Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

средняя школа №2 г. Пошехонье

Утверждена

приказом по школе

№\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

**Рабочая программа**

**внеурочной деятельности**

**«Сам себе режиссер»**

**6 класс**

Учитель: Шушуева Е.А.

**2016**

**Пошехонье**

**Пояснительная записка**

Курс внеурочной деятельности «Сам себе режиссер» рассчитан на 34 учебных часа и предназначена для учащихся 6 классов. Данный курс может рассматриваться как продолжением курса «Азбука анимации» в 5 классе, но может быть и самостоятельным курсом. 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)

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**2 этап**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Количество часов | | |
|  |  | на тему | теория | практика |
| 1 | Экология в мультипликации | 4 | 0,5 | 3,5 |
| 2 | Анимация-перекладка. Совмещение плоских слоев на мульт-столе.  Тема – «Школа» или «Спорт».  Мульт-фестивали | 4 | 0,5 | 3,5 |
| 3 | Коллективный «полнометражный» (2-3 мин.) мультфильм к Новому году и Рождеству. | 8 | 0,5 | 7,5 |
| 4 | «Сердечная» анимация | 5 | 0,5 | 4,5 |
| 5 | Из чего только сделаны мальчики? А девочки? | 5 | 0,5 | 4,5 |
| 6 | Пасхальный мульт-фестиваль | 4 | 0,5 | 3,5 |
| 7 | Дорогами Великой Победы | 4 | 1 | 3 |
|  | **Всего** | **34** | **4** | **30** |

**Содержание 2 этапа**

1. *Экология.*

Мир вокруг нас. Общество и природа.

*ПРОСМОТР*: лучшие социальные и экологические анимационные ролики из интернета.

*ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:* Участие детей в эколого-социальной международной акции «Всемирная уборка. СДЕЛАЕМ!»

1. *Перекладка.*

Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма.

*ПРОСМОТР*: первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане»

*Практическая работа:* создание коллективного тематического мультфильма в технике перекладки на 3-5 слоев. Участие (заочное посредством сети интернет и очное по возможности) в ряде традиционных осенних мульт-фестивалей.

1. *Новый год и Рождество*

Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой.

*ПРОСМОТР*: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки.

*Практическая работа*: коллективная экранизация новогодней песни. Работа на всю вторую четверть. По итогам – участие в Новогоднем школьном представлении.

1. *Валентинки-анимашки.*

Сверх-короткие анимационные формы. Но это уже не простые элементарные и бессюжетные движения, как в первый год обучения – а с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3(!)?

*ПРОСМОТР*: сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях

*Практическая работа:* индивидуальные короткие работы к 14 февраля.

1. *Мужское и женское (23 февраля и 8 марта)*

Командное соревнование: группа делится на две команды (мальчики и девочки). Тематическое задание-игра: случилось какая-то беда – как с нею справятся «человеки-пауки»? А как с этой же проблемой разделаются «феи-винкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из «Винни-Пуха» или «Муми-троллей»)

Затем обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов.

*ПРОСМОТР*: просмотр любого мультфильма с приключенческим сюжетом – с «остановками»: в ключевых для развития сюжета моментах просмотр останавливается, и детям предлагается предположить, что будет дальше. Или задаются вопросы по только что увиденной части (не всегда ответы оказываются одинаковыми:)

*Практическая работа:* подготовка командой девочек мультфильма-подарка к 23 февраля, а командой мальчиков – мультфильма-подарка к 8 марта. По возможности, участие в школьных праздничных мероприятиях с итоговыми показами.

1. *Пасхальный мульт-фестиваль.*

Знакомство с христианскими мотивами в мировой и мировой анимации. И вообще – в изобразительном искусстве. Можно ли «оживить» наскальные росписи первых христиан? Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование.

*ПРОСМОТР*: просмотр и сравнение роликов-победителей фестиваля короткометражных фильмов «Вижу Бога».

*Практическая работа:* коллективный мульт-фильм или серия коротких индивидуальных фильмов к празднику Пасхи. По итогам – показ с чаепитием и соревнованием на крашеных яйцах.

1. *Дорогами Великой Победы*

Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии?

*ПРОСМОТР*: мультфильм "Страницы страха", 2010, реж. Дина Великовская

*Практическая работа:* изготовление коллективного мультфильма к Дню Победы. Участие в праздничных мероприятиях в школе и городе.

**Календарно-тематическое планирование**

**2 этап обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Содержание | Количество часов | | |
|  |  |  | Вид дея-тельности | теория | практика |
| 1 | Мир вокруг нас. Общество и природа. | Знакомство с темой. Обсуждение экологической ситуации в нашем районе. Коллективная игра-викторина «что такое экология?»  *ПРОСМОТР*: лучшие социальные и экологические анимационные ролики из интернета | Игровая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 2 | Каждый человек может что-то сделать для природы. А все люди вместе – могут очень много. | Участие детей в эколого-социальной международной акции «Всемирная уборка. СДЕЛАЕМ!»  Съемка материала для ролика во время акции. | Креативная  Проблемно-социальное общение |  | 1 |
| 3-4 | Экологический мультфильм | Монтаж и озвучание ролика. Публикация в сети интернет, участие в обсуждении ролика интерактивными зрителями | Трудовая  Игровая  Познавательная |  | 2 |
| 5 | Анимация-перекладка | Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма.  *ПРОСМОТР*: первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане» | Игровая  Познавательная  Проблемно-ценностное общение | 0.5 | 0.5 |
| 6 | Работа над сюжетом и раскадровкой | Выбор темы («Школа», «Олимпиада» и т.п.). обсуждение сценария будущего мультфильма, изготовление общими усилиями раскадровки | Игровая  Креативная  трудовая |  | 1 |
| 7-8 | Работа над мультфильмом | Работа со слоями в анимационной тезхнике перекладки: подготовка и съемка мультфильма. | Игровая  Креативная  трудовая |  | 1 |
| 9 | Фабула и сюжет | Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой.  Игра – раскадруй считалочку  *ПРОСМОТР*: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки. | Игровая  Познавательная | 0,5 | 0,5 |
| 10 | Работа над сюжетом | Выбор новогодней песни. Анализ сюжета, выделение в нем основных драматургических поворотов. Составление схемы сюжета и примерной раскадровки. | Игровая  Познавательная  трудовая |  | 1 |
| 11-14 | Работа на мультфильмом | Подготовка, съемка, монтаж новогоднего мультфильма по эпизодам.  Например, на каждом занятии готовится и снимается один куплет (одна строчка) из песни. | Игровая  Креативная |  | 4 |
| 15 | Просмотр готового мультфильма целиком по схеме | В студию заходит сначала только один ребенок. Он смотрит мультфильм. Потом заходит второй. Первый рассказывает ему что он видел и садится. Заходит третий ребенок. Второй рассказывает ему, что он слышал - садится на место. Так все дети передают друг другу рассказ о впечатлении от просмотра одного ученика – первого. Потом вслух сравнивают и обсуждают услышанное. Затем все вместе смотрят мультфильм. | Игровая  Познавательная  Развлекательная |  | 1 |
| 16 | Подготовка к презентации своей работы. Выступление перед аудиторией. | В студии репетиция презентации мультфильма.  В актовом зале школы – выступление студийцев перед общим новогодним просмотром в рамках праздничных утренников. | Игровая  Познавательная  Социальная |  | 1 |
| 17 | Целая история за несколько секунд | Сверх-короткие анимационные формы. Но это уже не простые элементарные и бессюжетные движения, как в первый год обучения – а с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3(!)?  *ПРОСМОТР*: сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях | Игровая  Познавательная  трудовая | 0.5 | 0.5 |
| 18 | Сердечная анимация | Из чего можно изготовить и как заставить «биться» мультипликационное сердце? Выбор техник и разработка сюжета для каждого участника студии. | Игровая  Креативная  Проблемно-ценностное общение |  | 1 |
| 19-21 | Работа над индивидуальными проектами | Подготовка и съемка сверх-коротких роликов. Просмотр полученных результатов. Каждый участник «дарит» свой фильм кому-то из студии. | Трудовая  Игровая  Социальная |  | 3 |
| 22 | Мужское и женское | Командное соревнование: группа делится на две команды (мальчики и девочки). Тематическое задание-игра: случилось какая-то беда – как с нею справятся «человеки-пауки»? А как с этой же проблемой разделаются «феи-винкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из «Винни-Пуха» или «Муми-троллей»)  Затем обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов.  *ПРОСМОТР*: просмотр любого мультфильма с приключенческим сюжетом – с «остановками»: в ключевых для развития сюжета моментах просмотр останавливается, и детям предлагается предположить, что будет дальше. Или задаются вопросы по только что увиденной части (не всегда ответы оказываются одинаковыми:) | Игровая  Познавательная Художественнее творчество | 0.5 | 0.5 |
| 23-26 | Работы над мультфильмами в малых группах | Подготовка, съемка и просмотр двух мультфильмов – сделанного командой девочек – для мальчиков к 23 февраля; и сделанному командой мальчиков – для девочек к 8 марта. | Игровая  Креативная  Проблемно-ценностное общение |  | 4 |
| 27 | История христианской культуры | Знакомство с христианскими мотивами в мировой и мировой анимации. И вообще – в изобразительном искусстве. Можно ли «оживить» наскальные росписи первых христиан? Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование.  *ПРОСМОТР*: просмотр и сравнение роликов-победителей фестиваля короткометражных фильмов «Вижу Бога». | Игровая  Познавательная | 0.5 | 0.5 |
| 28-29 | Работа над мультфильмом | Подготовка и съемка одного коллективного или серии индивидуальных мультфильмов на тему | Игровая  Трудовая |  | 2 |
| 30 | Пасхальный фестиваль | Итоговый показ результатов работы с приглашением гостей-зрителей, чаепитием и соревнованием на крашеных яйцах. | Игровая  Развлекательная  Проблемно-ценностное общение |  | 1 |
| 31 | Дорогами Великой Победы | Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии?  *ПРОСМОТР*: мультфильм «Страницы страха» | Познавательная Художественнее творчество, социальное творчество | 0.5 | 0.5 |
| 32-33 | Работа над мультфильмом | Подготовка и съемка. Комбинация разных техник. | Игровая  Креативная |  | 2 |
| 34 | Показ и выступления перед показом | Подготовка к показу, частие в мероприятиях в школе и селе к майским праздникам | Игровая  Познавательная  трудовая | 0.5 | 0.5 |
|  | **Всего** |  | **34** | **4** | **30** |

**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.