания лепки в детском кружке. – М.: Агар, 1999.
2. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009.
3. Белякова О.В. Поделки из природных материалов. – М.: 2009.
4. Больгерт Н., Мультстудия «Пластилин, Москва.: «Робинс», 2012.
5. Большаков В. Бочков А., Основы 3D-моделирования – СПб.: Питер, 2012. – 304 с.
6. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки (методическое пособие), Новосибирск.: 2008.
7. Вортников С.А. РОБОТОТЕХНИКА. Издательство МГТУ. «Информационные устройства робототехнических систем».
8. Кузнецова М.В. «Внедрение анимационных технологий в учебную деятельность – один из наиболее оптимальных инновационных инструментов обучения и воспитания детей». НОУ ВПО «ИСЭПИМ». Институт социально-экономического прогнозирования и моделирования. М.: 2012 г.\
9. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. «Анимационное творчество в дополнительном образовании детей», ВНЕШКОЛЬНИК № 4 (2012) С.28.
10. Ложкина, Л. Л. Сочиняем мультфильмы сами: методическое пособие. – 2015.
11. Пунько Н, Дунаевская О. Секреты детской мультипликации. Перекладка., М., 2017.
12. Саймон М. Как создать собственный мультфильм, Москва.: «NT Пресс», 2006г.
13. Создание мультфильма на уроке. Последовательность этапов работы. https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/644398/
14. Тихонова Е. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. // Детская киностудия «Поиск». 2011.
15. Уэйн Гилберт Упрощённое рисование для планирования анимации, 2015.
16. Уколова, О. В. Создание мультфильма как вид проектной технологии // Амурский научный вестник. Вып. 1: сборник научных трудов. – Комсомольск-на-Амуре: АмГПГУ. – 2014. – 198 с.
17. Фостер У., Основы анимации, Москва.: «Астрель», 2000.
18. Чеппел Д. «Создаём свою компьютерную студию звукозаписи», Москва: «ДМК»,2005.
19. Lego Mindstorms: Создавайте и программируйте роботов по вашему желанию. Руководство пользователя.