

Общество с ограниченной ответственностью “Продлёнка”

Утверждаю
Директор ООО “Продленка”

М.Ю. Молдавская
1 сентября 2019 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
творческой направленности
“Мультстудия”**

Возраст обучающихся: 6 - 10 лет

Срок реализации программы: 68 астрономических часа

Автор программы: Т.М. Агаева
педагог дополнительного образования

г. Петрозаводск, 2019 г

Пояснительная записка

Новизна программы заключается в следующем:

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с видео-, - аудио аппаратурой) деятельности;
- применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;
- организация социально значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов учащимся и их родителям).

Актуальность программы предлагаемой образовательной программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу мультстудии как наиболее интересному для младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, развитию определенных способностей для адаптации в окружающем мире.

Мультипликация – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора детей, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления. Программа согласуется с образовательными программами отдельных учебных предметов: «Технология», «Литературное чтение», «Музыка», «Изобразительное искусство, «Математика».

Актуальность программы обусловлена также тем, что в соответствии с реализацией федерального государственного образовательного стандарта начального общего

образования дает возможность учащимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

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, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни. 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.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа “Мультстудия” относится к программам творческой направленности.

Возраст обучающихся

Настоящая программа предназначена для обучения детей младшего школьного возраста - с 6 до 10 лет.

В этом возрасте появляются новые психологические явления: умение учиться, понятийное мышление, внутренний план действий, рефлексия – интеллектуальная и личностная, новый уровень произвольности поведения, самоконтроль и самооценка, ориентация на

группу сверстников.

В младшем школьном возрасте происходит рост стремления детей к достижениям.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 68 астрономических часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 астрономических часа.

Формы занятий

Одно из главных условий успеха обучения и развития творческих способностей ребёнка - это индивидуальный подход. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, индивидуальных форм организации на занятиях. Коллективные и групповые задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма.

Цели и задачи программы

Цели программы

1. Создание условий для развития у детей младшего школьного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудиовизуальных произведений экранного искусства - мультипликаций.
2. Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую, сыпучую и предметную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления персонажей, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съемки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- обучить учащихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах;
- расширить понимание учащимися возможностей медийного пространства при создании мультфильмов

Воспитывающие задачи:

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

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей младшего школьного возраста;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Содержание программы

Программа рассчитана на один год обучения.

Год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на этом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной и зарубежной мультипликации.

В ходе знакомства с программой пробуются все основные анимационные техники, начиная от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-станке может создавать очень красивые анимационные композиции. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными этюдами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких

мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, сказок, коротких рассказов и т.п.). Дети знакомятся с программами для создания мультфильмов, записи музыки, работой на компьютере в программе “Movavi Suite”, “Icecream Video Editor”. В течение года дети создают до 15 мультфильмов – рисованных, пластилиновых и комбинированных.

Планируемые результаты:

Освоение программы даёт возможность детям предъявить:

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

Календарный учебный график

Срок обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
----------------------	-----------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------

1 год	04.10	30.05	34	34	68	1 раз в неделю по 2 часа
Каникулярный период						
1 месяц	1.06	30.06	4	4	8	1 раз в неделю по 2 часа

Учебный план

Раздел	Тема	Форма занятия	Количество часов		Форма контроля
			Теория	Практика	
I. Введение в мультипликацию	История мультипликации	Индивидуально - групповая	1	1	Викторина
	Знакомство с оборудованием	Групповая	1	1	Устный опрос
II. Первые шаги к созданию мультфильма	Простое движение	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, показ этюдов, самоанализ
	Скорость	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, показ этюдов, самоанализ
	Вращение	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, показ этюдов
	Сжатие-растяжение	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, показ этюдов, самоанализ
III. Техники анимации	Рисованная	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, демонстрация работы, взаимооценка
	Пластилиновая	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, демонстра-

					ция работы, взаимооценка
	Сыпучая	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, демонстра- ция работы, взаимооценка
	Предметная Открытый урок с родителями.	Индивидуальная	0,5	1,5	Опрос, демонстра- ция работы, взаимооценка
	Пиксиляция	Групповая	0,5	1,5	Опрос, демонстра- ция работы
IV. Короткие мультфильмы	Новый год	Индивидуально - групповая	2	6	Опрос, демонстра- ция работы, коллективная оценка
	23 Февраля	Групповая	1	3	Опрос, демонстра- ция работы, коллективная оценка
	8 Марта	Индивидуальная	1	3	Опрос, демонстра- ция работы, самоанализ
	Масленица	Групповая	1	3	Опрос, демонстра- ция работы, коллективная оценка
	День Космонавтики	Индивидуальная	1	3	Опрос, демонстра- ция работы, самоанализ
	Великая Победа	Групповая	2	4	Опрос, демонстра- ция работы, коллективная оценка

V. Полнометраж- ный мультфильм	Сюжет и раскадровка	Групповая	1	1	Опрос, демонстра- ция работы
	Разработка фона и персонажей	Групповая	1	3	Опрос, демонстра- ция работы
	Озвучивание	Групповая	1	1	Опрос, демонстра- ция работы
	Съемка и монтаж	Групповая	2	6	Опрос, демонстра- ция работы, коллективная оценка
VI. Дистанционное обучение. Мультфильм дома.	Организация рабочего места в домашних условиях.	Индивидуальная. С родителями	1	1	Опрос
	Съемка короткого сюжета	Индивидуальная	1	1	Опрос. Демонстрация работы
	Библиотеки звуковых эффектов	Индивидуальная	1	1	Опрос
	Монтаж	Индивидуальная. С родителями	1	1	Опрос. Демонстрация работы.

Содержание

I. Раздел. Введение в мультипликацию.

1. История мультипликации.

Теория. Знакомство с устройствами демонстрации движущихся картинок: тауматроп, фенакистископ, кинеограф.

Практика. Просмотр и обсуждение лучших образцов советской, российской и зарубежной мультипликации.

2. Знакомство с оборудованием.

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Устройство и основы работы с оборудованием.

Практика. Подготовка рабочего места для съемки, инструментов и материалов.

II. Раздел. Первые шаги к созданию мультфильма.

1. Простое движение.

Теория. Особенности покадровой анимации. Кадр - основной элемент анимации.

Практика. Первые пробные съемки предмета в свободном стиле.

2. Скорость.

Теория. Знакомство со способами движения предметов внутри кадра. Тайминг в анимации.

Практика. Съемка этюда “Город. Улица”

3. Вращение

Теория. Знакомство с понятием “ракурс”.

Практика. Съемка этюда с одним предметом в разных ракурсах.

4. Сжатие - растяжение.

Теория. Знакомство с анимационными принципами У. Диснея

Практика. Съемка этюда с одним круглым предметом.

III. Раздел. Техники анимации.

1. Рисованная анимация.

Теория. Знакомство с особенностями техники “рисованная перекладка”.

Понятие “сюжет” в анимации.

Практика. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов. Создание мультфильма малой формы на тему “Жизнь мышей”, “Спорт” или на свой выбор.

2. Пластилиновая анимация.

Теория. Знакомство с особенностями пластилиновой анимации.

Практика. Просмотр отрывков из пластилиновых мультфильмов А.

Татарского. Съемка этапов превращения бесформенного куска пластилина в персонаж и обратно.

3. Сыпучая анимация

Теория. Знакомство с особенностями сыпучей анимации.

Практика. Индивидуальная работа “Рисунок под камерой” - создание новых форм из манки, сахара и других круп.

4. Предметная анимация. Открытый урок с родителями.

Теория. Знакомство с особенностями предметной анимации.

Комбинирование и смешение техник в одной работе.

Практика. Съёмка съедобных предметов.

5. Пиксиляция.

Теория. Знакомство с работами Н. МакЛарена в технике “Пиксиляция”.

Практика. Съёмка детей в роли моделей для анимационных фокусов разной сложности.

IV. Раздел. Короткие мультфильмы.

1. Новый год.

Теория. Выбор сюжета и техники.

Практика. Подготовка, съёмка, просмотр короткой анимационной формы.

2. 23 Февраля.

Теория. Знакомство с историей праздника. Выбор сюжета и техники.

Практика. Подготовка, съёмка, просмотр мультфильма.

3. 8 Марта.

Теория. Знакомство с историей праздника. Выбор сюжета на тему: “Подарок маме”.

Практика. Подготовка, съёмка, просмотр индивидуальных работ.

4. Масленица.

Теория. Знакомство с историей праздника. Выбор сюжета и техники.

Практика. Подготовка, съёмка, просмотр мультфильма.

5. День Космонавтики.

Теория. Знакомство с историей праздника. Придумывание сюжета на тему: “Загадочный космос”.

Практика. Подготовка, съёмка и просмотр мультфильмов.

6. Великая Победа.

Теория. Знакомство с военными мотивами в мультипликации. Выбор сцены для короткого мультфильма.

Практика. Изготовление и съёмка коллективной работы “План Барбаросса”.

V. Раздел. Полнометражный мультфильм.

1. Сюжет и раскадровка.

Теория. Выбор произведения среди карельских сказок, обсуждение сценария будущего мультфильма. Первоначальное представление о развитии любого сюжета: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой.

Практика. Изготовление раскадровки по сценарию.

2. Разработка фона и персонажей.

Теория. Что такое декорации. Виды декораций. Образ героя на экране.

Практика. Изготовление героев, фонов.

3. Озвучивание.

Теория. Понятие звука в анимации. Овладение навыками сценической речи.

Практика. Озвучивание мультфильма. Выбор музыкального сопровождения.

4. Съемка и монтаж.

Теория. Знакомство с программой “Movavi Suite”. Этапы монтажа. Понятие “титры”.

Практика. Покадровая съемка сцен сказки. Монтаж видео материала преподавателем в присутствии обучающихся. Просмотр мультфильма. Обсуждение.

Участие в конкурсе.

VI. Раздел. Дистанционное обучение на каникулах. Мультфильм дома.

1. Организация рабочего места в домашних условиях.

Теория. Знакомство с различными способами оборудования места для съемки подручными средствами. Материал представляется в виде тестовых и видео файлов.

Практика. Самостоятельное или с родителями оборудование рабочего места.

2. Съемка короткого сюжета.

Теория. Закрепление навыков и умений съемки мультфильмов в программе “I can animate”. Материал представляется в виде тестовых и видео файлов.

Практика. Съемка короткого сюжета на свободную тему.

3. Библиотека звуковых эффектов.

Теория. Знакомство с бесплатными источниками звуковых файлов и музыкальных произведений. Алгоритм скачивания и сохранения файлов на домашнем компьютере.

Практика. Выбор и сохранение музыкального файла для своего мультфильма.

4. Монтаж.

Теория. Знакомство с программой для монтажа “Icecream Video Editor”.

Процесс соединения видеоматериала со звуковым сопровождением.

Практика. Монтаж мультфильма, созданного самостоятельно в домашних условиях.

Условия реализации программы

Информационное обеспечение

1. учебные пособия;
2. электронные учебники по мультипликации;
3. электронные библиотеки звуков и музыкальных произведений;
4. мультимедийные презентации

Материально-техническое обеспечение:

Организация образовательной среды представлена специально организованным пространством, творческими материалами, оборудованием, электронными образовательными ресурсами и средствами обучения, воспитания и организации свободного времени детей, предоставляющими возможность учета особенностей их развития.

Образовательное помещение оснащено оборудованием:

- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске;

- доступ в интернет;
- планшет, смартфон;
- штатив
- мультипликационный станок (специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько прозрачных слоев (стекол) друг над другом);
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, ручки, фломастеры, карандаши и т.п.)

Программные средства:

- звуковой и видео редактор: “Movavi Suite”, “I can animate”, “Icecream Video Editor”
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;
- браузер Google Chrom;

Формы аттестации. Оценочные материалы.

Педагог программы осуществляет контроль качества полученных обучающимися знаний,

умений и навыков путем проведения входной, промежуточной и итоговой аттестации во время занятий, которая включает в себя представление созданных творческих моделей, объектов. Данная система позволяет педагогу проследить творческий рост каждого

обучающегося и в целом, сделать вывод о результативности программы.

1. Формой входного контроля является собеседования с педагогом, в ходе которого выявляются интересы и склонности учащихся и тестирование на выявления уровня владения компьютером.
2. Промежуточный контроль: диагностика работ, демонстрация работ в календарных проектах.
3. Итоговый контроль (итоговая аттестация) проводится по завершении всего образовательного курса программы в целом. Цель его проведения – определение уровня освоения программы каждым обучающимся. Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями детского центра и в школах, участие в конкурсах и анимационных фестивалях. .
4. Текущий контроль проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на чёткое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

Методические материалы *Организация занятий*

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры.

Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. Декоративно-прикладное творчество.

Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, предметы и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними;

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Учащиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Занятия включают в себя: упражнения в определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, карандаши, фломастеры, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

Форма проведения занятий – групповая и индивидуальная.

Индивидуальная форма работы предполагает получение следующих навыков: правильно распределять своё время, анализировать собственные действия, рассматривать тему с разных точек зрения, доделывать всё до конца и достигать поставленной цели, а также презентовать результаты своего труда.

Основная особенность 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. Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. 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.

При реализации программы придается важное значение работе с родителями, так как одной из важнейших возрастных особенностей данного периода детства является привязанность к родителям. Автором программы отмечается, что родителям самостоятельно сложно выстроить систему занятий с ребёнком. Программа предусматривает специальный пакет домашних заданий для детей. Практическое освоение этих заданий предполагает участие родителей. Родители и дети становятся единой командой играющих. При этом родители получают положительный заряд от непосредственного общения со своим ребёнком в ходе увлекательной деятельности, а ребёнок закрепляет опыт и знания, полученные на занятиях.

Педагогические технологии

При реализации программы «Мультстудия» одной из основных педагогических технологий ***является игровая технология. Игра используется не только, как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса.***

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В ходе освоения образовательной программы «Мультстудия» сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной и индивидуальной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостаёт);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению **личностно-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество.

На занятиях по программе активно применяется **технология коллективного взаимодействия**, суть которой заключается в следующем:

- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- специально создаются ситуации, когда дети самостоятельно принимают решение о помощи своим товарищам.

В работе по созданию мультфильмов используются также **информационные технологии** с применением компьютеров для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах .

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию);

- репродуктивные методы обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- частично-поисковые методы обучения (участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом)

Список литературы

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
6. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
10. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
11. Иткин В.В.«Жизнь за кадром» (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
12. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
13. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
14. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
15. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
16. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
17. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
18. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
19. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
20. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;

24. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки РФ-М: Просвещение, 2010;