

Комитет по образованию Администрации Черлакского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Черлакская средняя общеобразовательная школа № 2»
Черлакского муниципального района
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

**Принято решением
Педагогического совета**
МБОУ «Черлакской СОШ №2»
Протокол №
от «__» _____ 2023г.

Согласовано
заместителем директора
по воспитательной работе
Федоренко Н.В.

Утверждаю
Приказ № ____
от «__» _____ 2023 г.
Директор МБОУ «Черлакской
СОШ №2» Вульферт А.К.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Волшебная анимация»
социально-гуманитарной направленности
Возраст обучающихся: 10-12 лет
Срок реализации: 72 часа
Уровень сложности: стартовый

Автор-составитель:
Глухова Евгения Юрьевна,
педагог дополнительного образования
МБОУ «Черлакская СОШ №2»

Пояснительная записка

Актуальность программы обусловлена общественной потребностью в раннем развитии интеллектуальных и творческих способностей детей, в возрождении и поддержании интереса детей к современной технике. Для этого необходимо развитие творческого потенциала в интеллектуальной, психической и духовной сферах. В ходе игры ребенок экспериментирует, пытается установить причинно-следственные связи, через пробы и ошибки он находит пути решения из сложившихся ситуаций .

Программа рассчитана на детей 10-12 лет владеющих первоначальными навыками ИКТ, мотивированных на успех. Для реализации программы необходимы технические устройства в виде телефона, планшета, компьютера с подключением в интернет. Обучающиеся получают возможность ознакомления с различными направлениями технического творчества с учетом особенностей развития для данного возраста. Обучение Курс «Волшебная анимация» по содержательной, тематической направленности является научно-технический; по функциональному предназначению учебно-познавательный.

Трудоёмкость программы

Срок реализации программы – 36 учебных недель.

На реализацию программы отводится 72 часа.

Режим занятий: занятия проводятся по 2 академическим часам по 40 минут каждый с 20 минутным перерывом 1 раз в неделю.

Состав группы 13-15 человек. Набор детей в объединение - по желанию. Наличие какой-либо специальной подготовки не требуется.

Особенности организации образовательного процесса

Учебные занятия имеют теоретическую и практическую части. Теоретическая часть занятия сопровождается демонстрацией объектов, фото и видеофрагментов, работой со словарями. Включает лекционные моменты, эвристические беседы, диалоги, что позволяет создать необходимую базу знаний, на которой обучающийся, может опираться в ходе самостоятельной и опытнической деятельности. Во время практикумов обучающиеся создают различные продукты. Обучающиеся учатся ставить проблемные вопросы и находить пути их решения, проявляя при этом творческие способности и умение аналитически мыслить.

Образовательный процесс предполагает применение современных форм занятий: практические занятия; познавательные игры; викторины; презентации; видео ролики .

Цель курса: создание короткометражных пластилиновых мультфильмов, через развитие у детей младшего школьного возраста личностного самоопределения и самореализации.

Задачи программы:

1. Обучить компьютерным технологиям как основе научно- технического прогресса в мультипликации;
2. Обучить основным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;

3. Развивать художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;

4. Воспитывать внимание и аккуратность, целеустремленность.

Планируемые результаты

Личностные:

- навык самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;

- ориентации на понимание причин успеха или неуспеха в творческой деятельности;

- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;

- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность.

Метапредметные:

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ. Решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, усвоенных способах действий;

- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;

- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;

- приобретение навыков работы с разнообразными материалами и создания образов посредством различных технологий;

- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки сделанных ошибок.

Предметные:

- уважать и ценить искусство и художественно-творческую деятельность человека;
- выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;

- создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости и в пространстве.

Тематическое планирование

| № | Наименование раздела, темы | Количество часов | Дата по плану | Дата по факту |
|---|--|-------------------------|----------------------|----------------------|
| 1. «Из истории мультипликационной анимации» 18 ч . | | | | |
| 1.1 | Из истории мультипликационной анимации | 2 | | |
| 1.2 | Пластилиновая анимация | 4 | | |

| | | | | |
|---|---|----|--|--|
| 1.3 | Плоская бумажная анимация | 4 | | |
| 1.4 | Объемная бумажная анимация | 4 | | |
| 1.5 | Создание видео ролика о мультипликационной анимации | 4 | | |
| 2.Создание пластилинового героя 18 ч | | | | |
| 2.1 | Создания пластилинового героя. Создание образа | 4 | | |
| 2.2 | Особенности лепки из пластилина | 2 | | |
| 2.3 | Лепка отдельных частей тела героя | 4 | | |
| 2.4 | Особенности движения в кадре | 3 | | |
| 2.5 | Творческая работа «По дороге» | 5 | | |
| 3.Программа Windows Movie Maker 18ч | | | | |
| 3.1 | Знакомство с программой Windows Movie Maker | 4 | | |
| 3.2 | Загрузка фото и видео в программу Windows Movie Maker | 4 | | |
| 3.3 | Работа с музыкой в программе Windows Movie Maker | 4 | | |
| 3.4 | Выбор эффектов и их применение | 2 | | |
| 3.5 | Работа с текстом | 2 | | |
| 3.6 | Творческая работа «Я расскажу вам о себе» | 2 | | |
| 4. Выпуск пластилинового продукта 18 ч | | | | |
| 4.1 | Написание сценария | 2 | | |
| 4.2 | Работа над созданием героя и фона для съемки | 4 | | |
| 4.3 | Работа с фотоаппаратом | 4 | | |
| 4.4 | Покадровая съемка | 4 | | |
| 4.5 | Работа в программе Windows Movie Maker | 2 | | |
| 4.6 | Представляем вам свой фильм.... | 2 | | |
| | Итого: | 72 | | |

Содержание курса

1. «Из истории мультипликационной анимации» 18 ч .

1.1-1.5 Теория: введение в образовательный курс видеоролик знакомство с историей мультипликационной анимации. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Проработка и разбор рисованного мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Практика: Диагностика уровня знаний детей в виде тестирования . Игровые технологии на сплочение коллектива. Творческие пробы по каждому новому разделу мультипликационной анимации («рыбка плывет и виляет хвостиком», «мальчик бежит по дороге» и т.д.).

2.Создание пластилинового героя 18 ч

2.1-2.5 Создание пластилинового героя

Теория : основные приемы лепки из пластилина (вытягивание, лепка из отдельных форм), особенности движения в кадре.

Практика: вылепить основные части тела героя и добавить мелкие детали и заставить двигаться с помощью покадровой съемки на тему «По дороге».

3.Программа Windows Movie Maker 18ч

3.1-3.6 Теория: Ознакомительная лекция с программой Windows MovieMaker. Операции с фильмом: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы, работа с музыкой, эффектами и текстом . Просмотр мультфильма. Практика: Творческое задание по работе с программой Windows Movie Maker создание творческой работы «Я расскажу вам о себе».

4. Выпуск пластилинового продукта 18 ч

4.1 Написание сценария

Теория: Просмотр видео-лекции «Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма». Знакомство с этапами написания сценариев из предложенных сказок и музыкальных композиций

Практика: Написание сюжета и оформление в виде комиксов на формате А4, с презентацией получившегося продукта.

4.2 Создание пластилинового героя Теория : основные приемы лепки из пластилина (вытягивание, лепка из отдельных форм).

Практика: вылепить основные части тела героя и добавить мелкие детали пластилинового анимационного продукта.

4.3 Работа с фотоаппаратом

Теория: Мультимедийная презентация «Работа с фотоаппаратом». Процесс покадровой съемки сюжета.

4.4 Теория: что такое покадровая съемка.

Практика: Творческие пробы «Покадровая съемка сюжета мультфильма».

4.5 Работа в программе Windows Movie Maker. Теория : подбор удачных кадров и подбор музыки исходя из сюжета.

4.6 Представляем вам свой фильм....

По окончанию работы устраивается мульти -фестиваль.

Контрольно - оценочные средства

Процедурой оценки образовательных ресурсов является мониторинг сформированности опыта по созданию короткометражных мультфильмов.

Формами фиксации детских результатов являются готовые творческие задания, творческие пробы, отзывы обучающихся.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов обучающихся: аналитический материал на основе творческих работ обучающихся, аналитическая справка по итогам голосования после мультифестиваля.

| Уровни самостоятельности в освоении программы | Опыт создания творческого продукта | |
|---|--|--|
| | Отношение к творческой деятельности | Уровень культуры презентации результатов |
| Выше базового | В работе присутствует идея и творческий замысел, прослеживается нестандартное решение творческого задания. Для реализации задания активно используются различные технические средства. | Присутствует стремление довести начатое дело до конца. В комментариях может обосновать свой выбор идеи и средств для работы с учетом критериев . |
| Базовый | В работе присутствует идея и творческий замысел. Для реализации задания активно используются различные технические средства. | Присутствует стремление довести начатое дело до конца. Работу делает по алгоритму, не всегда может обосновать выбор идеи и средств для работы |
| Ниже базового | Работа выполнена согласно алгоритму. Сюжеты просты, не отличаются креативностью. Замысел прост. В полной мере используются технические средства. | Присутствует стремление довести начатое дело до конца. Испытывает трудности в выборе идеи и средств для работы с учетом критериев . |

Условия реализации образовательного модуля

Материально-технические условия:

- 1.Компьютер планшет или телефон с выходом в интернет и загруженной программой Windows Movie Maker.
2. Лист бумаги формата А4

3. Художественные материалы: пластилин, (фломастеры, краски, цветные карандаши на выбор для работы над комиксом).

4. Для покaдровой съемки сюжета понадобится телефон с камерой или цифровой фотоаппарат.

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Видео «Из истории пластилиновой анимации»
2. Ознакомительное видео «Как написать свой сценарий»
3. Видео инструкция по работе с цифровым оборудованием
4. Мультимедийная презентация «Работа в программе Windows Movie Maker».

Учебно-методическое обеспечение:

1. Тест Goosle forms
2. Учебное задание по созданию комикса

Список литературы

Рекомендуемый список литературы и источников для педагога

Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>

Большерт Н., Большерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.

Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>

Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>

Правила работы с фотоаппаратом и

штативом. <http://www.profotovideo.ru>, <http://ru.wikipedia.org>

Что такое сценарий? <http://www.kinotime.ru/>

Раскадровка. <http://www.kinocafe.ru/>

Мультимедийный Альбом. <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным. [http://www.drawmanga:](http://www.drawmanga;)

Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;

Большерт Н., Большерт С. Издательство «Робинс», 2012.

Рекомендуемый список литературы и источников для педагога

Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.

Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;

Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;

Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;

Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;

Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;

Набор «Нарисуй свой мультфильм», Мини-маэстро – 2012 г.

Тест О. М. Дьяченко «Воображение»

Методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы.

В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек.

Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.

Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год. Перед обследованием экспериментатор говорит ребенку: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь».

Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?» Ответ ребенка фиксируется.

Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками.

Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания.

Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности (K_{op}): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей.

Таким образом, K_{op} равен количеству рисунков, не повторяющихся (по характеру использования заданной фигурки) у самого ребенка и ни у кого из детей группы. Лучше всего сопоставлять результаты 20-25 детей.

Ниже приведен протокол обработки полученных результатов.

По горизонтали расположены фигурки для дорисовывания. По вертикали – фамилии детей. Под каждой фигуркой записывается, какое изображение дал ребенок. Названия повторяющихся изображений по горизонтали (повторы у одного ребенка) и по вертикали (повторы у разных детей по одной и той же фигурке) зачеркивают. Количество незачеркнутых ответов – K_{op} каждого ребенка.

Затем выводят средний K_{op} по группе (индивидуальные величины K_{op} суммируют и делят на количество детей в группе).

Низкий уровень выполнения задания – K_{op} меньше среднего по группе на 2 и более балла. Средний уровень – K_{op} равен среднему по группе или на 1 балл выше или ниже среднего. Высокий уровень – K_{op} выше среднего по группе на 2 и более балла.

| Фамилия, имя | Фигуры для дорисовывания | | | | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|
| |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. Петров | цветок | дом | кукла | цветок | дом | лист | флаг | гриб | ухо | колесо |
| 2. Иванов | шар | поезд | бусы | цветок | дом | капля | флаг | шар | заяц | лист |
| 3. Сидоров | мяч | поезд | шары | шарик | лодка | лиса | корона | гриб | кот | радуга |

Наряду с количественной обработкой результатов возможна качественная характеристика уровней выполнения задания.

Можно выделить следующие уровни:

При **низком уровне** дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»).

Иногда эти дети (для 1–2 фигурок) могут нарисовать предметный схематичный рисунок с использованием заданной фигурки. В этом случае рисунки, как правило, примитивные, шаблонные схемы.

При **среднем уровне** дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы.

При **высоком уровне** дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы). Предложенная для дорисовывания фигурка является обычно центральным элементом рисунка.

Игре на сплочение коллектива

Упражнение «ЦИФРА — ГРУППА»

— Начинаем быстрое спонтанное движение. Не сталкиваемся! Уступаем друг другу дорогу. Избегаем даже касания с партнерами! Время от времени я буду называть цифру. После того, как цифра прозвучала, ваша задача — в кратчайшее время разбиться на группы, равные по числу участников цифре.

Прозвучала цифра «пять» — все с максимальной скоростью разбиваются на пятерки, «семь» сбились на группы по семь участников в каждой, те, кто остался в неполной группе, тоже объединяются вместе.

Еще одно условие: нельзя выбирать себе партнеров. Пары выстраиваются спонтанно из людей, находящихся в данный момент по соседству.

Есть вопросы? Все готовы? Начинаем движение, увеличьте, пожалуйста, темп! Всячески избегаем касаний, прикношений с товарищами! «Семь!»

Упражнение «ВЛАСТЕЛИНЫ КОЛЬЦА»

Цели: а) сломать лед отчужденности и способствовать сближению участников тренинга; б) побудить участников к партнерскому сотрудничеству;

Размер группы: не имеет значения.

Ресурсы: кольцо, веревки.

Время: до 10 минут.

Ход упражнения

Три-четыре участника берут в руки концы веревок длиной 1,5-2 метра каждая, привязанных к кольцу (это может быть моток скотча). Их задача — скоординировав усилия, опустить это кольцо на лежащий на полу/земле предмет: шишку, монету, камешек.

Первый этап — сделать это с открытыми глазами.

Второй этап — глаза участников завязаны, а каж, управляет из-за спины участник-дублер. Дублеры не могут разговаривать, они могут только двигать руками игроков, руководить их движениями.

КОМАНДНЫЙ УЗЕЛ

Цели: а) сломать лед отчужденности и способствовать знакомству и сближению участников тренинга; б) побудить участников обращать больше внимания на личные качества и особенности участников группы; в) сформировать гибкость и творческий подход к задаче, навыки группового сотрудничества.

Размер группы: не имеет значения.

Ресурсы: длинная веревка.

Время: 7-15 минут.

Ход упражнения

Группа выстраивается в шеренгу. Тренер дает команде длинную толстую веревку. Каждому участнику группы нужно взяться за веревку обеими руками.

Задание: не отнимая от веревки рук, завязать ее «командным узлом»!

Время пошло!

Упражнение «ДАВАЙТЕ ЖИТЬ ДРУЖНО!»

Цели: а) потренироваться в умении убеждать; б) развить логику мышления и действия в игровой ситуации с партнером; в) раздвинуть «границы креативности», снять страх перед поставленной проблемой; г) побудить

участников тренинга активно проявить качества творческой личности: гибкость мышления, изобретательность; воображение, способности к лицедейству.

Размер группы: не имеет значения.

Ресурсы: ручки, листочки бумаги для записок.

Время: до получаса.

Ход игры

Помните фильм про Кота Леопольда и его пос спутников — мышат, которым он предлагал от чип дца: «Давайте жить дружно!»? Группа делится на мини-группы. Один человек (назначается или по желанию) будет играть роль Мыши. Все остальные — коты, получающие от тренера заранее заготовленные записки с кошачьими именами.

Только на одной записке в каждой группе есть имя Леопольд, остальные имена — Васька, Снежок, Рыжик, Пушок. Записки нужно разворачивать в тайне от других участников группы.

Игра будет заключаться в том, что каждый кот в течение 1-2 минут должен продумать свою тактику и затем убедить мышку, что именно он — дружелюбный Леопольд, а не опасный для этой мышки хищный и коварный кот.

Упражнение «СПИНОЙ К СПИНЕ»

Это красивое упражнение на взаимодействие, которое одновременно способствует и воодушевлению и расслаблению членов группы. 1. Каждый игрок выбирает партнера, который вызывает у него интерес. 2. Партнеры становятся спиной к спине (или садятся таким образом на пол). Важно, чтобы их спины плотно соприкасались, от предплечий до крестца. 3.

Объясните участникам, что это игра на «отражение»: один делает спиной разные движения, а другой повторяет их как можно точно. 4. В первом раунде инициативу проявляет партнер меньшего роста. Движения, которые он выполняет, должны быть медленными, чтобы второму игроку было легко следовать за ними. 5.

После того как работа стала более или менее слаженной и партнерам удалось в достаточной степени раскрепоститься, первый игрок делать чуть более быстрые и экстравагантные движения. Участники не должны переговариваться. На выполнение задания отводится 2 минуты. 6. Во втором раунде инициативу перехватывает второй партнер (2 минуты). 7.

В конце игры партнеры обсуждают полученный опыт:

-Что получалось хорошо?

-Что не совсем удалось?

-Что было неожиданным?

-Насколько гибким и изобретательным был партнер?

Игра «Ручки, ножки, огуречик вот и вышел человечек».

Под песню «Точка, точка запятая вот и вышла рожица кривая» две команды выстраиваются в колонну с закрытыми глазами по очереди выполняют рисунок человечка на выбор (Тюбика, Незнайки, Пилюлькина или Пончика), предварительно разобрав части тела.