
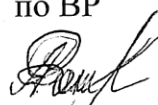


Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №12»
х. Алтухов
Благодарненский муниципальный округ
Ставропольский край

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО

 Романенко Л. В.
Протокол №1 от «26» 08.
2024

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
по ВР

 Ремизова Л. А.
«27» 08.2024

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Икрамов А. В.
«01» 08.2024
Приказ №16 от «30» 08.
2024

Рабочая программа
по внеурочной деятельности

«Мультипликация»

1 класс

на 2024 – 2025 учебный год

33 часа (1 час в неделю)

Учитель: Ряшенцева Т. И.

Пояснительная записка

Данная программа предназначена для организации внеурочной деятельности по общекультурному и художественно-эстетическому направлениям в 1-4 классах, разработана с учетом Концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников, Федерального государственного образовательного стандарта второго поколения и нормативно-правовых требований к внеурочной деятельности, утвержденным СанПиН, направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей

Цели программы

1. Воспитание личности творца, способного осуществлять свои творческие замыслы в области разных видов искусства.
2. Формирование у обучающихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания искусства, истории, культуры, традиций.
3. Развитие природных задатков и способностей, помогающих достижению успеха.

Задачи программы

1. Расширить представления о мультипликации.
2. Научить правильно использовать термины, формулировать определение понятий, используемых в опыте мастеров мультипликации.
3. Развивать навыки работы обучающихся с различными материалами и в различных техниках.
4. Реализовать духовные, эстетические и творческие способности обучающихся, развивать фантазию, воображение, самостоятельное мышление;
5. Воспитывать художественно – эстетический вкус, трудолюбие, аккуратность.

Принципы обучения

1. Тематический принцип планирования учебного материала, который отвечает задачам нравственного и эстетического воспитания обучающихся, учитывает их интересы и возрастные особенности.
2. Принцип доступности.
3. Принцип систематичности и последовательности формирования умений, знаний и навыков.
4. Принцип наглядности.

5. Принцип сочетания различных методов, форм и средств обучения.
6. Принцип прочности и осознанности, приобретенных знаний.

Планируемые результаты обучения

Освоение детьми программы внеурочной деятельности по художественно-эстетическому направлению направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта. Данная рабочая программа обеспечивает достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

- познание мира через образы и формы мультипликации;
- формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать искусство мультипликации;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности; способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- возможности реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне;
- умение объективно оценивать собственную художественную деятельность, сравнивая ее с работой одноклассников;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, народной мудрости;
- умение выражать свое отношение, давать эстетическую оценку художественным произведениям.

Метапредметные результаты

- формирование навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами,
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

Регулятивные:

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ, решать художественные задачи;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла
-

Познавательные:

- представлять место искусства мультипликации в жизни человека и общества;
- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник;
- развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров мультипликации;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям искусства мультипликации;
- создавать и преобразовывать схемы и модели для решения творческих задач;

Коммуникативные:

- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- формировать собственное мнение и позицию;

- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;

В результате занятий у обучающихся должны быть развиты такие качества личности как умение замечать красивое, аккуратность, трудолюбие, целеустремленность.

Формы контроля

- выставки, презентации
- индивидуальные работы
- коллективные игры

Критерии контроля

- знать основные жанры, виды, историю мультипликации;
- узнавать отдельные выдающиеся произведения мультипликации и называть их авторов;
- находить в прессе информацию о мультфильмах;
- уметь применять средства художественной выразительности в изобразительной деятельности;
- уметь организовать выставку работ по определённой теме и уметь провести экскурсию по ней.

Предполагаемые результаты

Обучающиеся должны знать и уметь:

- иметь начальные знания по жанрам и видам мультипликации;
- знать историю мультипликации, выдающихся мультипликаторов и их мультфильмы;
- уметь отличать различные виды искусства, жанры и техники выполнения;
- уметь работать как самостоятельно, так и в коллективе;
- совершенствоваться и творчески использовать свои умения и навыки;
- правила безопасности труда;
- уметь красиво, выразительно эстетически грамотно оформить выполненную работу.

Основные формы и методы работы

В процессе занятий используются различные формы занятий: традиционные, комбинированные и практические занятия; индивидуальная деятельность и выставки творческих работ.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступности;
- наглядности (иллюстративность, наличие проектора, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма;
- научности.

В основу курса положены:

- тематический принцип планирования учебного материала, что отвечает задачам нравственного, трудового и эстетического воспитания школьников, учитывает интересы детей, их возрастные особенности;
- обучение в порядке постепенного усложнения – от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых простых предметов до изобретения новых анимационных техник, от упражнений с наиболее простыми экранными движениями до сложных постановочных композиций, использующих всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился.
- построение занятий согласно логике творчества – от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким результатом может быть как полностью готовый для просмотра полноценный мультфильм так и отдельные творческие работы, создаваемые в ходе его подготовки: литературная основа (крошечное стихотворение, сказка, драматургический этюд), создание образов отдельных персонажей, создание фона или пространства, в котором действуют персонажи, подготовка звукового оформления будущего фильма (исполнение песни или подбор уже записанного музыкального сопровождения, озвучивание речи персонажей и т.п.). На каждом занятии должно происходить волшебство – открытие чего-то нового для каждого ребёнка – в зависимости от того, чему посвящено занятие. Но творческий итог должен быть.
- взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей обучающихся. Реализация данного принципа предполагает коррекцию и развитие памяти, внимания, речи, восприятия, воображения, мышления детей наряду с развитием их творческих способностей.

Огромную роль в развитии познавательной сферы играет придумывание новых сюжетов и техник исполнения для очередного мультфильма. Работа над мультфильмом (создание нового мира, самих персонажей, их «оживление» на экране, работа над выразительностью речи, характерами героев и пр.) способствует развитию словарного запаса, фонетико-фонематического восприятия, произвольного внимания, памяти, восприятия, мышления, воображения школьников.

- построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все ученики. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

- построение занятий таким образом, чтобы дети имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность, ведь человек представляет собой единство физического и психического. Игнорирование той или иной составляющей в процессе обучения ведёт к деформации всей органики развития личности ребёнка.

- использование различных анимационных техник: рисованная анимация, техника перекладки, пластилиновая и песочная анимация, техника стоп-моушен, которая позволяет сделать «героями» мультфильма все что угодно: предметы из школьного портфеля, камни, листья и шишки, найденные на улице, любимые игрушки, принесенные из дома и даже самих юных аниматоров – т.е. фигуры людей.

Программа Студии мультипликации предназначена для детей младшего школьного возраста и рассчитана на 4 года обучения:

- первый год обучения – обучающиеся первого класса (33 часа);
- второй год обучения – обучающиеся второго класса (34 часа);
- третий год обучения – обучающиеся третьего класса (34 часа);
- четвёртый год обучения – обучающиеся четвёртого класса (34 часа).

Содержание работы:

1 год обучения

Азы мультипликации. В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, начиная от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-столе может создавать очень красивые анимационные композиции. Работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение. Схема работы: одно занятие – один мультфильм. Все занятия обособлены друг от друга и нанизываются на учебный курс как бусины.

2 год обучения

Азы «драматургии». Дети должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок. Цикл занятий второго года является календарно-тематическими, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам (Новый год) или посвящены определенным темам, одно занятие логически вытекает из другого и все они взаимосвязаны между собой.

3 год обучения

Азы кинопроизводства. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Работа над индивидуальными проектами в группах. Один ученик как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их индивидуальные проекты.

4 год обучения

Расширение репертуара. Увеличение длины фильмов. Свободное владение основными анимационными техниками. По итогам курса – изготовление общими усилиями группы обучающихся большого полноценного мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность.

Ожидаемые результаты:

В основу изучения искусства мультипликации положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов (1 год) — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах,

устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов (2-3 год) — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов (4 год) — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		
		на тему	теория	практика
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	2	1	1
2	Как делаются анимационные фокусы?	5	1	4
3	Как мусор превращается в красоту?	5	1	4
4	Такие важные мелочи	5	1	4
5	Живая линия (графика)	4	1	3
6	Разноцветные кляксы (живопись)	4	1	3
7	Объемные фигуры (пластилин)	4	1	3
8	Экранизация детской считалочки или песенки	4	0,5	3,5
	Всего	33	7,5	25,5

Содержание 1 этапа

1. Знакомство.

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

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

Практическая работа: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинка с его помощью.

2. Анимационные фокусы.

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

Просмотр: мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

Практическая работа: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

3. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

Просмотр: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

Практическая работа: Развитие умения покадрового движения малых предметов на мульт-столе.

4. Песок, крупа и пальчиковые способы рисования

Знакомство с особенностями песочной анимации.

Просмотр: мультипликационных работ московских детских студий.

Практическая работа: Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

5. Работа с линией

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

Просмотр: мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета

Практическая работа: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

6. Работа с цветом

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

Просмотр: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

Практическая работа: Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращением цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

7. Работы с объемным изображением.

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

Просмотр: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов- победителей с последних фестивалей стоп-моушен

Практическая работа: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

8. Итоговый мультфильм

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

Просмотр: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

Практическая работа: изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

Календарно-тематическое планирование

1 год

№ п\п	Тема занятия	Содержание	Вид деятельности	Кол-во часов	Дата
1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. Просмотр: первый русский мультфильм 1912 года (20 минут) + краткое обсуждение увиденного	Игровая, познавательная	1	
2	Устройство «волшебного фонаря»	Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки	Игровая, познавательная, трудовая	1	
3	Как делаются анимационные фокусы?	Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных. Почему люди не летают? Просмотр: рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мульт-аттракционы	Игровая, познавательная	1	
4-5	Занятия на свежем	Съемка на натуре детей в роли моделей для элементарных	Игровая, креативная	2	

	воздухе (на территории вокруг школы, по возможности на природе, в крайнем случае	анимационных фокусов. Максимально общий план съемки. Дети «летают», ходят не отрывая ног от земли, проходят сквозь стены и т.п. После двух практических занятий в классе идет просмотр и			
	– в большом школьном холле или спортзале)	разбор смонтированного учителем материала (20 мин)			
6-7	Занятия в студии	Съемка детей в роли моделей для более сложных анимационных фокусов – в помещении. Средний и крупный план съемки. «Изобретение» волшебной палочки: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п. После двух практических занятий в классе идет просмотр и обсуждение смонтированного учителем материала (20 мин)	Игровая, креативная	2	
8	Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов	Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале. Просмотр: мультфильм «Варежка» или отрывки из фильмов Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (20 мин)	Игровая, познавательная	1	

9	Занятие на природе (по возможности – экскурсия на природу, на крайний случай – школьный двор)	Сбор на территории вокруг школы природного материала – камушков, веточек, листьев и пр. Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, канализационных люков, деталей школьного здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения	Игровая, познавательная, трудовая		
10	Занятие в студии	Просмотр снятого накануне материала, обсуждения механизма зрительной иллюзия. Аукцион идей для сюжета, который можно было бы снять на следующем занятии	Игровая, креативная	1	
11-12	Оживление предметов, собранных на улице или из школьного портфеля	Съемка короткого коллективного мультфильма, состоящего из отдельных эпизодов, в каждом из которых каждый ученик создает свой обособленный образ из собранного на экскурсии материала или из предметов, которые у него есть при себе. Просмотр и обсуждения результатов коллективного творчества. «Работа над ошибками»	Игровая, креативная	2	
13	Как превратить песок в воду?	Знакомство с особенностями песочной анимации. Просмотр: мультипликационных работ московских детских студий.	Игровая, познавательная	1	

14	Работа с песком	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками, насыпать песок по контуру и просто на чистый лист	Игровая, креативная	1	
15	Работа с манной крупой	Коллективная работа «по очереди» на общем черном противне, засыпанном манной крупой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.	Игровая, креативная	1	
16	Работа с более крупными крупами, мелкой галькой, сухоцветами	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) со смешанной фактурой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.	Игровая, креативная	1	
17	Волшебные точки – пиксели.	Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов– мозаики, вышивки крестом и т.п. Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мульт-столе	Игровая, креативная, познавательная	1	

18	Графика в анимации	<p>Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию»</p> <p>Просмотр мультфильмов Жоана-Пабло Сарамели и анимационных граффити на стенах из интернет</p>	Игровая, Познавательная, проблемно-ценностное общение	1	
19	Контур и его заполнение (точка-точка-запятая...)	<p>Дети обводят на доске белым мелом контуры различных предметов и анимируют их.</p> <p>Коллективный мультфильм про нарисованного человечка</p>	Игровая, познавательная, креативная	1	
20	Силуэт	<p>Дети вырезают по контуру силуэты из бумаги. Изучают выразительность движения темного силуэта за белой ширмой.</p> <p>Коллективный мультфильм в стиле «театра теней».</p>	Игровая, креативная	1	
21	Мелки – не просто детская забава:)	<p>Разноцветные мелки. Рисуем в классе на доске или на натуре на асфальте или бетонной стене.</p> <p>Коллективное творчество и индивидуальные работы. Наиболее интересные снимаются.</p>	Игровая, креативная	1	

22	Живопись в анимации	<p>Просмотр собственного мультфильма с последнего занятия и анализ роли цвета в изобразительной силе воздействия мультфильма. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.</p> <p>Просмотр: мультфильма «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год)</p>	Аналитическая, познавательная	1	
23	Кляксография	<p>Дети учатся смешивать цвета и дорисовывать цветовым пятнам детали, превращающие их в персонажей. Совместными усилиями анимируют пятно краски на стеклянной поверхности мульт-стола.</p>	Игровая, креативная	1	
24	Пробуем краски на ощупь	<p>Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ. Сравнение с отрывками из фильмов А. Петрова, нарисованных мокрыми красками на стекле.</p> <p>Коллективная работа – изготовление из разводов красок и анимация «морских волн» на стекле мульт-стола</p>	Аналитическая, креативная	1	
25	Чем компьютерная флэш-анимация отличается от рисованной руками?	<p>Коллективная работа на компьютере. Понятие «заливки» контура однородным цветом, используемое в компьютерной анимации. Анализ знакомых детям мульт-сериалов.</p> <p>Закрашивание детьми контуров любимых мульт-героев «вручную» с использование компьютерной палитры.</p>	Игровая, креативная	1	

26	Объемные фигуры в анимации	Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма. Просмотр: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского.	Игровая, познавательная	1	
27	Кто прячется в комке глины?	Работа в парах: один придумывает персонажа, а другой вылепливает его из куска бесцветной массы для лепки. Съемка этапов превращения бесформенного куска в персонажа и обратно.	Игровая, креативная	1	
28	Работа с Цветным пластилином	Дети осваивают на практике способы работы с цветным пластилином: - его можно «намазывать» тонким слоем на бумагу, заготовленный силуэт или на вылепленную из бесцветной массы объемную фигуру; - можно использовать проволоку, веточки и другой подручный материал для вживления в пластилин и придания ему формы; можно смешивать цвета	Игровая, креативная	1	
29	Коллективная пластилиновая сказка	Сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.	Игровая, креативная	1	

30	Итоговый мультфильм первоклашек	Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.) Просмотр нескольких разных мультфильмов с одним литературным источником.	Игровая, Познавательная, художественное творчество	1	
31-32	Работа над мультфильмом	Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма	Трудовая, креативная	2	
33	Премьерный показ (желательно присутствие гостей: одноклассников, родителей и других желающих)	Просмотр итогового мультфильма и лучших мульт-этюдов по итогам года. Открытое голосование и выбор лучших работ. Награждение авторов-победителей. Общее чаепитие	Развлекательная, социальная	1	

Методическое обеспечение программы

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся, 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 природе (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, неперенным атрибутом мультстудии 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.

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.

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
 - один обычный, бытовой треножник
 - один профессиональный (по принципу фото-увеличителя), который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат вертикально
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.

Используемая литература

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990.
3. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995,
4. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
5. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
6. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
7. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
8. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
9. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1974

