Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

средняя школа №2 г. Пошехонье

Утверждена

приказом по школе

№\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20 \_\_г

**Рабочая программа**

**внеурочной деятельности**

**«Азбука анимации»**

**5 класс**

Учитель: Шушуева Е.А.

**2015**

**Пошехонье**

**Пояснительная записка**

Курс внеурочной деятельности «Азбука анимации» рассчитан на 34 учебных часа и предназначена для учащихся 5 классов. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 45 минут.

Основное направление программы – художественно-эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью программ Movie Maker и Adobe Premiere с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная и т.д.

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

**Актуальность** программы заключается в реализации системно-деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ-компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым, позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, биологию.

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

**Задачи:**

* овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
* освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
* создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
* ознакомление со способами организации и поиска информации;
* создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
* развитие мелкой моторики рук;
* развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
* формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
* воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
* воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
* практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
* воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Общая характеристика курса внеурочной деятельности**

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

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

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

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

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

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

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

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

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

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

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

**Мотивация и ценность для ребёнка:**

* + удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
  + возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
  + освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
  + освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

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

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

**Описание места курса в учебном плане**

Курс внеурочной деятельности «Азбука анимации» рассчитан на 34 часа практико-ориентированных занятий, 1 час в неделю.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса**

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

***Метапредметные:***

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

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

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

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

**Результаты освоения программы**

**В процессе обучения дети:**

* + знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
  + учатся работать с разными программами и оборудованием (Adobe Premiere, Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, и т.д.)
  + применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
  + учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
  + осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

**Содержание курса**

1. *Знакомство.*

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

*Просмотр* первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

*Практическая работа:* изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

1. *Анимационные фокусы.*

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

*Просмотр:* мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

*Практическая работа:*съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

1. *«Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.*

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

*ПРОСМОТР*: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

*Практическая работа:* Развитие умения покадрового движения малых предметов на мульт-столе.

1. *Песок, крупа и пальчиковые способы рисования*

Знакомство с особенностями песочной анимации.

*Просмотр*: мультипликационных работ детских студий.

*Практическая работа:* Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

1. *Работа с линией*

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

*Просмотр* мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета

*Практическая работа:* коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

1. *Работа с цветом*

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

*ПРОСМОТР*: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

*Практическая работа:* Коллективный мультфильм из набора цветовых пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращение цветовых клякс в мультипликационных персонажей.

1. *Работы с объемный изображением.*

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

*ПРОСМОТР*: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов-победителей с последних фестивалей стоп-моушен анимации.

*Практическая работа:* коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

1. *Итоговый мультфильм*

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

*ПРОСМОТР*: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

*Практическая работа:* изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Количество часов | | |
| на тему | теория | практика |
| 1 | Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы? | 2 | 1 | 1 |
| 2 | Как делаются анимационные фокусы? | 5 | 1 | 4 |
| 3 | Как «мусор» превращается в красоту? | 5 | 1 | 4 |
| 4 | Такие важные мелочи | 5 | 1 | 4 |
| 5 | Живая линия (графика) | 4 | 1 | 3 |
| 6 | Разноцветные кляксы (живопись) | 4 | 1 | 3 |
| 7 | Объемные фигуры (пластилин) | 4 | 1 | 3 |
| 8 | Экранизация детской считалочки или песенки | 5 | 0,5 | 4,5 |
|  | **Всего** | **34** | **7,5** | **26,5** |

**КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Содержание | Количество часов | | |
| Вид дея-тельности | теория | практика |
| 1 | Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы? | Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе ХIХ века. Развитие анимации в России.  *ПРОСМОТР:*  первый русский мультфильм 1912 года (20 минут) + краткое обсуждение увиденного | Игровая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 2 | Устройство «волшебного фонаря» | Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки | Игровая  Познавательная  Трудовая | 0,5 | 0,5 |
| 3 | Как делаются анимационные фокусы? | Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных.  Почему люди не летают?  *Просмотр:* рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мульт-аттракционы | Игровая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 4 | Съемка «анимационных фокусов» на природе | Съемка на натуре детей в роли моделей для элементарных анимационных фокусов.  Максимально общий план съемки. Дети «летают», ходят не отрывая ног от земли, проходят сквозь стены и т.п. | Игровая  Креативная | 0,5 | 1,5 |
| 5 | Просмотр отснятых материалов и монтаж |
| 6 | Съемка «анимационных фокусов» в помещении | Съемка детей в роли моделей для более сложных анимационных фокусов – в помещении.  Средний и крупный план съемки. «Изобретение» волшебной палочки: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п. | Игровая  Креативная | 0,5 | 1,5 |
| 7 | Просмотр отснятых материалов и монтаж |
| 8 | Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов | Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.  *ПРОСМОТР*: мультфильм «Варежка» или отрывки из фильмов Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (20 мин) | Игровая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 9 | Съемка неподвижных предметов в экстерьере | Сбор на территории вокруг школы природного материала – камушков, веточек, листьев и пр.  Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, канализационных люков, деталей школьного здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения | Игровая  Познавательная  Трудовая |  | 1 |
| 10 | Просмотр отснятых материалов и монтаж. Аукцион идей | Просмотр снятого накануне материала, обсуждения механизма зрительной иллюзия.  Аукцион идей для сюжета, который можно было бы снять на следующем занятии | Игровая  Креативная | 0,5 | 0,5 |
| 11 | Оживление предметов, собранных на улице или из школьного портфеля | Съемка короткого коллективного мультфильма, состоящего из отдельных эпизодов, в каждом из которых каждый ученик создает свой обособленный образ из собранного на экскурсии материала или из предметов, которые у него есть при себе | Игровая  Креативная | 0,5 | 1,5 |
| 12 | Просмотр и обсуждения результатов коллективного творчества. |  |  |  |
| 13 | Как превратить песок в воду? | Знакомство с особенностями песочной анимации.  *Просмотр*: мультипликационных работ детских студий. | Игровая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 14 | Работа с песком | Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками, насыпать песок по контуру и просто на чистый лист | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 15 | Работа с манной крупой | Коллективная работа «по очереди» на общем черном противне, засыпанном манной крупой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа. | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 16 | Работа с более крупными крупами, мелкой галькой, сухоцветами | Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) со смешанной фактурой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа. | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 17 | Волшебные точки – пиксели. | Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов – мозаики, вышивки крестом и т.п.  Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мульт-столе | Игровая  Креативная  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 18 | Графика в анимации | Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию»  *Просмотр* мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернет | Игровая  Познавательная  Проблемно-ценностное общение | 0,5 | 0,5 |
| 19 | Контур и его заполнение (точка-точка-запятая…) | Дети обводят на доске белым мелом контуры различных предметов и анимируют их.  Коллективный мультфильм про нарисованного человечка | Игровая  Познавательная  Креативная |  | 1 |
| 20 | Силуэт | Деты вырезают по контуру силуэты из бумаги. Изучают выразительность движения темного силуэта за белой ширмой.  Коллективный мультфильм в стиле «театра теней». | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 21 | Мелки – не просто детская забава:) | Разноцветные мелки. Рисуем в классе на доске или на натуре на асфальте или бетонной стене.  Коллективное творчество и индивидуальные работы. Наиболее интересные снимаются. | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 22 | Живопись в анимации | Просмотр собственного мультфильма с последнего занятия и анализ роли цвета в изобразительной силе воздействия мультфильма. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.  *ПРОСМОТР*: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год) | Аналитическая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 23 | Кляксография | Дети учатся смешивать цвета и дорисовывать цветовым пятнам детали, превращающие их в персонажей. Совместными усилиями анимируют пятно краски на стеклянной поверхности мульт-стола. | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 24 | Пробуем краски на ощупь | Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ. Сравнение с отрывками из фильмов А. Петрова*,* нарисованных мокрыми красками на стекле.  Коллективная работа – изготовление из разводов красок и анимация «морских волн» на стекле мульт-стола | Аналитическая  Креативная | 0,5 | 0,5 |
| 25 | Чем компьютерная флэш-анимация отличается от рисованной руками? | Коллективная работа на компьютере. Понятие «заливки» контура однородным цветом, используемое в компьютерной анимации. Анализ знакомых детям мульт-сериалов.  Закрашивание детьми контуров любимых мульт-героев «вручную» с использование компьютерной палитры. | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 26 | Объемные фигуры в анимации | Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма.  ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского. | Игровая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 27 | Кто прячется в комке глины? | Работа в парах: один придумывает персонажа, а другой вылепливает его из куска бесцветной массы для лепки. Съемка этапов превращения бесформенного куска в персонажа и обратно. | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 28 | Работа с цветным пластилином | Дети осваивают на практике способы работы с цветным пластилином:  - его можно «намазывать» тонким слоем на бумагу, заготовленный силуэт или на вылепленную из бесцветной массы объемную фигуру;  - можно использовать проволоку, веточки и другой подручный материал для вживления в пластилин и придания ему форы;  - можно смешивать цвета | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 29 | Коллективная пластилиновая сказка | Сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа. | Игровая  Креативная |  | 1 |
| 30 | Создание итогового мультфильма | Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.)  ПРОСМОТР нескольких разных мультфильмов с одним литературным источником. | Игровая  Познавательная  Худ-ое творчество | 0,5 | 0,5 |
| 31 | Работа над мультфильмом.  Сценарий | Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма | Трудовая Креативная |  | 3 |
| 32 | Работа над мультфильмом.  Раскадровка. Герои |
| 33 | Работа над мультфильмом.  Съемка, монтаж, озвучка |
| 34 | ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ (желательно присутствие гостей: одноклассников, родителей и других желающих) | Просмотр итогового мульт-фильма и лучших мульт-этюдов по итогам года.  Открытое голосование и выбор лучших работ.  Награждение авторов-победителей.  Общее чаепитие | Развлекательная  Социальная |  | 1 |
|  | **Всего** |  | **34** | **7,5** | **26,5** |

**Методическое обеспечение программы**

Одним из непременных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся, ставя их в позицию активных участников. С целью создания условий для самореализации детей используется:

* включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность детей;
* создание благоприятных диалоговых социально-психологических условий для свободного межличностного общения;
* моральное поощрение инициативы и творчества;
* продуманное сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
* регулирование активности и отдыха (расслабления).

На занятиях широко применяются:

* просмотры с последующим обсуждением и анализом;
* словесные методы обучения (рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог);
* метод наблюдений над «языком» анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа и пр.;
* наглядные методы обучения (увидел – понравилось - попробовал сам);
* работа на натуре (выезды на природу – экскурсии, экологические акции - и занятия с природным материалом на пришкольной территории);
* возможность получить оценку своего труда незаинтересованными лицами – выступление перед школьной и другими аудиториями с показами своих работ, участие в мульт-фестивалях.

Дети с удовольствием участвуют в проведении конкурсов и фестивалей. Здесь активен каждый, он не слушатель, не сторонний наблюдатель, а непосредственный участник, вникающий во все детали работы. Соревнования обычно проводятся в занимательной форме, что гораздо более эффективно в данном возрасте, чем просто указание условий конкурса.

Большинство заданий выполняется коллективно, непременным атрибутом мульт-студии служит длинный общий стол, вокруг которого располагаются все участники. Все занятия строятся согласно нескольким принципам:

* игрового самочувствия;
* от простого к сложному;
* от элементарного фантазирования к созданию образа.

Существует большое разнообразие игровых упражнений на развитие воображения и творческих способностей каждого ребенка, благодаря чему педагог может подбирать и варьировать их по своему усмотрению.

Нельзя забывать, что дети в студии только учатся фантазировать и творчество для них - дело "взрослое", за которое и приниматься страшно. Для преодоления этого страха можно использовать приемы, которые называются провокациями. Суть их такова:

- Ты не можешь сочинить сказку? А тебе и не надо сочинять: она уже есть в твоей цветовушке, совсем готовая! Всмотрись внимательно и расскажи, что ты видишь; это и будет сказка (следует запись на диктофон).

- У композитора Прокофьева была няня, которая рассказывала ему сказки. Он эти сказки запомнил и пересказал, только не словами, а звуками. Они так и называются: "Сказки старой няни". Послушайте внимательно одну из них, а потом запишите. Кто писать не умеет, расскажите

- В этой шапке находится целая сказка, только каждое слово написано на отдельной бумажке. Давайте по очереди вытягивать и сочинять все вместе. Тяни, Костя! Какое слово? - Кот!

Один ребенок начинает сказку: "Жил-был кот. Звали его Вася..." Следующее слово "ворона" или, скажем "девочка". Сказка движется, и в какой-то момент все так увлечены, что уже забывают о листочках - и так получается!

Способов активизации воображения можно придумать множество. Часть из них описана в книге Джанни Родари "Грамматика фантазии".

В ходе сочинительства очень важно не забывать о "родственном внимании", добиваться, чтобы ребенок присутствовал в своей истории, включал в нее свой жизненный опыт, ставил себя на место персонажей, не был равнодушен к ним. Иначе на месте творчества окажется "иллюстраторство" - нанизывание событий и образов без разбора и связей.

При выборе репертуара студии учитываются интересы, возрастные особенности детей, их развитие. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности ребёнка, способствующими формированию положительных черт характера школьника. Предложенный в программе репертуар на каждый год обучения может изменяться. Любой педагог имеет возможность его варьировать по своему усмотрению, опираясь при этом на интересы и возможности конкретного коллектива детей.

Музыка – неотъемлемая часть любого произведения аудио-визуального искусства, она усиливает его эмоциональное восприятие. Выбор песни и музыки определяется содержанием мультфильма.

**Техническое оснащение занятий**

Занятия анимационной студии проводятся в обычном классе, где есть окно, доска, учительский стол, шкаф для устройства тематических выставок, а также парты и стулья по количеству участников студии. Только для занятий все парты сдвигаются на середину класса, образуя один большой общий стол.

Для организации анимационной студии необходимо следующее оснащение:

1. компьютер (ноутбук или стационарный ПС, по возможности с видео-проектором для просмотра анимации на экране или классной доске);

2. доступ в Интернет;

3. фотоаппарат;

4. два штатива для фотоаппарата(и/или документ-камера)

5. мульт-стол. Это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных слоев (стекол) друг над другом

6. набор осветительных приборов

7. набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)

8. длинная панель на одной из стен класса со специальным крепежом для устройства выставок детских работ и вывешивания наград и дипломов.