

**УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»**

РАССМОТРЕНО
Методическим советом
МБУ ДО «СИОТ»
Протокол № 12 от 27.05.2024



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ЛЕТНЕЙ ПРОФИЛЬНОЙ ШКОЛЫ
«МультиЛЕГО» НА БАЗЕ МБОУ «ГИМНАЗИЯ № 11»**

Направленность – техническая
Возраст детей – 7-12 лет
Срок реализации – 03.06.2024-21.06.2024

Составитель:
педагог дополнительного образования
Кухта Татьяна Ивановна

Норильск
2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МультиЛЕГО» на базе МБОУ «Гимназия №11» (далее - Программа) разработана на основе дидактических, методических материалов и компьютерных программ, рекомендованных ГУ «ЦИТУО», а также собственного опыта по обучению учащихся 7-12 лет основам LEGO-конструирования и робототехники с использованием рекомендаций Л.Л. Тимофеевой, взятыми из пособия «Мультфильм своими руками». Программа рассчитана на 46 часов.

Программа имеет техническую направленность, поможет поддержать детскую инициативу в освоении интересного увлекательного мира технического прогресса. Программа разработана с учётом с основных нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступивший в силу 01.03.2023);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступивший в силу 01.03.2023);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (редакция от 21.04.2023);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативные требования, обеспечение безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, разработанных Региональным модельным центром дополнительного образования детей Красноярского края в 2024 году.

Актуальность Программы заключается в том, что она разработана для проведения летней профильной школы. Учащиеся не посещают занятия в школе и могут посвятить свободное время получению новых компетенций в области работы с конструктором «Лего». Работа над созданием мультфильмов способствует тому, что дети увлеченно занимаются творчеством. Они более ответственно подходят к передаче своих творческих замыслов, т.к. для съемки отбираются наиболее продуманные, оригинальные

и законченные работы, самостоятельно составляют описательный рассказ о своем персонаже, наделяют его характером. Юные аниматоры получают первый опыт совместного творческого взаимодействия, уважительно и бережно относятся к работам сверстников.

Создание анимационных фильмов на занятии решает ряд образовательных задач: раскрывает творческий потенциал младших школьников, развивает качества мышления, которые формируют креативность. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. 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.

Новизна Программы состоит в том, что она позволяет осуществлять проектный подход в обучении, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательной, игровой, продуктивной, коммуникативной, трудовой, музыкально-художественной, познавательно-исследовательской (чтение детской художественной литературы).

Цель Программы – создание условий для раскрытия личностного творческого потенциала учащихся и его развитие средствами легоконструирования и фотоискусства.

Задачи программы:

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии; - правила поведения на занятиях, в гардеробе, в игровом творческом процессе; - правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению. 	<ul style="list-style-type: none"> - о ценностном отношении к театру как к культурному наследию народа; - общепринятые нравственные нормы взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми. 	<ul style="list-style-type: none"> - необходимые сведения о видах анимационных техник; - о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране; - законы развития сюжета и о правилах драматургии; - о сценической речи; - о звуковом сопровождении мультфильма.

Уметь	<ul style="list-style-type: none"> - анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели; - правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.); - выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности. 	<ul style="list-style-type: none"> - планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; - адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и других людей; - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; - формулировать собственное мнение и позицию. 	<ul style="list-style-type: none"> - «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; - импровизировать; - работать в группе, в коллективе. выступать перед публикой, зрителями.
Применять	<ul style="list-style-type: none"> - сдержанность, терпимость, вежливость в процессе творческого взаимодействия; - самостоятельно подводить итог занятия; - при анализе и систематизации полученные умения и навыки. 	<ul style="list-style-type: none"> - полученные сведения о многообразии экранного искусства; - красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения. 	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельный выбор при реализации небольшого творческого проекта; - первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, при формировании потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания.

В целом занятия способствуют разностороннему и гармоническому развитию личности ребенка, раскрытию творческих способностей, решению задач трудового, нравственного и эстетического воспитания.

Объём Программы составляет 42 часов и рассчитан на 14 дней.

Сроки реализации освоения Программы определяются ее содержанием и обеспечивают достижение планируемых результатов при режиме занятий: 5 раз в неделю по 3 академических часа в день.

Адресат программы – ребята, освоившие основы легоконструирования и имеющие стандартные навыки работы на компьютере, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья. Обучение производится в малых разновозрастных группах. Состав групп

постоянен – до 8 человек. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний.

Формы занятий

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Теоретическая часть занятий максимально компактная и включает в себя необходимую информацию о теме, новых понятиях и терминах. Форму занятий можно определить, как самостоятельную деятельность детей. В основе обучения лежат групповые занятия.

При подготовке Программы использован разнообразный, доступный детям данного возраста материал, реализуемый в двигательных, игровых, словесных, графических формах. Занятия строятся в форме игры, соревнования, практической деятельности. Для проведения занятий необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих **методов** проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями конструирования.
- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (школьники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод (овладение детьми приемов самостоятельной творческой работы).

Формы работы:

- просмотр презентаций, мультфильмов;
- чтение художественной литературы;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, программирование;
- дидактические и подвижные игры;
- фотографирование цифровым фотоаппаратом;
- звукозапись мультфильма.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводная часть. Знакомство с анимацией	3	1	2
2.	Анимационные фокусы	3	1	2
3.	Объемные фигуры	6	0	6
4.	Графика в анимации	10	1	9
5.	Движение персонажей	10	1	9
6.	Мультфильм	10	0	10
	Всего:	42	4	38

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Вводная часть. Знакомство с анимацией (3 часа)

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

Практика: Изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинка с его помощью.

Раздел 2. Анимационные фокусы (3 часа)

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

Практика: Съемка и монтаж самых простых анимационных трюков (дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и т.п.).

Раздел 3. Объемные фигуры (6 часов)

Теория: Конструирование с помощью конструкторов «Лего-кубики», «LEGO Education WeDo 2.0», персонажей сказки.

Практика: Коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи из деталей конструкторов «Лего-кубики», «LEGO Education WeDo 2.0», педагог снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

Раздел 4. Графика в анимации (10 часов)

Теория: Графика в анимации. Фон.

Практика: Создание фона для мультперсонажей.

Раздел 5. Движение персонажей (10 часов)

Теория: Иллюзия движения. Оживление предметов, собранных из лего-деталей.

Практика: Съемка и монтаж анимационных трюков (программа «заставляет» двигаться игрушки из конструкторов «Лего-кубики», «LEGO Education WeDo 2.0»).

Раздел 6. Мультфильм (10 часов)

Теория: Выбор сказки или любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.). Конструирование персонажей, подбор фона. Покадровая съёмка. Программирование. Монтирование.

Практика: Изготовление коллективного мультфильма – экранизации.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знают	<ul style="list-style-type: none">– о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии;- правила поведения на занятиях, в гардеробе, в игровом творческом процессе;- правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению.	<ul style="list-style-type: none">- о ценностном отношении к театру как к культурному наследию народа;- общепринятые нравственные нормы взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми.	<ul style="list-style-type: none">- необходимые сведения о видах анимационных техник;- о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;- законы развития сюжета и о правилах драматургии;- о сценической речи;- о звуковом сопровождении мультфильма.
Умеют	<ul style="list-style-type: none">- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;- правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.);- выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности.	<ul style="list-style-type: none">- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и других людей;- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;- формулировать собственное мнение и позицию.	<ul style="list-style-type: none">- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;- импровизировать;- работать в группе, в коллективе.выступать перед публикой, зрителями.
Применяют	<ul style="list-style-type: none">- сдержанность, терпимость, вежливость в процессе творческого	<ul style="list-style-type: none">- полученные сведения о многообразии экранного искусства;	<ul style="list-style-type: none">- самостоятельный выбор при реализации небольшого творческого проекта;

	взаимодействия; - самостоятельно подводить итог занятия; - при анализе и систематизации полученные умения и навыки.	- красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения.	- первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, при формировании потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания.
--	---	---	---

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Для обеспечения учебного процесса и успешной реализации программы имеется учебный кабинет с достаточным естественным и искусственным освещением, отвечающий санитарно-гигиеническим нормам. В учебном кабинете имеются рабочие места, соответствующие росту и возрасту детей, стол и стул для педагога, проектор, информационные стенды, стол для размещения декораций, персонажей и оборудования.

Для каждого учащегося или группы организовано рабочее место с компьютером и свободным местом для сборки моделей. Оборудовано отдельное подсобное помещение для хранения наборов (оснащено аптечкой). Незавершённые модели хранятся в контейнерах или на отдельных полках. Предусмотрено место, где можно разместить дополнительные материалы: книги, фотографии, карты – всё, что относится к изучаемой теме.

Оборудование, необходимое для проведения занятий - это базовый конструктор «Лего-кубики» и набор «LEGO Education WeDo 2.0» (280 деталей), представляет собой готовое образовательное решение, поощряющее любопытство учеников и развивающее их навыки научной деятельности, инженерного проектирования и программирования. Базовый набор помещается в удобной для использования в классе пластиковой коробке. В комплект набора входят: смартхаб WeDo 2.0, электромотор, датчики движения и наклона, лего-детали, лотки и наклейки для сортировки деталей.

Кроме набора необходимы компьютеры или планшеты из расчета на каждого учащегося. На компьютерах и планшетах должно быть установлено программное обеспечение LEGO Education WeDo 2.0, являющееся мультиплатформенным и поддерживающее все самые современные устройства, используемые в образовательных учреждениях. С программным обеспечением можно работать, используя персональные компьютеры под управлением Windows, MacOS или ChromeOS, а также планшеты под управлением iOS или Android.

Перечень имеющегося **минимального набора технических средств**: экран, мультимедийный проектор, конструкторы «Лего-кубики», «LEGO Education WeDo 2.0» – 8 штук, Планшеты – 8 штук, фотоаппарат, компьютеры – 8 штук.

Методическое обеспечение Программы основывается на книге для учителя и сборнике проектов LEGO Group. Богатый интерактивный обучающий материал действительно полезен детям, таким образом, образовательная программа может заинтересовать большой круг любителей конструктора «Лего».

Результаты работы фиксируются в виде фотографий, видео клипов, презентаций и публикуются в <https://www.youtube.com/>, <https://rutube.ru/>.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Небольшой срок реализации Программы не дает возможности отследить изменения, произошедшие с детьми в нравственном, эстетическом, ценностном аспектах. Поэтому, ставя воспитательные задачи, педагог создает условия для личностного развития воспитанников, но не проводит специальную диагностику воспитательных результатов.

Формой контроля по Программе являются парад творческих работ учащихся.

Критерии оценивания итоговой творческой работы:

- режиссура - целостность, логичность, ясность и проработанность идеи;
- оригинальность и актуальность идеи - неповторимость, необычность и новизна сценарных решений;
- качество исполнения героев и фонов - качество проработки персонажей, фона и т.п., красота визуального ряда;
- съёмка и качество анимации - четкость кадров, качество освещения, достаточность кадров, плавные переходы;
- звук и монтаж - качество звука, соответствие звукового ряда происходящему на экране и всему замыслу, красота и гармоничность звукового ряда.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Борев Ю.Б. Эстетика/Ю.Б. Борев, Ростов на Дону: Феникс, 2002, 511 с.
2. Зейц М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц, М.: ИНТ, 2010, 252 с.
3. Иткин В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным/В.Д. Иткин // Печатное издание: Искусство в школе, 2006, № 1, 52-53 с.
4. Кудрявцева В.В. Создать атмосферу сказки/В.В. Кудрявцева//Печатное издание: Искусство в школе, 2006, № 3, 23-24 с.
5. Куприянов Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры»/Н.Н. Куприянов// Печатное издание: Искусство в школе, 2007, № 4, 15-16 с.
6. Лыкова И.И. Куда уходят детские рисунки/И.И. Лыкова//Печатное издание: Обруч, 2002, № 1, 51-53 с.
7. Норштейн Ю.П. Изображение должно смотреть/Ю.П. Норштейн// Печатное издание: Искусство в школе, 2007, № 4, 56-57 с.
8. Пономарев Я.А. Психология творчества/Я.А. Пономарев, М.: Педагогика, 1996, 347 с.
9. https://youtu.be/hyDfrhKVP_k - результат работы прошлых лет

