

Министерство образования Московской области
Управление образования Сергиево-Посадского муниципального района
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи «Истоки»

Рекомендовано
Педагогическим советом
от «4» сентября 2018г.



Утверждаю
директор МБУ ДО
ДТДиМ «Истоки»
Касимова Т.А.

«4» сентября 2018

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Анимация»
(Базовый уровень)
Возраст обучающихся: 9 - 14 лет
Срок реализации: 2 года

Авторы - составители:
педагоги дополнительного образования
Болотова Елена Сергеевна,
Киселева Наталья Геннадьевна

г. Сергиев Посад
2018 год

1. Пояснительная записка

Человек по своей природе нуждается в признании, одобрении со стороны окружающих. Ребенку чрезвычайно важна похвала со стороны родных и близких. По мере того, как он взрослеет, подобная оценка обеспечивает ему уверенность в себе, в своих силах, расширяет границы познания в социуме, происходит социальная адаптация к окружающему его обществу.

Чаще всего одобрение ребенок получает от родителей за любые успехи в его жизни. Родители же стараются как можно раньше разглядеть в ребенке какие-то творческие наклонности и способности, и определяют его в различные кружки и секции. Но дети по своей сути очень многогранны, и не всегда выбор родителей для ребенка предпочтителен. Дети хотят петь, танцевать, рисовать одновременно. И предпочтения ребенка определяются гораздо позже.

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа ориентирована на привлечение детей разного возраста к занятиям по нескольким направлениям социально-педагогического, художественно-эстетического и технического творчества в одном творческом объединении, что способствует раскрытию их талантов и самоопределению.

Затрагиваемые в реализации программы сферы очень популярны и интересны для ребят. Работа над созданием анимационного фильма подразумевает получение знаний и навыков в областях, связанных с актерской, театрально-исполнительской, режиссерской, дизайнерской, операторской и монтажной деятельностью, а также с прикладными программными продуктами.

Направленность программы –техническая. Анимация включает в себя неограниченное число видов деятельности. Каждому ребенку представляется возможным побывать и режиссером, и художником, и оператором, и монтажером, и, несомненно, аниматором (научиться оживлять). Помимо этого, предметная анимация предполагает работу с различным материалом – бумагой, пластилином, сыпучими материалами, куклами, и любым другим, – что предоставляет неограниченную свободу фантазии. В процессе работы над фильмом стираются границы между отдельными видами деятельности, а также происходит «сборка» знаний из различных областей жизни (о физике движения, психологии человека и т.д.). Также анимация способствует развитию навыков коммуникации, умения формулировать собственные мысли, и, более того, выражения их художественными средствами, через образы и атмосферу. Таким образом, на анимацию следует смотреть не как на новый предмет эстетического цикла, а как на благоприятную среду для создания всеобъемлющей системы комплексного научно-технического и эстетического воспитания.

Актуальность программы состоит в том, что предлагаемые к обучению темы не только очень интересны для ребят, но также дают те знания и навыки, на которые обучающиеся смогут опереться при выборе будущей профессии, и это может служить начальной профориентацией обучающихся.

Новизна и отличительная особенность программы, в том, что она охватывает большое количество актуальных на сегодняшний день творческих направлений развития детей, что способствует более полному раскрытию талантов ребенка, его самореализации и самоопределению. Изучение современных технологий и прикладных видов творчества в одном творческом объединении способствует привлечению детей и их мотивации к обучению.

Педагогическая целесообразность образовательной программы заключается в организации совместного творчества детей, где каждый обучающийся, независимо от способностей и уровня подготовки, является важным звеном общего дела для достижения результата, что способствует воспитанию чувства ответственности, исполнительности, значимости.

Цель Воспитание творчески развитой, социально-активной личности посредством объединения обучающихся разных возрастов и уровней подготовки в работе над созданием анимированных постановочных сюжетов.

Задачи

Обучающие:

- ✓ Знакомство с основами знаний в области создания анимационных постановочных фильмов
- ✓ Приобретение и расширение знаний и умений в области изобразительного искусства;
- ✓ Приобретение знаний и умений по обработке изображений с помощью программ компьютерной графики
- ✓ Знакомство с мультимедийными технологиями, приобщение детей к техническим видам творчества.
- ✓ Обучение технике речи, написанию сценариев, съемке и монтажу анимационных фильмов.

Развивающие:

- ✓ Выявление творческих способностей и индивидуальности каждого ребенка.
- ✓ Развитие умений работать в команде.
- ✓ Развитие и совершенствование познавательной деятельности обучающихся.
- ✓ Развитие творческих способностей
- ✓ Развитие стремления к самообразованию
- ✓ Развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру
- ✓ Развитие пространственного мышления и воображения
- ✓ Обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в обществе и успешную личную самореализацию
- ✓ Привитие интереса к театральному, изобразительному и кинематографическому искусству, литературному творчеству.
- ✓ Развитие образного и композиционного мышления, художественного вкуса, чувства стиля;

Воспитательные:

- ✓ Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.
- ✓ Воспитание творческой самостоятельности и организованности, способности к сотрудничеству;
- ✓ Воспитание у обучающихся чувства прекрасного, чувства долга, чувства патриотизма.
- ✓ Развитие умения ставить перед собой задачу и добиваться ее решения;
- ✓ Формирование культуры общения со сверстниками и педагогами.
- ✓ Развитие мотивации к получению новых знаний, умений и навыков;
- ✓ Воспитание осознания необходимости ведения здорового образа жизни.

Ожидаемые результаты:

В результате занятий по программе обучающиеся получают знания и навыки в различных областях художественного и технического творчества, которые пригодятся им в дальнейшей

творческой деятельности и при самоопределении. На занятиях по созданию анимации задействовано большое количество технических и программных средств. Дети научатся пользоваться техникой необходимой в процессе создания мультфильма, попробуют работать в компьютерных программах, приобретут знания и навыки, которые могут пригодиться в дальнейшем при выборе профессии.

Создание мультфильма-это очень многогранный, сложный и трудоемкий процесс и самих составляющих мультипликации много, поэтому набирается солидный список предметов, основы которых нужно изучать. Это: литературное творчество (сочинительство и основные приемы драматургии), художественное и декоративно-прикладное творчество, музыкальные и актерские занятия, азбука звука, основы режиссуры и анимации, киноведение, основы съемки и монтажа.

Научатся владеть грамотной речью, ориентироваться на сценической площадке, сочинять индивидуальные или групповые этюды на заданную тему, разовьют свои способности и таланты, данные природой; реализуют себя в различных видах творчества; приобретут общительность, открытость, бережное отношение к окружающему миру, ответственность перед коллективом.

Условия реализации программы.

Программа рассчитана на 2 года обучения. Количество учебных часов в первый год обучения составляет 144 часа, режим занятий 2 раза в неделю по 2 часа; во второй 216 часов в год, режим занятий 2 раза в неделю по 3 часа. Перерыв между занятиями 10-15 минут. Формируется группа не менее 20 человек.

Программа разработана для детей 9-14 лет. В группе могут обучаться дети разного возраста.

Условия приема обучающихся.

Комплекс тем и заданий, разработанных в программе, даёт возможность зачислять всех желающих без предварительного отбора и экзамена. Дети имеют разные знания и умения, поэтому в программе большое внимание уделяется в работе индивидуальному подходу.

Возрастные особенности обучающихся

Для обучающихся 9-14 лет характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками. В их возрасте наблюдается обострение потребности в создании собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии. Особенности игры у обучающихся – нацеленность на самоутверждение, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на игровую деятельность.

Планируемые результаты:

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 видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки кадровой 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.

Мониторинг результативности

Система определения результативности основана на компетентностном подходе, ориентирующем образовательный процесс на получение обучающимися оценок образовательных результатов решения конкретных задач для достижения определенной компетентности в творческой деятельности. К этим задачам относится развитие метапредметной компетенции: интегрирующей знания учебных предметов – изобразительное искусство, информационные технологии, литература и развитие речи, МХК и декоративно-прикладное творчество, ОБЖ, способствующей развитию и становлению личности обучающегося.

Мониторинг роста компетентности обучающихся производится по итогам каждого полугодия и в конце каждого учебного года (определенного этапа обучения), а также в конце обучения.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются **входной, текущий, промежуточный и итоговый** контроли. Осуществляется контроль следующим образом.

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, 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 работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия проводится *промежуточный срез знаний, умений и навыков*. Его цель - выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и выставка работ.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе), общая отчетная выставка в учреждении.

Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- анкеты;
- тесты;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

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

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

Содержание, методы и формы работы

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, 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).

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

Содержание программы предполагает выполнение заданий, как на компьютере, так и непосредственно с художественными материалами.

Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и условий для творческого и духовного развития ребёнка. 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 работ, участвовать в конкурсах.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по определенной манере рисунка, письма, 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 учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также, в процессе обучения, учащиеся увидят множество увлекательных мультфильмов.

В течение учебного года учащиеся участвуют в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях различного уровня

Оборудование и программное обеспечение:

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер-ксерокс
- 3 Принтер струйный
- 5 Цифровой фотоаппарат
- 8 Цифровая видеокамера
- 9 Видеопроектор
- 10 Операционная система Windows.
11. Графический редактор Paint, Adobe Photoshop, Видеоредактор Movie Maker Звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker, Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15, Anima Shooter Junior.
12. Микрофон
13. Мультстол для объемной и кукольной анимации
14. Мультстол для плоской анимации
15. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)