краевое государственное бюджетное учреждение социального обслуживания
«Спасский социально реабилитационный центр для несовершеннолетних»

УТВЕРЖДАЮ
Директор
КГБУ СО «Спасский СРЦН»
_____ Н.О. Теличко
«_27_» января 2022г.

ПРИНЯТА
Решением педагогического совета
КГБУ СО «Спасский СРЦН»
протокол от
«_27_» января 2022г
№_1_

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мультимедийная студия «Ветер перемен»
технической направленности для детей 12-17 лет.
Срок реализации 3; 6 мес.

Дьякова Ирина Валерьевна,
инструктор по труду

Спасск-Дальний
2022*г.*

Раздел №1.Основные характеристики программы

1.1. Пояснительная записка

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей,любознательности и способности овладевать определёнными знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства. Программа предполагает овладение учащимися определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программе: «Movie Maker».

Программа предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Актуальность программы заключается в следующем:

- Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;
- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- Применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения программы: общекультурный (ознакомительный).

Отличительная особенность программы состоит в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает комплексноеизучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма. Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла.

Особенности структуры программы заключаются в том, что каждый год обучения представлен как цикл, имеющий цель, задачи, учебно-тематический план, содержание курса, ожидаемые результаты.

Адресат программы: дети в возрасте 12-17 лет.

У детей 12 - 17 лет формируются мотивы самосознания, взглядов, убеждений, мировоззрений. Развивается логическая память и теоретическое мышление. Дети этого возраста направлены на познание себя, самокритичны, проявляют склонность к подражательству. Характерная особенность детей этого возрастного периода – ярко выраженная эмоциональность восприятия, более развита наглядно-образная память, чем словесно-логическая.

Пытаясь утвердиться в новой социальной позиции, подросток старается выйти за рамки ученических дел в другую сферу, имеющую социальную значимость. Для реализации потребности в активной социальной позиции ему нужна деятельность, получающая признание

других людей, деятельность, которая может придать ему значение как члену общества. Общественно полезная деятельность является для подростка той сферой, где он может реализовать свои возросшие возможности, стремление к самостоятельности, удовлетворив потребность в признании со стороны взрослых, создает возможность реализации своей индивидуальности. Поэтому в данной возрастной категории детей целесообразно привлекать к такой деятельности как помощь в оформлении тематических газет, буклетов.

Сроки освоения программы: 3 месяца (максимальный период пребывания ребёнка в центре), 12 недель – 12 часов, 6 месяцев, 24 недели – 24 часа.

Режим: 1 раз в неделю.

Продолжительность занятия: по 1 часу (45 минут).

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса. Набор детей в объединение – свободный. Программой предусмотрены групповые и индивидуальные занятия. Состав группы – 10-12 человек.

Режим занятий, периодичность и продолжительность.

Педагогическая целесообразность. Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

Практическая значимость программы состоит в формировании у обучающихся навыков проектной и конкурсной деятельности в создании мультипликационных фильмов. Дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Ведущие теоретические идеи, на которых базируется программа, основаны на концепции дополнительного образования – освоение основ анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение создавать мультимедийные проекты.

Ключевые понятия: основные техники мультипликации, сюжет, сценарий, раскадровка, аниматик, титры, ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры.

1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультимедийная студия «Ветер перемен»

Цель программы: развитие творческой активности ребенка, его мастерства в области мультипликации.

Задачи:

***Обучающие*:**

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- начать создавать небольшие фрагменты перекладной рисованной,пластилиновой и кукольной анимации.

Развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельномутворчеству;
- развивать мелкую моторику пальцев рук;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитательные:

- Воспитание самостоятельности и уверенности в собственных силах;
- Воспитание уважения к культурному наследию русского народа;
- Создание благоприятных условий для профориентации.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, оформительская деятельность, лепка, дизайн.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- *теоретический* (образовательный);
- *практический* (творческий, исследовательский).

Теоретическая часть дается в форме тематических бесед, викторин, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. *Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры.*

Обучающиеся выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение).

Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. *Декоративно-прикладное творчество.*

Обучающиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. *Анимационный тайминг.*

Раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. *Художественное оформление мультипликационного фильма.*

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста - озвучивание.

Принципы отбора содержания. Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет обучающимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготовляемых мультфильмов . Содержание занятий программы определяется восьмью сквозными направлениями: литературное творчество, изобразительная деятельность, азбука звука, киноведение, азбука актерского мастерства, анимация, основы режиссуры, видеомонтаж.

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, коллективных обсуждений, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

- *Литературное творчество*: создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.
- *Изобразительная деятельность*: выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы,

изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

- *Азбука звука*: развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др.
- *Азбука актерского мастерства:* учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.
- *Анимация*: работают в программах, позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.
- *Основы режиссуры:* знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.

Основные формы и методы обучения, используемые на занятиях: ролевая игра, репетиции, кино-викторина, практические семинары, конференции по защите анимационных проектов.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, активно используются и нестандартные формы организации учебной работы:

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

Итогом каждой темы может стать демонстрация выполненных работ (итоговое занятие) - ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т.д

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной исозидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

1.3. Содержание программы. *Тематическое планирование.*

Учебный планы 6 мес. обучения 12 час.: 24час. (12 нед.; 24 нед.).

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов						Форма аттестации, контроля
		Всего		***Теория***		***Практика***		
		3 мес.	**6 мес.**	**3 мес.**	**6 мес.**	**3 мес.**	**6 мес.**	
1.	**Введение в искусство мультипликации**	**1**	**1**	**1**	**0,5**	**0**	**0,5**	

1.1.	Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация»	0,5	0,8	0,5	0,8	0	0	
1.2.	Инструктаж по технике безопасности	0,5	0,2	0,5	0	0	0,2	
2.	**Компьютерные программы по созданию мультфильмов**	**1**	**3**	**0,5**	**1,5**	**0,5**	**1,5**	
2.1.	«Мультипликатор»	0	1	0	0,5	0	0,5	
2.2.	«Movie Maker»	1	2	0,5	1	0,5	1	
3.	**Жанр. Сюжет. Написание сценария**	**2**	**4**	**0,5**	**1**	**1,5**	**3**	
3.1.	Знакомство с понятиями: Жанр	0,5	1	0,5	1	0	0	
3.2.	Сюжет	0,5	1	0,5	0	0	1	
3.3.	Сценарий. Написание собственного сюжета и сценария	1	2	0	0	1	2	
	Форма промежуточной аттестации	*Творческая работа*						
4.	**Пластилиновая мультипликация**	**6**	**10**	**2**	**2,5**	**4**	**7,5**	
4.1.	Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей	0,5	1	0,5	1	0	0	
4.2.	Правила обращения с пластилином	0,5	1	0,5	0,5	0	0,5	
4.3.	Искусство лепки	3	4	0,5	0	2,5	4	
4.4.	Постановка сцены и анимация объектов	2	4	0,5	1	1,5	3	
5.	**Работа со звуком**	**2**	**6**	**1**	**1**	**1**	**5**	
5.1	Работа с аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.	1	2	0,5	0,5	0,5	1,5	
5.2	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	1	4	0,5	0,5	0,5	3,5	
	Форма промежуточной	*Творческая работа*						

	аттестации							
ИТОГО ЧАСОВ:		**12**	**24**	**5**	**6,5**	**7**	**17,5**	

Содержание тематического плана на 6 мес.

Введение в искусство мультипликации – 1 ч.

Теория. **Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация».** Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

Практика. **Инструктаж по технике безопасности** при работе скомпьютерной техникой.

Компьютерные программы по созданию мультфильмов - 3 ч.

Теория. **Мультипликатор.** Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

Теория. «**Movie Maker».** Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика. Создание анимации, запись звука, работа с титрами. Выводготового проекта в видео файл.

Жанр. Сюжет. Написание сценария –4 ч.

1.1. *Теория.* **Знакомство с понятием жанр.**

1.2. Практика. **Знакомство с понятием сюжет.** Ознакомление с алгоритмом построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Построение короткого сюжета.

1.3. Практика. **Написание собственного сюжета и сценария.** Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

Пластилиновая мультипликация – 10 ч.

1.4. Теория. **Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей.** Ознакомление с основами пластилиновой анимации, рассказ о первопроходцах в пластилиновой мультипликации.

Практика. Просмотр и обсуждение короткометражного пластилинового мультфильма.

1.5. Теория. **Правила обращения с пластилином и искусство лепки.** Информация о материале для мультипликации. Основные приемы пластилиновой мультипликации.

Практика. Отработка элементарных навыков по работе с пластилином. Создание не сложных фигур из пластилина.

Работа со звуком 6 ч.

1.6. Теория. **Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео.** Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео.

1.7. Практика. **Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.** Информация о видах носителей аудио и знакомство с цифровыми форматами. Пробная обработка звука путём конвертации аудио с

различными параметрами.

1.8. *Практика.* Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам**.**

1.4. Планируемые результаты.

К концу обучения в мультипликационной студии мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации**.**

По итогам обучения по программе обучающиеся будут знать и уметь:

-правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;

– работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, освоят мульт-станок, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;

– смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;

– иметь представление о работе в программе «Movie Maker».

– сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создает марионетки персонажей, фоны и декорации;

– выполнять учебные и творческие работы на доступном для своего возраста уровне:

Механизм оценивания образовательных результатов:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и приобретенных навыков.

Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.

Раздел №2.Организационно-педагогические условия реализации программы

Кадровое обеспечение: инструктор по труду /специалист с педагогическим образованием, прошедший курсы повышения квалификации по данной теме/.

Материально-техническое обеспечение. Занятия проходит в кабинете, оснащенном мультимедийным оборудованием. Для работы по программе укаждого обучающегося в наличии персональный компьютер с программным обеспечением. Предусмотрен большой наглядный материал для проведения занятий, видеокамера,

фотоаппарат, штативы, флешки, веб-камера, телевизор, принтер, набор «Мультипликатор», графический планшет, комплект студийного света.

Методическое обеспечение. В основе содержания программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса обучающихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание программы предполагает выполнение заданий как на компьютере, так и непосредственно с художественными материалами. Это облегчает изучение и усвоение детьми режимов, инструментов и свойств компьютерной программы, а также помогает сравнить процесс и результат рисования на компьютере и художественными материалами, и понять возможностии ограничения того и другого способа рисования.

Художественные материалы помогают изучить очередной инструмент и его свойства. Так, например, перед освоением режима «рисование» и инструмента «растушевка» обучающимся предоставляется возможность поработать с художественными материалами – акварелью, гуашью, углем и пастелью. Опробовав технологию работы с данными материалами на бумаге, ребята ориентируются в смысле и значении применения аналогичного инструмента компьютерной графики.

Содержание определяется созданием максимально успешных возможностейи условий для творческого и духовного развития ребёнка. Методы и формы, прежде всего, должны способствовать сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать детям организовать рабочие места в студии, чётко ставить цели и задачи перед обучающимися, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ, участвовать в конкурсах.

Занятия включают в себя упражнения и задания в определенной манере лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы обучающимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также в процессе обучения дети увидят множество увлекательных мультфильмов.

Мониторинг роста компетентности обучающихся производится по итогамкурса (определенного этапа обучения).

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются различные виды контроля: *вводный, текущий, промежуточный иитоговый*.

Осуществляется контроль следующим образом.

– *Вводный контроль* проводится в начале учебного курса. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального

контроля проводится корректировка тем, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

– *Текущий контроль* проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работыи формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

– *Итоговый контроль* проводится в конце учебного курса. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым воспитанником. Формы проведения: опрос обучающихся и просмотр творческих работ (в коллективе), отчетное занятие с демонстрацией мультфильмов в учреждении

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

I. Нормативно-правовые и иные документы

1. Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989 г.
2. Конституция РФ
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
4. Федеральный Закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации по вопросам воспитания обучающихся»
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

II. Основная литература

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. – 203 с.
2. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург: Учебная книга, 2003. – 86 с.
3. Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2002. – 57 с.
4. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. – Новосибирск, 2006. – 48 с.
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2004. – 89 с.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. – 45 с.
7. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2004. – 65 с.
8. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2002. – 75 с.

III. Ресурсы Интернета

1. Архив учебных программ. - http://www.rusedu.info/
Открытый колледж. - http://www.college.ru/
2. Сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний. - http://www.lbz.ru/
3.Сайт учителей информатики. - http://www.klyaksa.net.ru/