

**Комитет по образованию  
Администрации Ханты-Мансийского района  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного  
образования Ханты-Мансийского района**

Принята на заседании  
Утверждаю  
Методического совета

Директор МБУ ДО ХМР  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
\_\_\_\_\_ Н.И. Фуртунэ  
Протокол № \_\_\_\_  
Приказ №\_\_ от «\_\_» \_\_ 20\_\_ г



**Дополнительная общеразвивающая программа  
в МКОУ ХМР СОШ п. Красноленинский»  
«Пластилиновая мультипликация»**

**Вид образовательной программы:  
авторская**

**Возрастные рамки: дети, подростки**

**Автор программы: педагог дополнительного  
образования Молокова Л.Г.**

## Пояснительная записка.

**Пластилиновая мультипликация** – одна из старейших техник анимации. В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии. Данная **программа** предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как инструментом для самовыражения.

Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие - к конструированию, третьи – к сочинительству, а четвертые – еще к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.

Кино вообще, и в особенности анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка – песня, музыкальное сопровождение. Занятие анимацией развивает личность ребенка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определенные переживания, побуждает к созданию новых образов.

**Программа** является модифицированной, она создана на основе программно-методического материала *«Азбука кино»* под редакцией Л. М. Баженовой, издательство *«Просвещение»*, 2005 г.

Так же используется книга Нелли Больгер, Сергея Больгерта **«Мультстудия «Пластлин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!»**

Направленность **программы** - художественная.

Ведущая идея данной **программы** – **создание студии пластилиновой мультипликации**, для воспитания гармонично развитой личности посредством освоения анимационных техник.

**Актуальность программы** заключается в том, что освоение основных приёмов и принципов создания движущихся изображений - это элемент грамотности современного человека, становящийся все более нужным и школьнику, и учителю. Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами или со статичными картинками, но и с динамическими образами, даёт процессу учения дополнительную выразительность и новые мотивации.

Педагогическая целесообразность данной дополнительной общеобразовательной **программы, разработанной для детей 7-12 лет**, заключается в том, что она учитывает их возрастные особенности.

Новизна **программы** в том, что она не только прививает навыки и умение **работать с графическими программами**, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта **программа не даёт ребёнку «уйти в виртуальный мир»**, учит видеть красоту реального мира.

Отличительные особенности **программы**:

Проходя данный курс, обучающийся быстро получает результат своей **работы**, в последующем усложняя себе цели, получает более весомый результат.

Цель **программы**: ознакомление детей с различными техниками анимации и изучение возможности создания анимационного **пластилинового фильма**.

Данная цель реализуется через решение следующих задач:

Обучающие задачи:

- познакомить учащихся с основными видами **мультипликации**, освоить рисованную, **пластилиновую** и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить **мультфильмы**;

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

- познакомить учащихся с технологическим процессом создания **мультфильмов**, планированием собственной индивидуальной и коллективной **работы**,

- познакомить учащихся с процессами **разработки** и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;

- обучить учащихся некоторым компьютерным технологиям и **работе** в специальных компьютерных **программах**.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей;

- развивать интерес к лучшим образцам **мультипликации** и желание к самостоятельному творчеству;

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;

- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого обучающегося.

### Воспитывающие задачи:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

**Программа «Пластилиновая мультипликация»** рассчитана на 1 год (136 часов). Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа.

**Программа «Пластилиновая мультипликация»** может использоваться как в системе дополнительного образования, так и для организации внеурочной деятельности.

### Планируемые результаты:

К концу учебного года учащиеся

#### Получат знания о:

- истории мультипликации;
- свойствах и техниках лепки из **пластилина**;
- основных анимационных техниках;
- процессе создания **пластилиновой анимации**;
- закономерности движений героев фильма;
- основных способах создания **мультипликационного фильма**.

#### Приобретут опыт в:

- применении знакомых техник для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок;
- лепке персонажей из **пластилина**;
- написании сценария;
- съемке **мультипликационных сюжетов**;
- озвучивании **мультипликационного сюжета**;
- монтаже кадров.

### **Приобретут навык в:**

- рисованной и **пластилиновой анимации;**
- лепке персонажей **мультфильма из пластилина;**
- самостоятельном создании небольшого сюжета (замысла, сочинения, сценария, съемки, монтажа, озвучивании, демонстрации фильма, обсуждении результатов **работы**)
- создании **мультфильмов.**

### Методические рекомендации

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*);

### **Содержание, методы и формы работы:**

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 возможности и ограничения того и другого способа рисования.

Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и 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 учениками. Нацеливать на выполнение **работ** последовательно и аккуратно. Проводить сравнительный анализ **работ**, участвовать в конкурсах.

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 (*Муниципальные, Региональные, Всероссийские*).

Материально-техническое обеспечение **программы**.

В кабинете для занятий имеется шкаф с пособиями, а также основные инструменты и материалы, необходимые в **работе**:

- Компьютер (*ноутбук*)
- Доступ в интернет
  
- Фотоаппарат
- Штатив (*обычный*)
- декорации, костюмы;
- Набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, краски, клей, карандаши, фломастеры, ножницы и т. п)
- Пластилиновые фигурки, выполненные преподавателем и учащимися
- Примеры сценариев
- Наглядный материал для занятий – **мультфильмы**, созданные учащимися
- Компьютер (*ноутбук*)
- Доступ в интернет
  
- Фотоаппарат
- Штатив (*обычный*)

## **Содержание программы:**

**Тема 1.** Вводное занятие.

Знакомство с понятием «**мультипликация**». Беседа о том, как создать свой **мультфильм**.

Практическая **работа**: Просмотр первого русского **мультфильма** «*Война рогачей и усачей*» (1912 год). Обсуждение просмотренного **мультфильма**.

Просмотр и обсуждение **мультфильмов** выпущенных ребятами в студии «**Пластилиновая мультипликация**».

**Тема 2.** Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности.

Инструктаж по технике безопасности при **работе** с инструментами для лепки и компьютерной техникой.

Практическая **работа**: Игра-викторина «*В гостях у мультфильма*».

**Тема 3. Материал — пластилин.**

Откуда и как появился **пластилин**, виды и свойства **пластина**. Видео сюжет об истории **пластилина**.

Волшебные свойства **пластилина**.

Практическая **работа**: Просмотр **пластилинового мультфильма** «*Падал прошлогодний снег*». Лепка объемных фигур из **пластилина по образцу**.

Изготовление **пластилина своими руками**, опыты над **пластилином**. Лепка фигур из **пластилина**.

**Тема 4. Основы мультипликации.**

История **мультипликации**, видеосюжет из телепередачи «*Галилео*» Колоризация (*Раскраска кино*).

Виды **мультфильмов**. Знакомство с видами **мультипликационных фильмов**: советские; аниме; современные; развивающие.

Просмотр **мультфильмов и их обсуждение**.

Отличие **пластилиновых от других мультфильмов**.

Практическая **работа**: Игра-практикум на тему «*Мультипликация*».

Просмотр **мультфильма и сравнение**, определение отличительных особенностей художественных и **мультипликационных фильмов**.

**Тема 5. Анимация.**

История анимации. Знакомство с профессиями в анимации. Знакомство с профессией **мультипликатора**. Анимационные картинки. Планирование анимационного сюжета, знакомство с комиксами. Анимационные фокусы. Анимация - одушевление, оживление неживых предметов. Живопись в анимации. **Работа с цветным пластилином**. Объемные фигуры в анимации.

Практическая **работа**: Викторина «*Путешествие в историю детской анимации*».

**Игра-практикум**: распределение и пробы ролей (понятие о **мультипликационных профессиях** (*аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажёр и др.*)).

Изображение движения «*Аэроплан*». Анимация с коробком «*Веселый болтун*». Поделки своими руками «*Проделки рыбы*», «*Птичье гнездо*».

Создание рисованных комиксов.

Съемка на натуре детей в роли моделей для элементарных анимационных фокусов.

Индивидуальная **работа в малой форме** (*на листе бумаги*).

Просмотр **мультфильма** «*Варежка*» или отрывков из фильма Яна Шванкенмайера с оживающими предметами.

Просмотр **мультфильма** «*Голубой щенок*» (*Союзмультфильм, 1976 год*).

Просмотр **пластилиновых мультфильмов** Александра Татарского. «*Новогодняя песенка Деда Мороза*», «*Спокойной ночи, малыши!*».

**Работа с пластилином**. Освоение на практике способов **работы с цветным пластилином**.

## Тема 6. Жанр. Сюжет. Сценарий.

Знакомство с понятиями «*Жанр*», «*Сюжет*», «*Сценарий*» в мультипликации.

Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария.

Практическая **работа**: Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных **недоработок**. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

**Тема 7. Создание мультипликационных персонажей**: приемы и техника лепки.

Создание мультипликационных персонажей. Устное описание героев мультфильма и фона. Приемы лепки героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Беседа о правилах создания декораций для мультфильма.

Практическая **работа**: Создание героев мультфильма на бумаге (*эскиза героев*).

Изготовление объемных пластилиновых персонажей.

Создание эскизов декораций и их изготовление по разработанным эскизам. Коллективная работа по созданию фона мультфильма.

**Тема 8. Съемка и монтаж мультфильма.**

Покадровая съемка мультфильма. Понятие «*Монтаж*».

Практическая работа: Съемка мультфильма. Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе **Windows Movie Maker**.

**Тема 9. Звуки и музыка в фильме**: речь героев.

Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса. Работа в программе **Windows Movie Maker**.

Практическая **работа**: Подборка музыки для мультфильма. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (*с использованием кукольных героев, бумажных героев*). Озвучивание текста на студии звукозаписи.

**Тема 10. Итоговое тестирование учащихся.**

Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.

Практическая **работа**: выполнение тестовых заданий.

**Тема 11. Итоговое занятие.**

Подготовка к защите мультипликационных творческих проектов. Просмотр, обсуждение, выявление и решение проблем творческого проекта.

## VI. Учебно-тематический план

№	Наименование раздела	Количество часов
---	----------------------	------------------



п/п		Теоретических	практических	Всего
1	Введение.	2	-	2
2	Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	4
3	Материал пластилин	1	-	1
4	Основы мультипликации	2	1	3
5	История мультипликации	2	-	2
6	Жанр. Сюжет. Сценарий	2	7	9
7	Анимация	3	5	8
8	Создание мультипликационных персонажей.	16	25	41
9.	Звуки и музыка в фильме. Речь героев	6	3	9
10.	Съемка и монтаж мультфильма.	25	30	55
11	Итоговая аттестация.	-	1	1
12	Итоговое занятие.	-	1	1
	<b>ИТОГО:</b>	<b>61</b>	<b>75</b>	<b>136</b>

#### VII. Календарно – тематический план работы

№ п/п	Тема занятия	Направление работы	Кол-во часов	Участники
<b>Введение (1 часа)</b>				
1	Введение. Знакомство с понятием «Мультипликация». Как создать свой фильм.	Просмотр и обсуждение мультфильма сделанного ребятами в студии «Пластилиновая мультипликация»	2	Члены кружка
2	Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности при работе с инструментами	Игра викторина.	4	Члены кружка
3.	Материал-пластилин	Волшебные свойства кружка, опыты над пластилином	1	Члены кружка
4	Основы мультипликации, история мультипликации. Видео сюжет с телепередачи «Галлео».	Информационная работа с членами кружка. Просмотр мультфильма и сравнение.	3	Члены кружка

5	Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий	Информационная работа с членами кружка. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария.		Члены кружка
6	Анимация. История анимации. Анимационные картинки.	Информационная работа с членами кружка. Изображение движения «Аэроплан». Создание рисованных комиксов. Анимация с коробком «Веселый болтун».	8	Члены кружка
7	Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки. Устное описание героев мультфильма и фона.	Создание героев мультфильма на бумаге (эскиза героев).	41	Члены кружка
8	Звуки и музыка в фильме: речь героев.	Подборка музыки для мультфильма.	9	Члены кружка
9	Съемка и монтаж мультфильма. Понятие монтаж.	Съемка мультфильма. Обучение работать в компьютерных программах: Pinnacle Studio, AdobeAudition.	55	Члены кружка
10	Итоговая аттестация Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.	Текст и создание анимационного сюжета.	1	Члены кружка
11	Итоговое занятие.	Круглый стол «Просмотр и обсуждение полученного мультфильма».	1	Члены кружка

Практическая **работа**: Круглый стол «*Просмотр и обсуждение полученного мультфильма*». Выявление лучших **работ** и предоставление их на региональных конкурсах в сети интернет.

Формы контроля и аттестации

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы:**

- педагогическое наблюдение;

- тестирование;
- выполнение творческих заданий;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах различного уровня.

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

Для диагностики успешности овладения учащимися **программы** в конце учебного года проводится итоговая аттестация.

Итоговая аттестация учащихся проводится в соответствии с Положением «О формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся» (*утверждено приказом №57 от 02.09.2013 г.*).

Таблица № 1. Форма проведения «Итоговое занятие»

Итоговая **работа** предполагает создание проекта, созданного средствами **пластилиновой лепки** (и других техник, с соблюдением всех условий и правил. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение **работать с пластилином** (и другими материалами, готовить анимационный **пластилиновый проект к просмотру**.

Тему итоговой **работы** каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею.

Объект оценивания: **мультфильм**. Требования к объекту оценивания: **мультфильм снят по сценарию**, смонтирован.

#### Методические материалы

Методическое обеспечение - это необходимая информация, учебно-методические комплексы, разнообразные методические средства, оснащающие и способствующие более эффективной реализации **программно-методической**, научно-экспериментальной, воспитательной деятельности педагога системы дополнительного образования детей.

Методы обучения представляет собой способ организации совместной деятельности педагога и учащихся, направленной на решение образовательных задач, такие как словесные, наглядные, практические:

Словесные методы обучения используются на этапе изучения нового материала. В процессе разъяснения педагог посредством слова излагает,

объясняет учебный материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают:

- Объяснения
- Рассказ
- Показ
- Иллюстрация
- Демонстрация
- Беседа

Наглядные методы обучения достаточно важны для обучающихся в творческом объединении, имеющих визуальное восприятие действительности.

- Просмотр видеоматериалов
- Демонстрация плакатов, таблиц
- Использование технических средств

Практические методы обучения используются на этапе закрепления изученного материала и охватывают весьма широкий диапазон различных видов деятельности обучаемых.

- Практические задания
- Викторины
- Упражнение

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:

- Наглядные пособия по искусству.
- Репродукции произведений изобразительного искусства.

- Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.
- Электронные презентации по основным разделам **программы**.
- Журналы, книги, альбомы с произведениями искусства.
- Компьютерные **программы**
- Подборки кинофрагментов.
- Видеозаписи фильмов, **мультфильмов**.

Список мультипликационных и художественных фильмов для просмотра:  
 Просмотр мультфильма «Голубой щенок» (*Союзмультфильм, 1976 год*).

Просмотр пластилиновых мультфильмов Александра

Татарского. «Новогодняя песенка Деда Мороза», «Спокойной ночи, малыши!». 1983

мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

«Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;

«Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;

«Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;

«Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;

«Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;

«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;

«Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;

Видеосюжет из телепередачи «Галилео» Колоризация (*Раскраска кино*)

«Морозко», реж. А. Роу, 1964, к/ст. им. М. Горького;

«Приключение Буратино», реж. Л. Нечаев, 1975, Беларусьфильм;

«Снежная королева», реж. Г. Казанский, 1966, к/ст. Ленфильм;

Фильмы для просмотра нужно выбирать в зависимости от возраста детей.

Указанные в **программе** фильмы могут быть заменены другими, если есть необходимость. Выбор фрагментов фильмов для **работы** выбирает сам педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении. Просмотр полнометражных фильмов может происходить не на одном, а на двух занятиях.

## Список обучающихся в объединении «Пластилиновая мультипликация» на 2019-2020

№	Ф.И.О.	Дата	класс	Национальность / льготная
---	--------	------	-------	---------------------------

п/п		рождения		категория
<b>1 группа</b>				
1.	Шмидт Кристина Александровна	18.05.2012	1	Русская/малоимущая семья
2.	Корепанов Леонид Александрович	15.09.2011	2	Русский/малоимущая семья
3.	Дворяшина Мария Максимовна	22.08.2011	2	Русская
4.	Маков Григорий Владимирович	06.04.2011	2	Ханты/ многодетная семья
5.	Александров Олег Михайлович	12.04.2011	2	Русский/многодетная семья
6.	Седова Мария Леонидовна	09.01.2012	2	Русская/малоимущая семья
7.	Пашкова Ксения Владимировна	20.02.2012	2	Ханты/многодетная семья
8.	Косарева Елизавета Денисовна	03.10.2010	3	Русская/малоимущая семья
9.	Шурыгина Дарья Анатольевна	10.04.2009	4	Русская
10.	Винклер Мария Дмитриевна	19.02.2009	4	Русская
11.	Атанасова Даниэла Стефановна	21.04.2009	4	Русская/многодетная семья
12.	Немельгин Ярослав Антонович	09.07.2010	3	Ханты/многодетная семья
13.	Яркова Татьяна Андреевна	10.11.2005	7	Ханты/ОВЗ
14.	Беляев Евгений Юрьевич	22.01.2006	8	Русский
15.	Дворяшина Анастасия Максимовна	10.12.2003	9	Русская
16.	Асатова Анна Васильевна	07.05.2002	11	Русская

Педагог дополнительного образования Молокова Людмила Геннадьевна