

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 182 Красногвардейского района
г. Санкт-Петербурга

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
Протокол №1
от «29»августа 2016 г

Согласовано
Заместитель директора по
УВР

Н.Н.Рукавишникова
«29» 08 2016 г.

Утверждено
Директор ГБОУ СОШ
№182

В.В.Адамович
Приказ № 308
«30» 08 2016 г.

2»



ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ
КЛАССОВ для 5 класса

«**Карапуз**»
(на 1 год)

Направление: творческо-эвристическое
Вид деятельности: проектная деятельность
Разработчик: Безобразова Евгения Валентиновна

Санкт- Петербург
2016

1. Пояснительная записка

1.1. Общая характеристика курса

Программа курса внеурочной деятельности «Карапуз» составлена в соответствии с **ФГОС НОО** (приказ МОиН РФ от 06 октября 2009 г. № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями), Письмом Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».

Введение системы внеурочной деятельности школьников представляет значительные возможности для реализации национальной образовательной инициативы «Наша новая школа», новых федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС). В стандартах нового поколения предложена структура базисного образовательного плана, в состав которого в качестве компонента включена социально-значимая деятельность. Интеграция урочной и внеурочной деятельности рассматривается как образовательная составляющая стандартов нового поколения. Она осуществляется по нескольким направлениям: содержательная, технологическая, информационная и организационная.

В ФГОС нового поколения актуализируется деятельностный подход (освоение универсальных способов деятельности), усиливается ориентация на результат, отражающий социальные ожидания по отношению к образованию со стороны личности, семьи, общества и государства. Подобная идеология стандартов образования способствует миссии образования как основного инструмента формирования российской идентичности, обеспечивающей успешную социализацию подрастающих поколений, устойчивость и процветание государства. И этот подход чрезвычайно полно отражает саму суть внеурочной деятельности школьников.

Одной из основных педагогических единиц внеурочной деятельности является социальная практика и проектная деятельность, представляющая собой педагогически моделируемые в реальных условиях общественно значимые задачи, участие в решении которых формирует у педагогов и учащихся социальную компетентность и опыт конструктивного гражданского поведения.

Во внеурочной деятельности «Карапуз» применяется метод безотметочного обучения, при котором используются такие средства оценивания, которые, с одной стороны, позволяют зафиксировать индивидуальное продвижение каждого ребенка, с другой стороны, не провоцируют учителя на сравнение детей между собой, ранжирование учеников по их успеваемости. Содержательный контроль и оценка должны отражать прежде всего качественный результат процесса обучения, который определяется не только уровнем усвоения учеником знаний по предметам, но и уровнем его развития. Формы безотметочного обучения можно менять от урока к уроку, используя такие методы как:

1. «Лесенка» - ученики на ступеньках лесенки отмечают как усвоили материал: нижняя ступенька – не понял, вторая ступенька – требуется небольшая помощь или коррекция, верхняя ступенька – ребенок хорошо усвоил материал и работу может выполнить самостоятельно;
2. «Волшебная линейка» - на доске учащиеся чертят шкалы и отмечают крестиком, на каком уровне, по их мнению, выполнена работа. При проверке учитель, если согласен с оценкой ученика, обводит крестик, если нет, то чертит свой крестик ниже или выше;
3. «Светофор» - оценивание выполнения заданий с помощью световых сигналов: красный - нужна помощь, жёлтый – я умею, но не уверен, зелёный – я умею сам.
4. “Портфолио” ученика представляет собой форму и процесс организации (коллекция, отбор и анализ) образцов и продуктов учебно-познавательной деятельности школьника, а также соответствующих информационных материалов из внешних источников (одноклассников, учителей, родителей и т.п.), предназначенных для последующего их анализа, всесторонней количественной и качественной оценки уровня обученности учащихся и дальнейшей коррекции процесса обучения.
5. Предъявление (демонстрация) достижений ученика за год. Каждый учащийся в конце года должен продемонстрировать (показать) все, на что он способен. Философия этой формы оценки в смещении акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, к тому, что он знает и умеет по данной теме и данному предмету; перенос педагогического удара с оценки на самооценку.

1.2. Описание места курса в учебном плане

Программа рассчитана на осуществление во внеурочной деятельности учениками возраста 9-12 лет. Образовательная программа предлагает учащимся широкий спектр знаний и навыков в области компьютерных технологий, медиа-технологий. Учебное занятие длится один учебный час (35 минут). Программа рассчитана на 8-12 человек в каждой подгруппе. Суммарное количество времени, отводимое по данному курсу на полгода, составляет 34 часа. По окончании курса у каждой подгруппы выполнен проект мультфильма, который демонстрируется на школьных линейках.

1.3. Описание ценностных ориентиров содержания курса

Основная цель настоящей программы – это обеспечить учащихся широким спектром знаний и навыков в области компьютерных и медиа-технологий, помочь в освоении и совершенствовании технических навыков до автоматизма. Занятия по программе позволят сформировать модель личности выпускника по заданным качествам и направлениям развития личности:

- 1) Развитие технических способностей в выбранном направлении, развитие творческих способностей, возможность реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка индивидуальности.
- 2) Приобщение учащихся к миру искусства, к миру компьютерных технологий, умение осваивать новый материал в общекультурных областях, формирование хорошего эстетического вкуса, а также развитие интереса к самообразованию, создание предпосылок для овладения специальными техническими навыками и выявление личностного творческого потенциала.
- 3) Эстетическое и культурное развитие: формирование своей среды и действий по эстетическим, этическим, культурным критериям, воспитание чуткости и видения прекрасного.
- 4) Интеллектуальное развитие как формирование целостной и научно обоснованной картины мира, развитие познавательных способностей.

2. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

Достигаются результаты образовательной программы:

- Результаты первого уровня (получение школьниками социально значимых знаний): приобретение школьниками представлений о проектной деятельности, профориентационных знаний по ряду профессий (художник, дизайнер, режиссёр, сценарист, декоратор и др.)
- Результаты второго уровня (развитие социально значимых отношений школьников): формирование позитивного отношения к труду, творчеству, базовой учебной дисциплине, повышение самооценки учащегося.
- Результаты третьего уровня (приобретение школьниками опыта социально значимого действия): получение школьником опыта успешного трудового действия под руководством взрослого, опыта самостоятельного группового действия в процессе реализации проекта, выявление интересов партнера (внутренних и внешних) и объединение усилий заинтересованных сторон, развитие творческого начала, фантазии и получение представлений о решении сложных задач.

3. Содержание курса

3.1. Идея, сценарий, эскизы

Необходимо обозначить основную идею фильма, написать подробный сценарий с действующими лицами, главными героями, а также сделать полное описание этих героев. Если главная идея фильма понятна, то в сценарии требуется детальная проработка развития сюжетной линии, а также написание плана. Для создания сценария в этом случае предлагаем использовать классический подход, который применяется во многих областях искусства, он представляет собой:

1. Зачин или завязка – описательная часть, в которой показывают место действий, главных героев или события, которые являются началом истории.
2. Развитие – в этой части, как правило, представлена более широкая картина действий с привлечением дополнительных действующих лиц и различных мест. Необходимо помнить, что эта часть является одной из основных, в которой происходят события, подводящие зрителя к кульминационному моменту всей истории.
3. Кульминация – в этой части происходит ключевое событие всего произведения, которое по определению должно быть ярким, запоминающимся и, как правило, часто связано с душевными переживаниями, эмоциональным подъемом или психологической сценой, в которой оказываются действующие лица.
4. Развязка – часть, в которой «тайное становится явным», в которой всё становится на свои места, либо наоборот приводит к абсурдным ситуациям. Но главное развязка – это разрешение главного конфликта произведения, который на протяжении всей истории волнует зрителя.
5. Концовка, финал – это заключительная часть произведения. Финал по своему содержанию схож с зачином и является, по сути, описательной частью.
6. Эпилог – заключительная часть, прибавленная к законченному художественному произведению и не обязательно связанная с ним неразрывным развитием действия. Как пролог представляет действующих лиц до начала действия или сообщает то, что ему предшествовало, так эпилог знакомит читателя с дальнейшей судьбой действующих лиц, заинтересовавших его в произведении.

Таким образом, каждой из представленных разделов необходимо сопоставить определенную часть сценария. Требуется преобразовать художественный сценарий в режиссерский сценарий, в котором будет указано количество сцен, описание места действия, распределены ответственные за реализацию этих сцен. Для разработки конечного образа героев и места действий необходимо сделать наброски и эскизы. В эскизах, как правило, прорабатываются особые детали, которые подчеркивают индивидуальность каждого персонажа. Важно, чтобы фон был не ярче действующих лиц для обеспечения наиболее доступного восприятия всей картины, как единого образа.

3.2. Практическая работа со сценами

Для работы со сценами требуется режиссерский сценарий, необходимо ещё раз посчитать, сколько будет сцен, распределить сцены между исполнителями. Для выполнения сцен удобно использовать коробки различной величины. Необходимые материалы: цветная бумага, картон, вата, краски, цветные карандаши и т.п., природные материалы, пластилин. Когда все материалы подготовлены, ведется работа над сценами, этот этап, как правило, занимает большую часть времени в пластилиновой мультипликации. Только после подготовки сцены можно начать работу по созданию главных героев. Здесь важно соблюдать все пропорции, количество и сочетаемость используемых цветов, а также взаимосвязь различных форм и деталей визуальной итоговой композиции. Кроме того требуется обеспечить высокую прочность создаваемых объектов, действующих лиц, для возможно исключения их поломки во время съемочного процесса.

3.3. Репетиция и съемка

Следующим этапом является репетиция съемки, в которой необходимо обозначить какую работу будет выполнять каждый человек, принимающий участие в создании мультфильма. Перед репетицией всем участникам необходимо знать правила съемки:

- 1) Без необходимости нельзя перемещать сцену и фотоаппарат
- 2) Для пластилиновых мультфильмов достаточно 6-ти кадров в секунду, поэтому все перемещения героев или фона нужно производить очень медленно, буквально по несколько миллиметров, каждое перемещение фотографировать.
- 3) Можно делать одновременно движения нескольких объектов в одном кадре.
- 4) Работа коллектива должна быть слаженной, каждый из участников должен ответственно выполнять поставленную перед ним задачу и понимать ответственность за конечный результат перед всей командой.

В данном случае роли могут быть распределены следующим образом:

- Ответственный за статичность штатива с фотоаппаратом, всех основных и вспомогательных конструкций (коробка), а также недвижимых частей, попадающих в кадр.
- Ответственный за компоновку кадра и за наблюдение сцены через дисплей фотоаппарата.
- Ответственные за перемещение отдельных персонажей, на одного человека один персонаж.
- Режиссер, который выполняет координацию всего хода работы, а также координацию перемещения и движения на сцене.
- Оператор осуществляет правильное построение кадра, фокусировку на объектах и покадровую съемку, проверяя после каждого снятого кадра конечный результат на наличие расфокусировки кадра, искажение линии горизонта.

После озвучивания правил и распределения ролей каждый участник должен выполнить порученные ему действия, но без конечной фиксации результата на фотоаппарат. Таким образом, репетиция съемки напоминает игру с заранее определенным сюжетом и

действующими лицами. Необходимо попробовать передвигать фигуры по сцене, отработать маршруты из перемещения и возможные действия.

В процессе съемки участники съемочного процесса выполняют поставленные перед ними задачи. В ходе съемки могут возникать непредвиденные ситуации, которые не возникали во время репетиций, при этом необходимо оперативно их решать всем коллективом. Отснятый материал необходимо сохранить на электронном носителе для переноса на персональный компьютер и дальнейшего монтажа.

3.4. Монтаж

Монтаж является одной из основных частей создания мультфильма. В процессе монтажа необходимо осуществить склейку отдельно сделанных кадров, сцен, при этом необходимо в соответствии с замыслом режиссера определить временные рамки каждой сцены. В настоящее время в эпоху цифровых технологий все манипуляции с данными удобно выполнять, используя персональный компьютер и специальные программы. После съемки все полученные фотографии необходимо загрузить в рабочее пространство используемой на ПК программы. Существует множество компьютерных программ для монтажа видео и, несмотря на определенные особенности каждой есть основные принципы, которые применяются в каждой из них. В данном пособии нет необходимости детального описания работы программ для монтажа видео, т.к. в каждой программе существует «Справка» в которой можно достаточно подробно ознакомиться с возможностями и инструментами используемой программы. Кратко процесс монтажа сводится к выполнению следующих действий:

1. Для начала необходимо разделить все полученные с фотоаппарата файлы-изображения на группы, в каждой группе находятся изображения определенной сцены.
2. Загрузить, импортировать в рабочее поле программы первую группу изображений, после чего необходимо для всех выделенных изображений установить их длительность, т.е. количество секунд отображения каждой фотографии на экране монитора, прежде чем появится следующее изображение. Как правило, если время в конкретной сцене течет равномерно, то средняя длительность каждого кадра составляет менее одной секунды, но т.к. условия съемки у всех разные, то это время необходимо подбирать экспериментально и смотреть на результат, чтобы видеоряд был плавным и фигуры не перемещались слишком быстро или слишком медленно. Таким образом, необходимо последовательно в рабочее поле программы загружать серии, группы фотографий и подбирать время индивидуально для каждой сцены.
3. Если мультфильм длится достаточно долго и количество различных сцен больше 3-5, то в процессе монтажа становится трудно ориентироваться, где заканчивается предыдущая сцена и начинается следующая, поэтому для удобства во многих программах предусмотрена функция «Маркер». С помощью этой функции на шкале времени можно делать пометки (ставить маркеры) с названием текущей сцены для удобства поиска нужной сцены в процессе редактирования.

4. Также необходимо учитывать, что при переходе от одного кадра к другому возможны различные варианты реализации этого процесса. В рамках одной сцены от кадра к кадру лучше не использовать никаких переходных эффектов, т.к. картинки меняются достаточно быстро, то одна сменяя другую дает эффект движения. Возможные варианты переходов от кадра к кадру это: затемнение (переход в черное) экрана, засветление (переход в белое) экрана, смещение кадра влево, вправо. Данные эффекты не следует применять в рамках одной сцены иначе, в результате может появиться частое мигание картинок и будет невозможно понять, что же происходит на экране. Такие эффекты удобно использовать для начала или завершения сцены, или для перехода между сценами, например, сцена заканчивается, экран переход в черный цвет, и далее появляется следующая сцена, т.е. данные эффекты позволяют разграничить разные сцены.
5. После выполнения предыдущих действий необходимо отдельно просмотреть каждую сцену в отдельности и проверить на наличие артефактов (ошибок) в виде скачущих кадров. Это возможно, если в процессе съемки произошло смещение всей сцены, такой кадр вносит диссонанс в общую видео картину, хотя в некоторых случаях это может быть оригинальной задумкой режиссера.
6. После проверки необходимо ещё раз просмотреть весь видеоряд, состоящий из множества сцен, обозначить и отредактировать возможные переходы между сценами.
7. Далее следует вставка титров и надписей, которые являются неотъемлемой частью любого фильма. Текстом, как правило, являются название мультфильма или его составных частей, финальные титры со списком создателей мультфильма, заключительные слова, благодарности и т.д. Кроме того текст можно использовать в виде немного кино, как вариант озвучки. При добавлении титров нужно следить, чтобы текст был различим и читаем на используемом фоне.
8. После того как добавлены титры, необходимо добавить озвучку, которая является неотъемлемой частью фильма. Звуковое сопровождение подчас не только создает настроение всей картины, но и усиливает восприятия отдельных его частей. В качестве аудио дорожки можно использовать различную музыку или отдельные звуки. Как правило, для создания глубокой звуковой картины используют наложение нескольких музыкальных слоев, которые включают в себя: фоновая музыка, отдельные звуки, голоса, звуковые эффекты. Также необходимо учитывать синхронизацию аудио и видеоряда, например если персонаж говорит, то необходимо, чтобы звуковой файл соответствовал происходящему на картинке действию.

Финальное сведение: после раскадровки, создания переходов между сценами, создания титров и добавления звуковой дорожки необходимо ещё несколько раз пересмотреть созданный фильм, а также предоставить эту версию фильма для просмотра третьим лицам, спросить их мнение, и попросить указать на возможные недочеты. После сбора отзывов обязательно необходимо устранить возможные ошибки или недочеты фильма.

Как любой творческий материал, созданный мультфильм должен какое-то время «вылежаться», т.е. необходимо просто отвлечься на несколько дней от процесса создания фильма для того, чтобы потом ещё раз пересмотреть его свежим взглядом и оценить возможные недочеты и ошибки.

4. Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся

Учебно-тематический план внеурочной программы

№ п/п	Наименование тем	Кол-во часов	В том числе	
			теория	практика
1.	Тайны рисованного мира. Как делается мультипликационный фильм.	2	1	1
2.	Выдвижение «плодотворной» идеи, замысла будущего фильма.	2	1	1
3.	Прорисовка рисунков.	2	1	1
4.	Сценарий мультипликационного фильма и его особенности. Подготовительный период.	2	1	1
5.	Изготовление мультипликационных кукол	2	1	1
6.	Формула головы. Выражения основных черт характера.	2	1	1
7.	Перевод литературного сценария в режиссерский сценарий, разбивка на сцены, разработка изобразительной стилистики.	2	1	1
8.	Раскадровка. Эскиз фильма.	2	1	1

9.	Конструирование персонажа из простых форм.	2	1	1
10.	Эскизы фонов и декораций.	2	1	1
11.	Эскизы фонов и декораций. Продолжение работы.	2	1	1
12.	Эскизы фонов и декораций. Завершение работы.	2	1	1
13.	Покадровая съемка черновых проб для проверки движения (действия).	2	1	1
14.	Покадровая съемка.	2	1	1
15.	Монтаж фильма.	2	1	1
16.	Добавление шумов. Сведение всех пленок.	2	1	1
17.	Составление анимационного фильма.	2	1	1
Итого: 34 часа			17	17

Календарно-тематическое планирование:

№	тема	Основные элементы содержания	Практика	Планируемые результаты	Средства обучения	дата
1.	Тайны рисованного мира. Как делается мультипликационный	Вводное занятие. Знакомство со студией мультипликации «Карапуз». Введение в образовательную	Беседа Анкетирование	Соблюдение норм и правил поведения, принятых в образовательном учреждении; готовность и способность делать	ИКТ, раздаточный материал	

	фильм.	программу. Знакомство с деятельностью студии, целями и задачами образовательной программы. Анкетирование. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасно (от <u>лат.</u> – (<u>англ.</u> Animation – одушевление, <u>лат.</u> Animare – оживить) – вид <u>киноискусства</u>, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов.		осознанный выбор своей образовательной траектории.		
2	Выдвижение «плодотворной» идеи, замысла будущего фильма.	Определить порядок действий, планировать этапы своей работы, анкетирование, опрос, беседа о мультфильмах, просмотр пластилиновых мультиков, выдвижение возможной идеи для будущего фильма	Работа в группах, беседа, анкетирование	Формировать своей среды, своих действий по эстетическим, этическим, культурным критериям, воспитание чуткость и видение прекрасного, развитие умения работы в команде	ИКТ, раздаточный материал	
3	Прорисовка рисунков.	Продумывание декораций, персонажей, прорисовка	Творческое задание	Развитие умения мыслить творчески, формирование	ИКТ, раздаточный	

		эскизов к фильму		отношений к окружающему миру, приобщение к общечеловеческим ценностям	материал	
4	Сценарий мультипликационного фильма и его особенности. Подготовительный период.	Изучение понятие «сценарий». Виды сценариев, их особенности. Написание литературного сценария.	Работа в группах, беседа	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности	ИКТ, раздаточный материал	
5	Изготовление мультипликационных кукол	Изготовление анимационных кукол в соответствии с масштабами и цветовыми схемами сцен.	Творческое задание	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности	ИКТ, раздаточный материал	
6	Формула головы. Выражения основных черт характера.	Знакомство учащихся с понятием «формула головы». Выражением основных черт характера	Творческое задание	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности	ИКТ, раздаточный материал	
7	Перевод литературного сценария в режиссерский сценарий, разбивка на	Изучение понятий «режиссерский сценарий», «сцена». Перевод литературного сценария в режиссерский	Беседа, практикум	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и	ИКТ, раздаточный материал	

	сцены, разработка изобразительной стилистики.	сценарий, разбивка на сцены, разработка изобразительной стилистики.		интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности		
8	Раскадровка. Эскиз фильма.	Изучение понятия «раскадровка», подробное кадрирование сцен.	Беседа, практикум	Получение навыков самостоятельной работы с литературным и режиссёрским сценарием.	ИКТ, раздаточный материал	
9	Конструирование персонажа из простых форм.	Работа с материалами, конструирование различных персонажей и элементов декораций.	Работа в группах, творческое задание	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности	ИКТ, раздаточный материал	
10	Эскизы фонов и декораций.	Отработка учащимися приемов работы с различными материалами. Работа с эскизами фонов декораций	Творческое задание	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности	ИКТ, раздаточный материал	
11	Эскизы фонов и декораций. Продолжение работы	Отработка учащимися приемов работы с различными материалами. Работа с эскизами фонов декораций	Творческое задание	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности	ИКТ, раздаточный материал	

12	Эскизы фонов и декораций. Завершение работы	Отработка учащимися приемов работы с различными материалами. Работа с эскизами фонов декораций	Творческое задание	Развитие креативности, развитие творческих способностей, представления возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности	ИКТ, раздаточный материал	
13	Покадровая съемка черновых проб для проверки движения (действия).	Работа со сценами. Изучение основ работы с фототехникой. Покадровая съемка черновых проб для проверки движения (действия).		Развитие навыков работы с техникой. Получение знаний о времени и пространстве в мультипликации	ИКТ, раздаточный материал	
14	Покадровая съемка.	Объяснение учащимся понятия «кадр». Роль кадра в анимации. Съемка сцен	Творческое задание	Получение навыков покадровой съемки, развитие умений работы с техникой и работы в команде.	ИКТ, раздаточный материал	
15	Монтаж фильма.	Работа над монтажом фильма, знакомство с программой для создания анимации, поиск музыкальных композиций	Творческое задание	Развитие умений работы с ИКТ, работы в команде.	ИКТ, раздаточный материал	
16	Добавление шумов. Сведение всех пленок.	Работа над монтажом фильма, поиск и добавление шумов, сведение всех пленок.	Творческое задание	Развитие умений работы с ИКТ, работы в команде.	ИКТ, раздаточный материал	
17	Составление анимационного фильма.	Завершение работы над монтажом анимационного фильма. Занятие, на котором ученики подводят	Беседа, творческое задание	<i>Инициатива</i> и ответственность за результаты обучения; готовность и способность делать	ИКТ, раздаточный материал	

		итог своей работы, отвечая на вопросы: "Чему я научился?", "Чего я достиг?", "Что сделал?", "Что у меня раньше не получалось, а теперь получается?", "Кому я помог?".		<i>осознанный выбор</i> своей образовательной траектории		
--	--	---	--	--	--	--

5. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

1. Альбомы для эскизов.
2. Коробки различной величины.
3. Цветная бумага, картон, вата, краски, цветные карандаши, природные материалы, пластилин, и др.
4. Штатив для фотоаппарата.
5. Фотоаппарат.
6. Ноутбук, либо персональный стационарный компьютер.
7. Программное обеспечение для монтажа видеофильма (любое из перечисленных): Movie Maker, Power Director, Ulead VideoStudio и др.

6. Ожидаемые результаты

К концу обучения учащиеся должны

Знать

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картона, ткани и др. материалов;
- приемы разметки (на просвет, с помощью шаблона, линейки, угольника, циркуля);
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, щелевым замком);
- новые приемы цветных материалов - бумаги, текстиля, пластилина и др.
- отдельные произведения выдающихся мастеров изобразительного искусства;
- первооткрывателей мультипликации и анимации; историю создания мультипликационных фильмов;
- виды современного декоративно-прикладного искусства;
- закономерности конструктивного строения изображаемых предметов, основные закономерности наблюдательной, линейной, воздушной перспективы, светотени, элементы цветоведения, композиции;
- основы анимации, технологии мультипликации;
- принципы работы аниматоров;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- компьютерные технологии и современные компьютерные программы в анимации.

уметь:

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определить название детали и материал для ее изготовления. Анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.
- значение понятий: живопись, графика, пейзаж, натюрморт, линейная, воздушная перспективы;
- различные виды декоративного творчества в анимации (лепнина, крупа, дерево и другие материалы);
- особенности материалов техники анимационной деятельности.
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (лепнина, крупа, дерево и др.);
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками);
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;

- добиваться тональной и цветовой градации при передаче объема предметов;
- выполнять декоративные пластины, добиваясь рельефного изображения;
- передавать выразительные формы реального предмета в лепке с натуры, по памяти и представлению;
- передавать движения фигур человека и животных;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;
- решать художественно-творческие задачи, пользуясь эскизом, техническим рисунком;
- проявлять творчество в создании своей работы.
- выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;
- использовать средства художественной изобразительности (формат, свет и тень, объем, пропорции, цвет, колорит, тон, силуэт, контур, пятно, линия, штрих, фактура, ритм, симметрия, асимметрия, контраст, нюанс, движение, равновесие, гармония, композиция);
- видеть закономерности линейной и воздушной перспективы (линия горизонта, точки схода и т.д.). Светотени (свет, тень, блик, полутень, рефлекс, падающая и собственная тень). Основные средства композиции: высота, горизонт, точка зрения, контрасты света и тени, цветовые отношения, выделение главного центра, ритм, силуэт и т.д.;
- рисовать с натуры и по памяти отдельные предметы и натюрморты, человека, животных, птиц, пейзаж, интерьер, архитектурные сооружения;
- передавать тоном и цветом объем и пространство в создаваемой работе;
- выполнять наброски, эскизы, длительные учебные, творческие работы с натуры, по памяти и воображению;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму, анимировать героев, озвучивать и делать монтаж;
- в совершенстве владеть компьютерными технологиями и медиатехнологиями;
- самостоятельно создавать мультипликационный фильм.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- анкеты;
- тесты;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

7.Формирование «модели» выпускника

Мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

Формирование модели личности выпускника осуществляется по заданным качествам и направлениям развития личности:

- эстетическое и культурное развитие: формировать свою среду, свои действия по эстетическим, этическим, культурным критериям, воспитывать чуткость и видение прекрасного;
- патриотизм, гражданственность: от любви к учреждению, к отчему краю – к формированию гражданского самосознания, ответственности за судьбу Родины;
- нравственность, духовность как основа личности: формирование отношений к окружающему миру, приобщение к общечеловеческим ценностям, освоение, усвоение, присвоение этих ценностей;
- креативность, «творческость»: развитие творческих способностей, представление возможности реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности;
- здоровье: формирование стремления к здоровому образу жизни, осознание здоровья как одной из главных жизненных ценностей;
- саморазвитие: формирование самосознания, становление активной жизненной позиции, формирование потребностей к самосовершенствованию и саморазвитию, способности адаптироваться в окружающем мире;
- интеллектуальное развитие: формирование целостной и научно обоснованной картины мира, развитие познавательных способностей.

8. Результаты реализации программы студии мультипликации:

Результаты первого уровня (получение школьниками социально значимых знаний): приобретение школьниками представлений о проектной деятельности, профориентационных знаний по ряду профессий (художник, дизайнер, режиссёр, сценарист, декоратор и др.)

Результаты второго уровня (развитие социально значимых отношений школьников): формирование позитивного отношения к труду, творчеству, базовой учебной дисциплине, повышение самооценки учащегося.

Результаты третьего уровня (приобретение школьниками опыта социально значимого действия): получение школьником опыта успешного трудового действия под руководством взрослого, опыта самостоятельного группового действия в процессе реализации проекта, выявление интересов партнера (внутренних и внешних) и объединение усилий заинтересованных сторон, развитие творческого начала, фантазии и получение представлений о решении сложных задач.

**Литература
для педагога:**

1. Алешкина, Т.В. Величайшие творения человечества. Энциклопедия (разделы о скульптуре, живописи, графики, анимации).- М.: АСТ, 2001.
2. Барадулин, В. А. Художественная обработка материалов.- М: Легпромбытизда , 1986.
3. Беляев, Т. Ф. Упражнения по развитию пространственных представлений у учащихся. Из опыта работы. – М.: Просвещение, 1983.
4. Беда, Г. В. Основы изобразительной грамоты. – М.: Просвещение, 1989.
5. Боголюбов, Н. С. Лепка на занятиях в школьном кружке. – М., 1989.
6. Виноградова, Г. Г. Уроки рисования с натуры в общеобразовательной школе: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1980.

7. Волков, Н. Н. Восприятие картины. – М., 1976.
8. Гореева, Н. А. Первые шаги в мире искусства.- М.: Просвещение, 1991.
9. Грек, В. А. Рисую штрихом. – Минск: Скарыка, 1992.
10. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. СПб. Издательский дом "Нева" М. "ОЛМА-ПРЕСС" 2001г.
11. Горохова О.Б. Программа развития и обучения дошкольника. Школа рисования. Рисуем мультики. Сказки. Для детей 6-8 лет. СПб. Издательский дом "Нева" М. "ОЛМА-ПРЕСС" 2002г.
12. Жегалова, С. К. Русская народная живопись: книга для учащихся старших классов.- М.: Просвещение, 1984.
13. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 1992.
14. Ионина, Н. А. 100 великих картин. - М.: Вей, 2000.
15. Иваницкий, М. Ф. Анатомия туловища и конечностей. Школа изобразительного искусства. – 3 – е изд.- Т. 4. – М,1993.
16. Иконников, А.В. Художественный язык архитектуры, - М., 1985.
17. Кузин, В.С. Основы обучения изобразительному искусству в школе: пособие для учителей, - Изд.2-е, доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1997.
18. Кузин, В.С. Психология: учебник для студентов средних специальных учебных заведений. – М.: Агар, 1997.
19. Кузин, В.С. Наброски и зарисовки. – М., 1970.
20. Коликина, В.И. Методика организации уроков коллективного творчества. Планы и сценарии уроков изобразительного искусства. – М.: ВЛАДОС, 2002.
21. Кулебакин, Г.И. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1983.
22. Мухина, В.С. Изобразительная деятельность ребенка как форма усвоения социального опыта. – М., 1971.
23. Народные художественные промыслы / ред. О.С. Ропова. – М.: Легкая и пищевая промышленность,1984.
24. Павликов, П.Я. Каждый может научиться рисовать, - М.: Сов. художник, 1966.
25. Платонова, Н.И., Синюков, В.Д. Энциклопедический словарь юного художника. – М.: Педагогика,1983.
26. Популярная художественная энциклопедия. Архитектура. Живопись. Скульптура. Графика. Декоративное искусство / гл. ред. В.М. Полевой. – М.: Большая Российская энциклопедия,1986.
27. Программно-методические материалы. Изобразительное искусство. 5-9 классы / сост. В.С. Кузин, В.И. Сироткин. – М.: Дрофа,1998.
28. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц и ее применение в рисунке. – М.: Высшая школа,1978.
29. Ростовцев, Н.Н. Русская и советская школа рисунка. – М., 1982.
30. Ростовцев, Н.Н. История методов обучения рисованию. Школа зарубежного рисунка. – М., 1981.
31. Ростовцев, Н.Н., Терентьев, А.Е. Развитие творческих способностей на уроках рисования. – М., 1976.

32. Соколов, А.В. Посмотри, подумай и ответь: проверка знаний по изобразительному искусству. Из опыта работы. – М., Просвещение, 1991.
33. Сокольникова, Н.М. Изобразительное искусство: учебник для учащихся 5-8 классов в 4 книгах и частях: основы рисунка, основы живописи, основы композиции, краткий словарь художественных терминов. – М.: Титул, 1996.
34. Терентьев, А.Е. Рисунок в педагогической практике учителя ИЗО. – М., 1981.
35. Шпикалова, Т.Я. Народное искусство на уроках декоративного рисования. – М., 1973.
36. Трофимова, М. В., Тарабарина, Т. И. И учеба, и игра: изобразительное искусство. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997.

Литература для учащихся:

1. Кристофер Харт. Мультяшки для начинающих. - ООО «Попурри», 2002.
2. Кристофер Харт. Как нарисовать рыцарей, королей, принцесс и драконов ООО «Попурри», 2000.
4. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных злодеев. - ООО «Попурри», 2002.
5. Кристофер Харт. Как нарисовать персонажей праздников. – ООО «Попурри», 2002.
6. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных котов, кошек, котят, львов и тигров. – ООО «Попурри», 2002.
7. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных собак, щенков, и волков ООО «Попурри», 2002.
9. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных животных. – ООО «Попурри», 2002.
10. Кристофер Харт. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - ООО «Попурри», 2002.
12. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных сказочных персонажей. – ООО «Попурри», 2002.
13. Кристофер Харт. Как нарисовать персонажей комиксов. – ООО «Попурри», 2002.