

муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей» г. Усинска
Усинск карса «Содтӧд челядьӧс велӧдан шӧрин»
муниципальной асшӧрлуна учреждение содтӧд велӧдан шӧрин

РАССМОТРЕНА
Методическим советом
Протокол № 5
от 17.05.2019

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол № 5
От 23.05.2019



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО «ЦДОД» г. Усинска
Е.В. Камашева
Приказ №184 от 23.05.2019

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Мультстудия»

Возраст учащихся – 7-10 лет

Срок обучения – 2 года

Составитель
Назаренко Марина Сергеевна,
педагог дополнительного образования

г. Усинск
2019 г.

Пояснительная записка

В современных социальных условиях одной из главных задач дополнительного образования является воспитание социально активной, творческой личности, формирование положительного отношения к труду и творчеству. Именно в системе дополнительного образования созданы наиболее благоприятные условия, позволяющие детям приобрести устойчивую потребность в познании и творчестве, максимально реализовать себя, самоопределившись предметно, социально, профессионально, личностно. Важно и то, что отличительной чертой педагогики дополнительного образования является личностно-ориентированный подход к ребёнку, создание «ситуации успеха» для каждого; создание условий для самореализации, самопознания, самоопределения личности. В решении этих задач большую помощь могут оказать занятия детей в мультипликационной студии.

Детская мультипликация - достаточно юное, но весьма перспективное направление в системе дополнительного образования. Во многих городах нашей страны открыты детские мультстудии. Благодаря новым компьютерным технологиям, мультипликация стала не только доступным и увлекательным, но и полезным делом для детей.

Исходя из вышеизложенного, а также запросов родительской общественности возникла идея создания в МАУДО «ЦДОД» г. Усинска дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия», в которой интегрированы два вида деятельности - творчество и ИТ технологии.

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия» обусловлена тем, что мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Приобретается опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Отличительной особенностью программы является то, что учащиеся создают мультфильмы в различных техниках анимации (пластилиновой, рисованной, песочной и т.д.). Занятия в объединении дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. У детей есть возможность освоить разные виды творческой деятельности, каждый учащийся может максимально проявить себя за время обучения в творческом плане, в то же время, обучение по программе, даёт возможность варьировать сложность материала для каждого учащегося соответственно его способностям и возможностям.

Программа составлена в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"; Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р); Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. N196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", Письмом Министерства образования и молодежной политики Республики Коми от 27.01.2016г. № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» - модифицированная, направлена на формирование навыков использования проектной деятельности, компьютера и фотоаппарата как инструмента творчества; составлена на основе программы внеурочной деятельности анимационной студии мульт-кино-школа «Счастливый дитенок», автор: Касакина М.В.

Программа предназначена для учащихся 7-10 лет, составлена с учётом возрастных и психологических особенностей учащихся, не требует базовой подготовки и специальных умений.

Расписание занятий по программе составляется в соответствии с СанПиНом 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы, образовательных организаций дополнительного образования детей".

Программа рассчитана на 2 года обучения: 4 часа в неделю (144 часа в год). Продолжительность занятия 40 минут. Формы проведения занятий – групповые.

Цель программы:

Овладение основами мультипликации.

Цель и задачи для 1 года обучения:

Цель: Формирование первоначальных представлений о создании мультфильмов.

Образовательные:

- приобретение знаний об истории возникновения мультипликации;
- приобретение первоначальных представлений о техниках анимации используемых в мультипликации;
- приобщение к миру профессий в мультипликации;
- приобретение навыков изготовления персонажей мультфильмов из бумаги, пластилина, природного материала и т.д.
- приобретение первичных практических умений и навыков работы с фото и видео аппаратурой;
- приобретение первоначальных навыков создания мультфильмов.

Развивающие:

- развитие творческого мышления, воображения и фантазии;
- развитие умения сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем;

Воспитательные:

- развитие интереса к мультипликации, стремления использовать полученные знания в повседневной жизни;
- формирование личностных качеств: терпения, воли, самоконтроля, самооценки.

Цель и задачи для 2 года обучения:

Цель: Формирование навыков создания анимационных фильмов через использование ИКТ.

Задачи:

Образовательные:

- приобретение знаний об анимационных техниках;
- приобретение знаний об основах драматургии;
- приобретение практических умений и навыков работы с видео, фото и аудиоаппаратурой;
- приобретение первоначальных навыков работы с компьютерными программами Sony Vegas, Virtual dub, Adobe Flash.

Развивающие:

- развитие творческого мышления, воображения и фантазии;
- развитие умения сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем;

- развитие стремления к получению качественного законченного результата.

Воспитательные:

- развитие интереса к мультипликации, стремления использовать полученные знания в повседневной жизни;
- формирование личностных качеств: терпения, воли, самоконтроля, самооценки.

Учебный план 1 год обучения

№ п/п	Раздел	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие	1	0	1
2.	Введение в искусство мультипликации	14	5	19
3.	Азбука экранного искусства.	40	64	104
4.	Волшебники анимации	10	10	20
	Итого	65	79	144

Содержание программы 1 год обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности.

2. Введение в искусство мультипликации

Теория: История анимации. Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. *Просмотр:* первые мультфильмы, обсуждение увиденного.

Практика: Изготовление первых анимационных игрушек "Тауматроп", "Зоотроп". Создание анимации на бумаге.

3. Азбука экранного искусства

Теория: Техника перекладки. Обучение основным видам в технике перекладки, обучение владению инструментом, необходимым для этой техники. Предметная анимация. Обучение основам предметной анимации. Её отличия от пластилиновой. Минусы и плюсы предметной анимации. Анимация с сыпучими материалами. Знакомство с сыпучими материалами, их свойствами. Различия предметной анимации и анимации с сыпучими материалами. Анимация и плоские персонажи. Техника перекладки. Изготовление плоских персонажей. Работа в технике перекладки. Двойная перекладка.

Практика: Проект «Пластилиновая анимация» создание анимационного ролика с использованием пластилиновых фигурок; Проект «Анимация с сыпучими материалами + пластилин» создание поздравительной открытки с использованием разной крупы и пластилиновых персонажей; проект «Плоские персонажи. Техника перекладки» создание мультфильма с марионетками, с рисованными персонажами; Проект «Живые куклы» изготовление кукол и съемка анимационного ролика с готовыми куклами; Разработка сюжета. Выбор названия. Обсуждение главных героев. Создание декораций. Световое и звуковое сопровождение. Съемка и монтаж. Подведение итогов. Презинтативный показ лучших проектов.

4. Волшебники анимации

Теория: Профессии в мультипликации: мультипликатор, аниматор, оператор, монтажер, специалист по свету, художник по тирам, звукооператор, актер.

Практика: Что должен уметь аниматор. Отличие и сходство анимации в различных техниках – сравнительный анализ. Панорамы в анимации. Вертикальные и горизонтальные панорамы. Наплывы. Работа со светом. Искусственное и естественное освещение. Верхний свет и подсветки. Понятие «Экспозиция» в работе оператора.

Учебный план 2 год обучения

№ п/п	Раздел	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Организационное занятие	1	0	1
2.	Анимационные техники	4	8	12
3.	Основы драматургии	4	12	16
4.	Специфика языка экрана	8	16	24
5.	Работа со звуком анимационных фильмов	4	12	16
6.	Монтаж	4	24	28
7.	Компьютерная анимация	8	24	32
8.	Мультипликационные проекты	1	14	15
	Итого	34	110	144

Содержание программы

1. Организационное занятие. Правила работы с ИКТ

Теория: Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. Правила работы с ИКТ.

2. Анимационные техники

Теория: Законы анимации. Оживающий фон.

Практика: Работа и настройка фотоаппарата или камеры. Что такое походка и бег, чем они отличаются друг от друга. Порядок создания походки и ключевые фазы движения персонажа в целом (фаза контакта, фаза проноса и т.д). Создание фона: ручей, падающий снег, движение ветра. Проект «Время года», создание анимационной зарисовки сменяющихся времен года.

3. Основы драматургии

Теория: История как постепенный рассказ. Отличие случая из жизни от истории.

Составные части истории: завязка, развитие, финал. Характер. Создание персонажа.

Практика: Придумывание своей концовки сказки или рассказа. «Проба пера» - написание веселых историй. Продумывание персонажа: внешний вид, его характер, поведение. Зарисовка персонажа. Проект «Моя история».

4. Специфика языка экрана

Теория: Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации. Значение смены планов. Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа. Понятие титров, виды и классификация титров. Роль цвета при восприятии текста. Рисованные титры.

Практика: Работа с разными планами, обсуждение и оценка, просмотр титров в различных мультфильмах. Создание названия для мультфильма из пластилиновых букв, из набора азбука, рисование титров. Проект «Титры»

5. Работа со звуком анимационных фильмов

Теория: Создание проекта и редактирование звука. Звуковые эффекты. Запись голоса и синхронных шумов

Практика: Работа с микрофоном: запись голоса, изменение темпа голоса через компьютерную программу. Проект «Мультиязычный голос»

6. Монтаж

Теория: Работа в программе SonyVegas. Основы монтажа мультфильма в Sony vegas pro.

Практика: Создание анимированных заставок с использованием графических программ. Основы монтажа в программе Virtual dub. Основы монтажа в программе Adobe Premiere Проект мультфильм, создаем мультфильм по своей сочиненной истории с соблюдением этапов создания мультфильма.

7. Компьютерная анимация

Теория: Знакомство с программой Adobe Flash.

Практика: Анимация во Flash. Основы покадровой анимации. Анимация ходьбы человека. Движения по траектории. Использование слоев. Трансформация объектов. Проект «Флеш анимация» - создать анимационный ролик на свободную тему где будут применены полученные навыки.

8. Проектная деятельность

Практика: Создание собственного мультфильма с применением всех полученных навыков и умений. Написание истории. Составление сценария. Изготовление раскадровки, персонажей, фонов. Продумывание титров. Запись звука. Монтаж.

Планируемые результаты

К концу обучения по программе «Мультстудия» у учащихся сформированы личностные, предметные и метапредметные результаты.

Предметные результаты отражают приобретенный опыт учащихся в процессе освоения программы в области мультипликации, а также обеспечивают успешное применение на практике полученных знаний.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий учащихся, которые проявляются в проявлении воображения и фантазии, в продуктивном сотрудничестве с педагогом и сверстниками в ходе совместной проектной деятельности: при создании сюжета мультфильма, его героев, декораций, съёмках и монтаже мультфильма.

Личностные результаты, отражают индивидуальные личностные качества учащихся, которые они приобретают в процессе освоения программы: терпение, воля, самоконтроль, умение оценивать себя и свои действия относительно полученных результатов, стремлении использовать полученные знания в повседневной жизни.

К концу 1 года обучения:

Предметные:

- учащийся владеет начальными сведениями из истории возникновения мультипликации;
- владеет первоначальными представлениями о техниках анимации используемых в мультипликации;
- умеет изготавливать персонажей мультфильмов из бумаги, пластилина, природного материала, и т.д.
- владеет первоначальными представлениями о мире профессий в мультипликации;
- владеет первоначальными практическими умениями и навыками работы с фото и видео аппаратурой;
- владеет первоначальными навыками создания мультфильмов.

Метапредметные:

- проявляет творческое мышления, воображения и фантазии;
- сотрудничает с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем;

Личностные:

- проявляет интерес к мультипликации, стремление использовать полученные знания в повседневной жизни;
- проявляет терпение, волю, самоконтроль, адекватно оценивает себя относительно полученных результатов.

К концу 2 года обучения:

- учащийся владеет знаниями об анимационных техниках;
- имеет представление об основах драматургии;
- владеет практическими умениями и навыками работы с фото, видео и аудио аппаратурой;

- владеет первоначальными навыками работы с компьютерными программами Sony Vegas, Virtual dub, Adobe Flash.

Метапредметные:

- проявляет творческого мышление, воображение и фантазию;
- сотрудничает с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем;

Личностные:

- при выполнении творческих заданий стремится к получению качественного законченного результата;
- проявляет интереса к мультипликации, стремление использовать полученные знания в повседневной жизни;
- проявляет терпение, волю, самоконтроль, адекватно оценивает себя относительно полученных результатов.

Формы аттестации/контроля

Для подведения итогов реализации программы «Мультстудия» используются разнообразные формы и методы: наблюдение, анкетирование, тестирование, входящая, промежуточная и итоговая диагностика, результаты реализации учащимися проектов, участия в конкурсах.

Результаты заносится в протокол освоения программы и индивидуальные карты учащихся (*Приложение 1*)

Для определения уровня сформированности предметных результатов в середине и в конце учебного года осуществляется текущий и итоговый контроль.

Текущий контроль - в течение учебного года в виде тестов, опросов, собеседования, проведения открытых показов.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года по результатам реализации проектов, выполнения практических работ, участия в конкурсах и показах. Итоги работы объединения за учебный год подводятся на ежегодном мероприятии «Мультфестиваль», который проходит в форме праздника с премьерным показом мультфильмов, творческого отчета учащихся объединения.

1 год обучения

Сроки	Задачи контроля	Формы аттестации/контроля	Критерии
Октябрь	Диагностика ЗУН в процессе усвоения темы и, при необходимости, коррекция обучения	Самостоятельная работа №1	Высокий Средний Низкий
Ноябрь	Определить уровень умения и навыков при создании анимационного ролика "Пластилиновая анимация"	Творческая работа №1	Высокий Средний Низкий
Декабрь	Определить уровень умения и навыков при создании мультфильма «Предметная анимация + пластилин».	Творческая работа №2	Высокий Средний Низкий
Февраль	Определить уровень умения и навыков изготовления декораций кк мультфильму «Плоские персонажи. Техника перекладки»	Творческая работа №3	Высокий Средний Низкий
Апрель	Определить уровень умения и навыков при создании мультфильмов «Плоские	Внутригрупповые показы	Высокий Средний Низкий

	персонажи. Техника перекадки» Проект «Анимация с сыпучими материалами»		
Май	Создание проекта, умение его представить	Защита проекта	Высокий Средний Низкий

2 год обучения

Сроки	Задачи контроля	Формы аттестации/контроля	Критерии
Октябрь	Диагностика ЗУН в процессе усвоения темы и, при необходимости, коррекция обучения	Самостоятельная работа №1	Высокий Средний Низкий
Ноябрь	Определить уровень знания законов анимации	Творческая работа №1	Высокий Средний Низкий
Декабрь	Определить уровень умения и навыков при написании сценария	Творческая работа №2	Высокий Средний Низкий
Февраль	Определить уровень умения и навыков записи звука и монтаж	Творческая работа №3	Высокий Средний Низкий
Апрель	Определить уровень умения и навыков при создании компьютерной анимации	Внутригрупповые показы	Высокий Средний Низкий
Май	Создание проекта, умение его представить	Защита проекта	Высокий Средний Низкий

Оценочный материал

Критериями оценки являются правильные ответы на вопросы, успешный показ мультипликационных проектов и оцениваются по трём уровням – высокий, средний и низкий.

- Низкий уровень - учащийся владеет 1/2 объема знаний, менее чем 1/2 предусмотренных программой умений и навыков; избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием, выполняет лишь простейшие практические задания.

- Средний уровень - объем ЗУН освоенных учащимся составляет более 1/2, учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой, с оборудованием работает с помощью педагога, выполняет задания на основе образца.

- Высокий уровень – учащийся овладел практически всеми ЗУН предусмотренными программой за конкретный период, учащийся осознанно употребляет специальные термины, самостоятельно работает с оборудованием, не испытывает особых затруднений, практические задания выполняет с элементами творчества.

Для организации диагностики уровня освоения программы «Мультстудия» используются следующие диагностические материалы:

1 год обучения

1. Самостоятельная работа №1

1. Подчеркните виды анимации, которые знаете: пластилиновая, бумажная, компьютерная, предметная, кукольная.

2. Что лежит в основе объемной мультипликации?
3. Плоскостная анимация делится на:
 - a) Пластилиновую
 - b) Бумажную
 - c) Перекладку
 - d) Рисованную
4. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.
5. Как сейчас всё чаще называют мультипликацию?
6. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?
7. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?
8. устройство для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на персистенции, то есть инерции человеческого зрения. это:
 - a) зоотроп
 - b) блокнот
 - c) фотоаппарат
9. Что отмечается 28 октября?
 - a) день кино
 - b) день мультипликации
 - c) день Диснея
10. как называется первая российская мультстудия?
 - a) карусель
 - b) союзмультфильм
 - c) мельница

2. Творческая работа №1 Проект "Пластилиновая анимация"

3. Творческая работа №2 Проект «Предметная анимация + пластилин».

4. Творческая работа №3 Проект «Плоские персонажи. Техника перекладки»

5. Внутригрупповые показы. Проведение внутригрупповых показов созданных мультфильмов.

6. Демонстрация и защита проекта. Создание и реализации своего проекта. Подготовка презентации. Мини-выставка изготовленных декорации и персонажей.

2 год обучения

1. Самостоятельная работа №1

1. Перечислите законы анимации.
2. «Фаза» в мультипликации это
3. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?
4. Рисованные мультики придумал _____
5. Раскадровка это _____
6. Перечислите этапы создания мультфильма.
7. Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой - клетку или дерево. Подвесьте картон на нитке, закрутите её и отпустите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую?
8. Художник должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим зрелищем всего-то одну минутку. Что это за зрелище?
9. Тайминг это _____
10. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми прибыльными в мире?

11. Это творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей получить единое, композиционно целое произведение

- a) Монтаж
- b) Клип
- c) Нарезка
- d) Съемка

2. Творческая работа №1 Анимационный проект "Времена года"

3. Творческая работа №2 Написания сценария "Моя история"

4. Творческая работа №3 Проект «Мультяшный голос»

5. Внутригрупповые показы. Проведение внутригрупповых показов сделанных мультфильмов.

6. Демонстрация и защита проекта. Создание и реализации своего проекта. Подготовка презентации. Мини-выставка изготовленных декорации и персонажей.

В качестве метода диагностики личностных и метапредметных результатов сформированных в ходе обучения по программе «Мультстудия» используется метод наблюдения - наиболее доступный способ получения информации о воспитанниках, а также методы анкетирование и тестирование.

В начале и в конце учебного года проводится диагностика уровня развития воображения и фантазии, творческого потенциала учащихся на основе тестирования Торренса модифицированного О.П. Мотковым. Диагностика даёт возможность отследить результаты на начало и конец обучения в объединении.

Также в конце каждого этапа обучения диагностируются психологический климат и эффективность воспитательного процесса в детском объединении по методике М.И. Шиловой.

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы «Мультстудия» необходимо:

Помещение:

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Оснащение кабинета:

- компьютер (ноутбук);
- видеопроектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- два штатива для фотоаппарата;
- один обычный, бытовой треножник,
- один профессиональный (по принципу фотоувеличителя) треножник, который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат в вертикальном положении;
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- набор канцелярских расходных материалов (мягкий пластилин, каркасная проволока, ватман, цветная бумага и картон, ножницы, краски, кисточки, баночки для воды, цветные карандаши, ножницы,
- сыпучие материалы (песок, соль, крупы).

Программное обеспечение:

- операционная система MS Windows 7;
- звуковой и видео редактор: SONY VEGAS PRO, Adobe Premiere
- графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа-проигрыватель Windows Media

Методические материалы

Программа разработана для детей 7-10 лет. Такой возраст является благоприятным для постоянной работы по введению ребенка в мир самостоятельного творчества. Дети в этом возрасте могут справиться с объёмом учебной нагрузки. Также предусмотрена организация индивидуального обучения и практической работы по мини группам, исходя из возможностей технического обеспечения (количество видеотехники и компьютеров).

С содержанием курса дети знакомятся через практическую деятельность, изучая компьютерные технологии, создавая пластилиновых героев и рисованных объектов, через написание сценария и практические занятия, связанные с фотосъемкой. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству.

Наиболее ***эффективными методами работы*** в коллективе являются:

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

Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким. Группа работает, как единый организм, целым составом, делится на малые творческие группы, выполняя разные задания, иногда выполняются индивидуальные задания. Затем все выполненные задания соединяются в единое произведение кинотворчества – мультфильм. Основная особенность подобной организации работы с группами детей младшего возраста в форме детской мультстудии состоит в том, что игра сочетается с настоящим делом. Она и воспринимается как настоящее дело, а каждый созданный в студии фильм имеет право считаться произведением хотя и всего коллектива, но не безымянных авторов. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Индивидуальная работа с учащимися ведётся при подготовке проектов, созданию авторского мультипликационного продукта с видео и фототехникой, рассмотрении практических заданий, по необходимости проводятся дополнительные занятия и консультации.

В качестве методов используется объяснение нового материала и постановка задачи, выполнение задания учениками по шагам под руководством педагога или самостоятельно. Практические занятия с фотоаппаратом. Творческие занятия по обсуждению и разработке сценария будущего мультфильма. Создание индивидуальных и групповых работ, подготовка работ к просмотрам, презентация проектов.

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

В ходе творческой деятельности учащихся используется этнокультурная составляющая и региональные особенности: стихи и рассказы Коми писателей и поэтов, сказки и сказания народа Коми, использование названий городов, исторические справки и т.д. Это способствует формированию у учащихся любви к малой родине, развитию интереса к истории и культуре родного края, уважению к прошлому и настоящему народов живущих на территории РК.

Информационные источники

1. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ программа «Мультстудия».
2. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
3. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
7. <http://ru.wikipedia.org>
8. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
9. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
10. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008. – 43с.
2. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками. Издательство «Робинс», 2012. – 66 с.
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003.- 380 с.
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004. – 192 с.
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007. – с.53-54
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006. – 21 с.
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008. – 64 с.
8. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995. – 224 с.
9. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993. – 118 с.
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007. – 174 с.
11. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011. – 192 с.
12. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012. – 288 с.
13. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008. – 175 с.

14. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 183 с.
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004. – 41 с.