**Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Интерактивная студия (мультипликация)» составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

1.​ Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2.​ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования((утверждённый Приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897);

3.​ Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.01.2012 №69 «О внесении изменений в федеральный компонент государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»

5.​ СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», утверждённые 29.12.2010 г. № 189

6.​ Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;

7.​ Примерные программы внеурочной деятельности (начальное и основное образование) // под ред. В.А.Горского – М., Просвещение, 2010

9.​ Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор // пособие для учителя - М., Просвещение, 2010

**Назначение программы**

Основное направление программы – формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию творческих способностей. Программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов в видеоредакторе MovieMaker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности.

Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фотографиями. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор, дети освоят новейшие технологии.

**Актуальность программы**

заключается в реализации системно-деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ-компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уровне различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир и другие дисциплины.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

На занятиях курса дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильм, видеоклип, аппликационная работа и т.п.). Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Огромное значение имеет **культурная и воспитательная** роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

**Патриотичность и социальная значимость программы**. Важнейшая часть программы – ее идеология. Это создание отечественного мультипликационного продукта руками детей, пропаганда важнейших человеческих ценностей – доброты, любви к Родине, краю, природе и близким, а также популяризация творчества учеников при помощи участия в семинарах, фестивалях и других мероприятиях.

Занятие анимацией развивает личность ребёнка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определённые переживания, побуждает к созданию новых образов.

**Цель программы -**реализация творческого потенциала личности ребенка через освоение информационно-коммуникативных технологий, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

**Задачи:**

* овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
* освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
* создание условий для возможности самостоятельного творческого высказывания в форме анимационных материалов;
* обучение простым приемам анимации;
* получение навыков режиссера, оператора, мультипликатора собственного фильма;
* создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т. п.);
* представление своей работы (участие в конкурсе);
* просмотр, изучение и создание анимационных фильмов;
* развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* воспитание культуры зрительского восприятия и способности выбирать, в плотном потоке аудио-визуальной информации;

Программа рассчитана на 68 учебных часов (2 часа в неделю).

**Психолого-педагогическая характеристика возраста обучающихся.**

|  |
| --- |
| Подростковый возраст считают остро протекающим периодом перехода от детства к взрослости. Изменившиеся условия обучения детей 11-12 лет предъявляют более высокие требования и к интеллектуальному и к личностному развитию, к степени сформированности у них определенных учебных знаний, учебных действий. Это время плодотворного развития познавательных процессов.  Период 11-15 лет характеризуется становлением избирательности, целенаправленности восприятия, становлением устойчивого, произвольного внимания и логической памяти, время перехода от мышления, основанного на оперировании конкретными представлениями к мышлению теоретическому.  Благодаря развитию нового уровня мышления происходит перестройка всех остальных психических процессов, т.е. к концу младшего школьного возраста у учащихся должны быть сформированы новообразования: произвольность, способность к саморегуляции. Чаще всего учебные трудности детей в 5-ом классе  вызываются именно недостаточным уровнем их развития. Данный этап можно охарактеризовать как время овладения самостоятельными формами работы, время развития интеллектуальной, познавательной активности учащихся.  От того, как проходит начальный этап обучения, во многом зависит и успешность перехода подростков к качественно иной учебной мотивации. Рубеж 4-5 классов характеризуется значительным снижением  интереса учащихся к учебе в школе, к самому процессу обучения (это и отрицательное отношение к школе, нежелание выполнять учебные задания на уроках, конфликты).  Так как ведущей деятельностью учащихся 5-х классов является общение, то наибольшие изменения во внутренней позиции связаны с взаимоотношениями с другими людьми, прежде всего со сверстниками, на эмоциональное состояние ребенка начинает влиять то, как складываются его отношения с товарищами. Даже в школу, как показывают опросы, они ходят, в первую очередь, ради общения с одноклассниками. Для многих успехи в учебе имеют смысл лишь, когда они помогают поднять авторитет среди сверстников. Если же в данном коллективе быть отличником зазорно, то способный ученик может специально перестать делать уроки, чтобы «соответствовать требованиям».  Таким образом, переход от детства к отрочеству характеризуется появлением своеобразного мотивационного кризиса, вызванного сменой социальной ситуации развития и изменением содержания внутренней позиции ученика. Путь, по которому пойдет становление личности подростка, во многом зависит от того, насколько успешно будет пройден этот этап. |

**В процессе обучения дети:**

* ​ знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
* ​ знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
* ​ учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, MovieMaker, Internet, принтер, сканер, планшет, фотоаппарат и т.д.)
* ​ применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
* ​ учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
* ​ осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

**Прогнозируемые результаты**

***Личностные:***у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.*

***Метапредметные:***

*Регулятивные:* обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; *получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.*

*Коммуникативные:* обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;*получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.*

*Познавательные:* обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; *получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.*

***Предметные:***обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеоцепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;*получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

**Отличительная особенность программы.**Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомься с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

**Мотивация и ценность для ребёнка**

* ​ удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
* ​ возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
* ​ освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
* ​ освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

**Основная деятельность:**создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров-снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

**Формы и методы обучения:** лекции, групповые занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки персонажей с декорацией.

**Календарно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | | **Дата проведения** | |
| теория | практика | План | Факт |
| 1 | Вводное занятие. Беседа об интересах учащихся | 1 |  | 01.09 |  |
| 2 | Вводная тема. Путешествие в мир анимации и мультипликации | 1 |  | 07.09 |  |
| 3 | Путешествие в мир анимации и мультипликации: основные этапы истории анимации | 1 |  | 08.09 |  |
| 4 | Виды анимации: рисованный мультфильм | 1 |  | 14.09 |  |
| 5 | Виды анимации: плоская бумажная | 1 |  | 15.09 |  |
| 6 | Виды анимации: пластилиновая | 1 |  | 21.09 |  |
| 7 | Виды анимации: компьютерная | 1 |  | 22.09 |  |
| 8 | Парад мультпрофессий: какие специалисты создают мультфильмы | 1 |  | 28.09 |  |
| 9 | Этапы создания мультфильма: идея и сценарий | 0,5 | 0,5 | 29.09 |  |
| 10 | Этапы создания мультфильма: раскадровка | 0,5 | 0,5 | 05.10 |  |
| 11 | Этапы создания мультфильма: декорации и персонажи | 0,5 | 0,5 | 06.10 |  |
| 12 | Этапы создания мультфильма: съемка | 1 |  | 12.10 |  |
| 13 | Этапы создания мультфильма: озвучивание, музыкальный фон, футажи | 1 |  | 13.10 |  |
| 14 | Этапы создания мультфильма: монтаж | 1 |  | 19.10 |  |
| 15 | Знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой | 1 |  | 20.10 |  |
| 16 | Знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой |  | 1 | 26.10 |  |
| 17 | Особенности фотографии и видеосъемки | 1 |  | 27.10 |  |
| 18 | Особенности фотографии и видеосъемки |  | 1 | 09.11 |  |
| 19 | Создание различных изображений | 1 |  | 10.11 |  |
| 20 | Создание различных изображений |  | 1 | 16.11 |  |
| 21 | Создание различных изображений |  | 1 | 17.11 |  |
| 22 | Фотосъемка сюжетов | 1 |  | 23.11 |  |
| 23 | Фотосъемка сюжетов |  | 1 | 24.11 |  |
| 24 | Фотосъемка сюжетов |  | 1 | 30.11 |  |
| 25 | Фотосъемка сюжетов |  | 1 | 01.12 |  |
| 26 | Копирование фотографий на ПК | 0,5 | 0,5 | 07.12 |  |
| 27 | Футажи. Разновидности футажей. | 1 |  | 08.12 |  |
| 28 | Футажи: как скачать |  | 1 | 14.12 |  |
| 29 | Знакомство с видеоредактором Movavi Video Editor Plus | 1 |  | 15.12 |  |
| 30 | Как загрузить футажи и фотографии в видеоредакторе |  | 1 | 21.12 |  |
| 31 | Озвучивание |  | 1 | 22.12 |  |
| 32 | Выбор музыкального фона |  | 1 | 28.12 |  |
| 33 | Как загрузить музыкальные файлы в видеоредакторе |  | 1 | 29.12 |  |
| 34 | Создаем мультфильм: обсуждаем идею, выбираем тему |  | 1 | 11.01 |  |
| 35 | Создаем мультфильм: обсуждаем и выбираем технику мультфильма |  | 1 | 12.01 |  |
| 36 | Создаем мультфильм: пишем сценарий |  | 1 | 18.01 |  |
| 37 | Создаем мультфильм: рисуем раскадровку |  | 1 | 19.01 |  |
| 38 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 25.01 |  |
| 39 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 26.01 |  |
| 40 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 01.02 |  |
| 41 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 02.02 |  |
| 42 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 08.02 |  |
| 43 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 09.02 |  |
| 44 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 15.02 |  |
| 45 | Создаем мультфильм: готовим декорации и персонажей |  | 1 | 16.02 |  |
| 46 | Создаем мультфильм: съемка |  | 1 | 22.02 |  |
| 47 | Создаем мультфильм: съемка |  | 1 | 29.02 |  |
| 48 | Создаем мультфильм: съемка |  | 1 | 01.03 |  |
| 49 | Создаем мультфильм: подбор футажей |  | 1 | 07.03 |  |
| 50 | Создаем мультфильм: монтаж |  | 1 | 14.03 |  |
| 51 | Создаем мультфильм: монтаж |  | 1 | 15.03 |  |
| 52 | Создаем мультфильм: монтаж |  | 1 | 21.03 |  |
| 53 | Создаем мультфильм: монтаж конечного продукта, отправляем на региональный конкурс |  | 1 | 22.03 |  |
| 54 | Подведение итогов процесса создания мультфильма | 1 |  | 04.04 |  |
| 55 | Описываем свой опыт создания мультфильма в письменной форме |  | 1 | 05.04 |  |
| 56 | Обмениваемся впечатлениями и эмоциями по созданному мультфильму в устной форме | 1 |  | 11.04 |  |
| 57 | Обсуждение результатов регионального конкурса | 1 |  | 12.04 |  |
| 58 | Знакомство с работами других участников конкурса |  | 1 | 18.04 |  |
| 59 | Знакомство с работами других участников конкурса |  | 1 | 19.04 |  |
| 60 | Знакомство с работами других участников конкурса |  | 1 | 25.04 |  |
| 61 | Знакомство с работами других участников конкурса |  | 1 | 26.04 |  |
| 62 | Сравнение нашей работы с работами других участников конкурса: обсуждение | 1 |  | 03.05 |  |
| 63 | Обсуждение положительных и отрицательных моментов создания мультфильма и участия в конкурсе | 1 |  | 16.05 |  |
| 64 | Описание положительных и отрицательных моментов создания мультфильма и участия в конкурсе |  | 1 | 17.05 |  |
| 65 | Описание личного опыта, полученного на кружке «Интерактивная студия» |  | 1 | 23.05 |  |
| 66 | Обсуждаем планы на будущее | 1 |  | 24.05 |  |
| 67 | Обобщение полученного опыта: рисуем плакат |  | 1 | 30.05 |  |
| 68 | Итоговое занятие | 1 |  | 31.05 |  |

**Ресурсное обеспечение:**

1. Компьютер
2. Принтер-сканер-ксерокс
3. Цифровой фотоаппарат
4. Штатив
5. Настольная лампа
6. Видеопроектор
7. Операционная система Windows 10.
8. Видеоредактор MovieMaker
9. Микрофон
10. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, плотный картон, краски и кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO, ножницы, скотч, липучка и др.)

**Список используемой литературы**

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т. А., Семёнов А. Л., Хохлова Е. Н. Формирование ИКТ - компетентности школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов, Е. Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год. Е. Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио.2004г.
3. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990.
4. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
5. А. А. Мелик-Пашаев, 3. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012

**Дополнительные источники для работы над мультфильмом:**

Проект "Школьная мультстудия", Овсянникова И.В.:

<http://pandia.ru/text/78/228/96622.php>

Студия анимации «ДА» из села Васильевка:

<http://animakids.livejournal.com/58684.html>

Сайты в Интернете:

**Экоцентр «Воробьёвы горы» - раздел: Дистанционные проекты – Завершённые проекты – Экологический ролик 2011-2012**

И.Вано «Рисованный фильм» (книга в Интернете):

<http://risfilm.narod.ru/>

Е. Я. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»:

<http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

Программа внеурочной деятельности анимационной студии **Мульт-кино-школа** **«Счастливый дитенок»**

<http://mognovse.ru/mfi-rabochaya-programma-vneurochnoj-deyatelenosti-animacionnoj-stranica-1.html>