Администрация города Магнитогорска

Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Специальная (коррекционная) школа-интернат №4»

города Магнитогорска

**Мультипликационная студия «Арбуз»**

Программа внеурочной деятельности для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Разработана для обучающихся коррекционных школ в возрасте 12-15 лет.

Срок реализации: 3 года, 34 часа в год, 102 часа всего.

Выполнила: Канаева О.С.

учитель ИЗО

город Магнитогорск,

2018-2019 учебный год

**Содержание программы.**

1. Введение
   1. Актуальность
   2. Новизна, отличительные особенности
   3. Цель и задачи программы
   4. Особенности психологического воспитания
2. Организация образовательного процесса
   1. Формы и методы организации деятельности
   2. Сроки освоения программы
   3. Предполагаемые результаты освоения программы
   4. Методическое и материально-техническое обеспечение
3. Содержание
   1. Принципы построения программы
   2. Первый год обучения
   3. Второй год обучения
   4. Третий год обучения
4. Тематическое планирование
5. Особенности и критерии оценивания
6. Литература
7. **Введение.**

**1.1 Актуальность**

На базе общеобразовательной специальной (коррекционной) школы-интерната №4, в которой обучаются дети с ОВЗ, была организована мультипликационная студия «Арбуз». В ней ребята с умственной отсталостью и задержкой психического развития могут проявить свои творческие способности, развивают пространственное мышление, мелкую моторику рук, глазомер, имеют возможность проявить себя в нестандартных видах изобразительной деятельности.

Как показывает опыт, экранные виды искусства, особенно кино, обладают большими возможностями развития. Воспитательные возможности киноискусства настолько широки, что можно говорить об универсальности этого вида искусства для учреждений дополнительного образования и внеурочной деятельности в школе. Киноэкран обладает огромной убедительной силой, идеи, воспринятые при помощи киноискусства, подкрепленные яркими эмоциями, усваиваются глубоко и прочно, становятся основой для развития мировоззрения ребенка.

Творчество отражает внутренний мир, стремления, желания, переживания. В момент творчества ребенок наиболее полно и глубоко переживает себя, как личность, осознает свою индивидуальность.

Творчество - это откровение, это влияние на мир. Но,  у детей  с ОВЗ ограниченное жизненное пространство и социальная активность. Им трудно дается деятельность, где требуется смелость, фантазия. Её целью является не только дать навыки и приемы работы с разными материалами, но и раскрепостить детей, придать  им  уверенность в своих силах. Дети с ОВЗ лучше раскрываются, когда они включены в совместную деятельность со здоровыми сверстниками, учатся от них, получают поддержку.

К главным задачам образования и воспитания личности относится и всемерное развитие личностного развития детей. Одной из составляющих является творческий потенциал.

Творческий потенциал представляет собой сложное понятие, которое включает в себя компоненты, представляющие собой знания, умения, способности (ресурсы личности) и стремления личности преобразовать (улучшить) окружающий мир в различных сферах деятельности в рамках общечеловеческих норм морали и нравственности. Проявившийся в той или иной сфере деятельности «творческий потенциал» представляет собой «творческие способности» личности в конкретном виде деятельности. Ценность творчества, его функции, заключаются не только в результативной стороне, но и в самом процессе творчества.

Способности к творчеству имеет практически любой ребенок. Но возможность творческих проявлений возникает у человека не от рождения, а формируется под воздействием среды, воспитания и условий общественной жизни. Конкурсы же позволяют рассматривать творчество как деятельность, способную развиваться в процессе жизни самого ребенка.

Изменения, происходящие в социально-экономическом развитии страны, требуют от общества самостоятельных, ответственных, творческих личностей, поэтому перед педагогами стоят задачи найти и развить творческий потенциал у наших детей.

В процессе творческой деятельности у ребенка с потребностями  усиливается ощущение собственной личностной ценности, активно строятся индивидуальные социальные контакты, возникает чувство внутреннего контроля и порядка. Кроме этого, творчество помогает справиться с внутренними трудностями, позволяет ребенку выйти из состояния зажатости, негативными переживаниями, которые кажутся непреодолимыми для ребенка.

Нельзя не учесть также тот факт, что средства  творчества предоставляют ребенку возможность для выражения деструктивных чувств в социально приемлемой манере, понижая их активность или ликвидируя полностью. Если ребенок робок и боязлив, не уверен в своих силах, для него очень полезно творчество, независимо от сюжета или вида творческой деятельности.

С опытом творческой деятельности связано формирование определенных качеств личности: гибкости мышления, инициативности, свободы мышления и суждений, непохожести на других, толерантности.

Именно в этой деятельности между людьми возникают отношения, развивающие терпимость, уважение к мнению другого человека. Творчество рождает новое отношение человека к жизни, связанное с готовностью к изменению, развитию, принятию жизни во всей полноте.

Особенно ценно, положительное влияние искусства на детей с проблемами в развитии, так как оно формирует у детей творческий взгляд на жизнь, учит позитивному мышлению, расширяет креативность, дети получают опыт успешности и признания их способностей, что благоприятно сказывается на развитии личности в целом.

Основная задача в развитии творческого потенциала детей с ОВЗ несет воспитанникам определенный запас информации, которую дети должны усвоить и накапливать в виде  знаний, умений и навыков. Конкурсные мероприятия предполагают сочетание коллективных, групповых, индивидуальных форм организации занятий. Коллективные задания формируют опыт общения и чувство коллективизма.

Результатом реализации творческого потенциала является не столько проявление талантливости, сколько способности трудиться, упорно добиваться достижения нужного результата. Ряд качеств, которые формируются у ребенка в процессе творческой деятельности, в конечном итоге положительно скажутся на характере.

* 1. **Новизна, отличительные особенности.**

Образовательная программа внеурочной деятельности для детей с ОВЗ по мультипликации разработана на основе типовых (авторских) программ: образовательной программы технической направленности «АНИМАЦИЯ – ИСКУССТВО ОБЪЕДИНЕНИЯ» для младшего, среднего и старшего школьного возраста, автор-составитель - Коробейщикова Елена Андреевна; курса внеурочной деятельности «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ» для 5 класса, автор программы - Шпаковская Ирина Сергеевна.

В современном мире возникла необходимость укрепления связей обучающегося с новыми информационными компьютерными технологиями, экранным искусством и приобщения к родной культуре. Ребенок с ОВЗ, участвуя в творческой деятельности, может пройти путь от интереса, через приобретение конкретных навыков, к профессиональному самоопределению, что очень важно для успешной социализации. В программе уделено особое внимание профессиям, связанным с созданием мультимедийного продукта. Такие понятия дают возможность не только ознакомиться с предложениями на рынке труда, но и погрузиться в особенности той или иной профессии самому обучающемуся.

Профессиональная ориентировка помогает в социализации детей с ОВЗ, развивает интерес к трудовой деятельности, воспитывает уважение к чужому труду и дает возможности самоопределения после выпуска из образовательного учреждения.

Педагогическая целесообразность – программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся, не зависимо от уровня подготовки и уровня способностей, в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого в этом процессе очень значима, и, осознавая эту значимость, учащийся старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и упрощает социализацию ребят.

**1.3 Цель и задачи программы.**

Цели курса:

* формирование у детей среднего школьного возраста с ОВЗ основ создания анимации;
* социализация детей с ОВЗ в условиях внеурочной деятельности.

Задачи курса:

* работа над проектом как способ повышения уровня социализации обучающегося;
* развитие личности ребенка, снятие тревожности, развитие познавательных способностей;
* знакомство с профессиями, связанными с искусством мультипликации и кинематографа;
* развитие мелкой моторики, различных видов памяти;
* формирование понятий, связанных с мультипликационной деятельностью;
* формирование у учащихся с ОВЗ навыков работы с художественными материалами, техникой, компьютерными программами;
* расширение словарного запаса;
* усвоение учащимися структуры работы над мультимедийным проектом, особенностей каждого этапа;
* развитие чувственного опыта, мышления, исполнительских навыков, доведение начатого до конца;
* развитие навыков общения, передачи и восприятия информации;
* знакомство со способами нахождения, использования и передачи информации.

**1.4 Особенности психологического воспитания.**

В области предметных результатов обучающемуся предоставляется возможность научиться:

**В познавательной сфере:**

- познавать мир через визуальный художественный образ, представлять место и роль изобразительного искусства, скульптуры, архитектуры, декоративно-прикладного творчества и мультипликации в жизни человека и общества;

- осваивать основы художественных средств выразительности, понимать особенности разных видов творчества;

- приобретать практические навыки и умения в изобразительной деятельности;

- наблюдать объекты и явления искусства, воспринимать смысл художественного образа, произведения искусства;

- формировать умения выделять признаки и свойства объектов; основные мыслительные операции: сравнение, анализ, синтез; развивать способности к обобщению и конкретизации;

- создавать условия для коррекции памяти, внимания и других психических функций.

**В ценностно-ориентационной сфере:**

- формировать эмоционально-ценностное отношение к искусству и к жизни, представлять систему общечеловеческих ценностей;

- развивать эстетический (художественный) вкус как способность чувствовать и воспринимать пластические искусства во всем многообразии их видов и жанров;

- уважать культуру другого народа, осваивать духовно-нравственный потенциал, накопленный в произведениях искусства, проявлять эмоционально-ценностное отношение к искусству и к жизни, ориентироваться в системе моральных норм и ценностей, представленных в произведениях искусства.

**В коммуникативной сфере:**

- формировать коммуникативную, информационную и социально-эстетическую компетентности, в том числе овладевать культурой устной и письменной речи.

-в условиях инклюзивного образовательного процесса прослеживается положительная динамика развития познавательной активности, различных видов памяти и координации детей с ОВЗ

**В эстетической сфере:**

- реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности;

- развивать художественное мышление, вкус, воображение и фантазию;

- воспринимать эстетические ценности, проявлять устойчивый интерес к искусству, художественным традициям своего народа; формировать эстетический кругозор.

**В трудовой сфере:**

- применять различные выразительные средства, художественные материалы и техники в своей творческой деятельности;

- овладевать свойствами графических, изобразительных действий, существующими между ними связями, отношениями, зависимостями.

-овладевать навыками работы с программным обеспечением, необходимым для создания мультимедийного продукта.

Коррекционные занятия по созданию мультимедийного продукта способствуют тому, что:

1) у детей формируются навыки наблюдения;

2) совершенствуются приемы обследования изображаемого объекта;

3) дети овладевают специфическим восприятием – умением видеть предметы и явления целостно, в единстве их свойств;

4) формируются полные и точные представления о предметах и явлениях окружающего мира;

5) дети не только воспроизводят увиденное, но на основе полученных представлений о предметах, явлениях реального мира создают в рисунке и динамичном изображении новые оригинальные произведения;

6) развиваются зрительная и двигательная память;

7) дети учатся изображать предметы, используя нестандартные техники рисования и мастерства, т.е. запечатлевать представления о них и способах изображения;

8) на занятиях мультипликацией у детей в наглядно-практической деятельности совершенствуются все мыслительные операции.

Художественная деятельность – специфическая по своему содержанию и формам выражения активность, направленная на эстетическое освоение мира посредством искусства, наиболее эмоциональная сфера деятельности детей и самая продуктивная. Работа с различными материалами, изучение различных технологических приёмов, применение их на практике развивают общую и мелкую моторику пальцев рук, цветовосприятие, эмоциональную сферу внутреннего состояния, воображение, творческие способности, позволяет увидеть мир в ярких красках. А также психологически определить своё место в окружающем мире.

Изучение данного курса тесно связано с такими дисциплинами, как информатика, изобразительное искусство, мировая художественная культура, литературное чтение и другими, в зависимости от темы проекта.

Данная программа построена в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта.

1. **Организация образовательного процесса**
   1. **Формы и методы организации деятельности.**

Технологии работы на занятиях:

* 1. Показ, объяснение, беседа
  2. Технология мастерских
  3. Технология проектного обучения

Формы работы:

Фронтальная

* просмотр фильмов разных видов и жанров;
* знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
* участие в обсуждениях фильмов;
* предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному;
* освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана;

Групповая

* выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
* работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);
* видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

Индивидуальная

* совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;
* выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъёмки;
* овладение съемочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

Формы занятий:

* Ролевая игра
* Репетиции
* Экскурсии
* Кино-викторина
* Творческие встречи
* Фестивали
* Практические семинары
* Конференции по защите анимационных проектов

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, необходимо использовать и нестандартные формы организации учебной работы.

Следует ввести такие формы организации занятий:

* Занятие-путешествие в мир кино во времени, в пространстве;
* Занятие-осмысление;
* Серия занятий, связанных одной темой.

Методы нетрадиционного рисования и создание мультимедийного продукта.

Рисовать необычными способами и использовать при этом материалы, которые окружают нас в повседневной жизни, вызывают у детей огромные положительные эмоции. Рисование увлекает детей, а особенно нетрадиционное, дети с огромным желанием рисуют, творят и сочиняют что-то новое сами. Чтобы привить детям любовь к изобразительному искусству, вызвать интерес к рисованию необходимо начать с игры. Как кстати подходят для этого нетрадиционные способы рисования, который, сопутствуя традиционным способам рисования, творят чудеса и превращают обычные занятия в игру, в сказку. Рисуя этими способами, дети не боятся ошибиться, так как все легко можно исправить, а из ошибки легко можно придумать что-то новое, и ребенок обретает уверенность в себе, преодолевает «боязнь чистого листа бумаги» и начинает чувствовать себя маленьким художником. У него появляется интерес, а вместе с тем и желание рисовать и создавать мультимедийные проекты. Разнообразие материалов ставит новые задачи и заставляет все время, что-нибудь придумывать.

Создание долговременных проектов сопряжено с рядом условий. Во-первых, это материально-техническая база. Наша студия оборудована следующим:

* профессиональным фотоаппаратом,
* штативом,
* осветительным прибором,
* специально сконструированным столом для декораций, который имеет две плоскости,
* специальным столом для рисования песком с освещением,
* компьютерами,
* проектором,
* компьютерными программами.

Во-вторых, это материалы для создания образов в мультфильмах. На занятиях мы используем:

* плотную бумагу,
* цветную бумагу, цветной картон, газетные и журнальные вырезки,
* подручный материал (бусины, бисер, пуговицы, нитки, скрепки, спички, крупы, листья, детские конструкторы, декоративные камушки, песок, ткани, тесьму и др.),
* гуашевые и акварельные краски, кисти,
* пластилин,
* цветной песок,
* ножницы, резаки, различный клей.

В-третьих, это индивидуальный подход, выбор темпа работы, способа создания мультфильма, материала и плана подготовки и достижения результата.

Достижение результата - это четко продуманные этапы, на которых ребята могут реализовать себя с различных сторон.

1. Этап выбора темы. Тема может быть обусловлена выбором детей или социальным заказом. Как правило, ребята любят раскрывать в своих мультфильмах темы, которые они пережили сами, сказочные мотивы, размышления о будущем. Интересно, что проблемы общества в полной мере волнуют детей разного возраста и интеллекта.
2. Этап выбора материала для мультфильма. Ребята определяются с материалом, исходя из первоначальной задумки, способности материала передать достаточно ярко и пластично идею мультфильма, ориентируются на новизну в проекте.
3. Этап работы над сюжетом мультфильма. В совместной деятельности педагога и учеников проводится анализ сюжетных линий. Здесь формируется последовательность действий, отражающих заданную тему.
4. Этап пошаговой проработки эпизодов мультфильма.
5. Этап практической деятельности. Создание декораций и образов для проекта. Три основных вида художественной деятельности – изобразительный, декоративный, конструктивный. В процессе деятельности педагог использует коррекционную направленность обучения и вовлечения в творчество (Единство диагностики и коррекции; коррекционно-развивающие направленности образовательного процесса; индивидуализация обучения; комплексного воздействия на развитие познавательной сферы и эмоционально-волевых качеств в личности, сохранение и укрепление здоровья).
6. Этап покадровой съемки. Используется материально-техническое обеспечение.
7. Этап монтажа. С помощью компьютерных программ Sony Vegas, Mover Maker. Главная роль в этом этапе отводится педагогу в связи с особенностями развития детей с ОВЗ.
8. Наложение звуковых эффектов, голоса за кадром, музыкального сопровождения.
9. Выход готового продукта.

Методы нетрадиционного изображения образов в мультфильмах:

* Рисунок песком;
* Использование подручных предметов для создания изображения (спички, нитки, тесьма и др.);
* Использование освещения в качестве усиления эмоционального эффекта;
* Использование игрушек, конструктора, бытовых предметов.
  1. **Сроки освоения программы**

Данный курс рассчитан на 3 учебных года. Занятия проводятся 1 раз в неделю, 34 учебных часов в год. По программе могут заниматься во внеурочное время учащиеся 12-15 лет.

* 1. **Предполагаемые результаты освоения программы**

К концу первого года обучения дети должны:

*-*знать особенности языка кино, отличие языка кино от других видов искусства;

*-* уметь выразить своё отношение к игровому и мультипликационному фильму;

*-* уметь рассказать о герое фильма, его характере, поступках;

*-* различать основные виды и жанры кинематографа;

*-*понимать роль музыки в фильме*;*

- иметь представление о том, что такое основная идея фильма (авторская позиция).

К концу второго года обучения дети должны:

- знать значение школьной самодельной мультипликации в жизни человека;

- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;

- знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма;

- уметь рисовать героев мультипликационных фильмов;

- знать этапы создания плоской перекладки;

-уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных  материалов;

- уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;

- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма;

- объединять усилия в работе над фильмами, используя мультимедиа проектор и компьютерную сеть.

К концу третьего года обучения дети должны:

- знать в основных чертах специфику языка кино и уметь с его помощью выразить свою мысль, передать какое-то содержание;

- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке (сделать монтажную запись);

- знать, какие существуют этапы работы над фильмом;

- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием фильма (подготовка титров, выбор музыкального сопровождения, выбор объектов для съёмок в интерьере или на природе, подготовка реквизита, исполнение ролей).

* 1. **Методическое и материально-техническое обеспечение**

Создание долговременных проектов сопряжено с рядом условий. Во-первых, это материально-техническая база. Наша студия оборудована следующим:

* Профессиональным фотоаппаратом;
* Штативом;
* Осветительными приборами;
* Специально сконструированным столом для анимации, который имеет три горизонтальных плоскости;
* Специальным столом с подсветкой для рисования песком;
* Компьютерами;
* Проектором;
* Стандартными компьютерными программами для монтажа анимации.

Во-вторых, это материалы для создания образов и декораций для анимации:

* Пластилин;
* Плотная бумага, цветная и тонированная бумага, картон, журналы и газеты;
* Гуашевые и акварельные краски, кисти;
* Подручный материал (бусины, бисер, пуговицы, нитки, скрепки, спички, крупы, листья, детские конструкторы, декоративные камушки, песок, ткани, тесьму и др.);
* Ножницы, резаки, различный клей.

В-третьих, это индивидуальный подход, выбор темпа работы, способа создания мультфильма, материала и плана подготовки и достижения результата.

Достижение результата – это четко продуманные этапы, на которых ребята могут реализовать себя с различных сторон.

1. Этап выбора темы. Тема может быть обусловлена выбором детей или социальным заказом. Как правило, ребята любят раскрывать в своих мультфильмах темы, которые они пережили сами, сказочные мотивы, размышление о будущем. Интересно, что проблемы общества в полной мере волнуют детей разного возраста и интеллекта.
2. Этап выбора материала для анимации. Ребята определяются с материалом, исходя из первоначальной задумки, способности материала передать достаточно ярко и пластично идею анимации, ориентируются на новизну в проекте.
3. Этап работы над сюжетом анимации. В совместной деятельности педагога и учеников проводится анализ сюжетных линий. Здесь формируется последовательность действий, отражающих заданную тему.
4. Этап пошаговой проработки эпизодов анимации.
5. Этап практической деятельности. Создание декораций и образов для проекта. Три основных вида художественной деятельности: изобразительный, декоративный и конструктивный. В процессе деятельности педагог использует коррекционную направленность обучения и вовлечение в творчество (единство диагностики и коррекции; коррекционно-развивающие направления образовательного процесса; индивидуализация обучения; комплексное воздействие на развитие познавательной сферы и эмоционально-волевых качеств личности, сохранение и укрепление здоровья).
6. Этап покадровой съемки. Используется материально-техническое обеспечение.
7. Этап монтажа. С помощью компьютерных программ Mover Maker, Sony Vegas.
8. **Содержание**
   1. **Принципы построения программы**

Изучение данного курса тесно связано с такими дисциплинами, как информатика, изобразительное искусство, мировая художественная культура, литературное чтение и другими, в зависимости от темы проекта.

Данная программа построена в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта.

* Принцип сознательности. Нацеливает на формирование у учащихся глубокого понимания, устойчивого интереса, осмысленного отношения к познавательной деятельности.
* Принцип систематичности и последовательности проявляется во взаимосвязи знаний, умений и навыков. Систематически проводимые формы организации познавательной деятельности в сочетании с мероприятиями техническо-эстетического цикла.
* Принцип индивидуализации. Опираясь на индивидуальные особенности учащихся, педагог всесторонне развивает каждого ребенка, планирует и прогнозирует его развитие. С учетом уровня индивидуальной подготовленности ученика, его двигательных и творческих способностей, намечаются пути совершенствования умений и навыков, развитие компетенций, приобщение к разным формам познавательной деятельности.
* Принцип непрерывности выражает закономерности построения занятий в мультипликационной студии.
* Принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей учащихся является фундаментом для формирования знаний, умений и навыков, развития функциональных возможностей организма в процессе использования средств создания мультимедийного продукта.
* Принцип наглядности обязывает строить процесс обучения с максимальным использованием форм привлечения органов чувств человека к процессу познания.
* Принцип активности предполагает у учащихся высокую степень самостоятельности, инициативы и творчества.
* Принцип связи теории с практикой. Использования окружающей действительности не только как источник знаний, но и как место их практического применения и способ передачи накопленной информации.
  1. **Первый год обучения**

Знакомство с искусством мультипликации. Сферы применения. Виды. Знакомство со способами создания мультипликации. Рисованная мультипликация. Герои мультфильмов. Знакомство с техникой. Знакомство со студиями мультипликации города Магнитогорска.

* 1. **Второй год обучения**

Технические средства по созданию мультфильма. Роль освещения. Знакомство с вариантами создания объемных декораций с помощью пластилина. Каркасная лепка. Создание образов героев с различными характерами. Знакомство со способом аппликативной техники при создании мультфильма.

**3.4 Третий год обучения**

Знакомство с возможностями и способами работы в Windows Movie Maker. Способы создания, использования и наложения звука при монтаже. Работа с техникой, способы создания эмоционального состояния освещением. Повторение принципов работы при создании мультипликационного продукта, термины, используемые в данном виде деятельности.

1. **Тематическое планирование**

1-ый год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Часы | | |
| общее | теория | практика |
| 1 | Введение. Знакомство. Входящий контроль. | 2 | 1.5 | 0.5 |
| 2 | Сферы применения. | 2 | 1.5 | 0.5 |
| 3 | Техники мультипликации. Предметная анимация. Конструктор, дизайнер, осветитель. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 4 | Техники мультипликации. Пластилиновая анимация. Декоратор, скульптор. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 5 | Техники мультипликации. Перекладка. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 6 | Техники мультипликации. Песочная анимация. Осветитель. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 7 | Техники мультипликации. Рисованная анимация. Художник. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 8 | Герои мультфильмов. Мультипликатор. | 3 | 0.5 | 2.5 |
| 9 | Выдумка и реальность. Стилизация. Промежуточный контроль. | 5 | 0.5 | 4.5 |
| 10 | Этапы работы над сюжетом. Сценарист. | 1 | 1 | 0 |
| 11 | Сюжет – основа анимационного ролика. | 2 | 1 | 1 |
| 12 | Мир рисованных мультфильмов. Виртуальная экскурсия. | 2 | 0 | 2 |
| 13 | Особенности создания положительного героя. | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 14 | Особенности создания отрицательного героя. | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 15 | Передача характера. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 16 | Создание декораций | 2 | 0.5 | 1.5 |
| 17 | Подведение итогов. Викторина. Итоговый контроль. | 1 | 1 | 0 |
|  |  | 34 | 11.5 | 22.5 |

2-ой год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Часы | | |
| общее | теория | практика |
| 1 | Мультипликационные фантазии. Входящий контроль. | 2 | 1.5 | 0.5 |
| 2 | Способы создания мультфильмов. | 2 | 1.5 | 0.5 |
| 3 | Техническое оборудование. Техник. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 4 | Фотоаппарат. Фотограф | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 5 | Освещение в анимационном ролике. Осветитель. Пиротехник. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 6 | Создание спецэффектов. Аниматор. | 1.5 | 1 | 0.5 |
| 7 | Декоратор в театре и кино. Портной. Промежуточный контроль. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 8 | Создание пластилиновых декораций. Скульптор. Сварщик. | 3 | 0.5 | 2.5 |
| 9 | Создание анимационного ролика на тему: «Легенды Урала». Этапы. Работы. Режиссер. | 5 | 0.5 | 4.5 |
| 10 | Раскадровка. Зарисовка. | 1 | 1 | 0 |
| 11 | Пластилиновая история. Герои. | 4 | 0.5 | 3.5 |
| 12 | Установка декораций и освещения. Художник. | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 13 | Съемка и монтаж. Видео оператор. | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 14 | Демонстрационный показ. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 15 | Музеи кукол. Реставратор. | 2 | 0.5 | 1.5 |
| 16 | Итоговый урок. Викторина. Итоговый контроль. | 1 | 1 | 0 |
|  |  | 34 | 10 | 24 |

3-ий год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Часы | | |
| общее | теория | практика |
| 1 | Компьютерная анимация. Новые возможности. Входящий контроль. | 2 | 1.5 | 0.5 |
| 2 | Знакомство с возможностями и способами работы в Windows Movie Maker. Аниматор. | 2 | 0.5 | 1.5 |
| 3 | Эмоциональный настрой. Как вызвать нужную эмоцию у зрителя. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 4 | Создание образа. Гример. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 5 | Характер образа. Стилист. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 6 | Пластика образа. Хореограф. | 1.5 | 1 | 0.5 |
| 7 | Афиша. Композиционные хитрости. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 8 | Разработка сценария. | 3 | 0.5 | 2.5 |
| 9 | Работа над героями. | 5 | 0.5 | 4.5 |
| 10 | Работа над декорациями. | 5 | 0.5 | 4.5 |
| 11 | Съемка. | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 12 | Монтаж. Промежуточный контроль. | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 13 | Озвучивание. Звукооператор. | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 14 | Демонстрация готового проекта. | 2 | 0.5 | 1.5 |
| 15 | Подведение итогов. Итоговый контроль. | 1 | 1 | 0 |
|  |  | 34 | 7 | 27 |

1. **Особенности и критерии оценивания**

Основным показателем успеваемости учащих­ся является выполнение учебного плана, усвоение теоретических и практических основ, а также проявление творческого потенциала.

Оценивать результаты работы ученика необ­ходимо по возможности комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в це­лом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству выполнения учеником фильма на занятиях и отчетных фестивалях, других публичных мероприятиях, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносто­ронне изучать различные технологии создания мультфильма.

Итоговой зачетной оценкой можно счи­тать участие обучающегося в демонстрационных показах, беседах и викторинах, а также степень вовлеченности и старания при выполнении художественных и компьютерных работ.

При определении итоговой (переводной) оцен­ки учитывается следующее:

* результаты работы ученика на занятиях;
* участие обучающегося в течение года в показах, конкурсах, фестивалях, других общественных мероприятиях.

Каждая работа учащегося должна тща­тельно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решения в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила мак­симальную пользу, педагог дополнительного образования детей обязан соблю­дать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Время проведения | Цель проведения | Форма контроля |
| Начальный или входной контроль | | |
| Начало учебного года | Определение уровня развития детей, их творческих способностей | Беседа, анкетирование. |
| 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 |

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

* предварительные просмотры фильмов
* демонстрационные занятия для сверстников
* открытые занятия для родителей
* защита творческих проектов
* участие в научно-исследовательских конференциях
* участие в кинофестивалях детского творчества
* отчетные фестивали
* публикации готовых фильмов в Интернет

1. **Литература**
2. www.animationsensations.com
3. [www.asifa.net](http://www.asifa.net)
4. [www.awn.com](http://www.awn.com)
5. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации. - М.: Искусство, 1964.
6. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
7. Баженова Л.М.  Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
8. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
9. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
10. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
11. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. Библиотека кинолюбителя. – М.: Искусство, 1978.
12. Гамбург Е.А. Художники ожившего рисунка. – М.: Союз кинематографистов СССР, 1984
13. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
14. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003.
15. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. —  М.: Лаборатория Базовых  знаний, 2001.
16. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. – М.: Искусство, 1980
17. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
18. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
19. Красный Ю.Е. Анимация в школе. – Искусство в школе, 2005 - №5
20. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей: кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1990
21. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. - М., 1990.
22. Тверезовский Д.И. MacromediaFlashMX 2004. – М.: Вильямс, 2006.
23. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.
24. Хитрук Ф.С. Мультипликация, время, фантазия. Советский экран. – 1971. - №1
25. Хитрук Ф.С. Профессия аниматор: в 2 т. – М.: Гаятри, 2007.