



**ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
ХАНТЫ-МАНСИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА – ЮГРЫ**

**БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ХАНТЫ-МАНСИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА – ЮГРЫ
«НИЖНЕВАРТОВСКИЙ КОМПЛЕКСНЫЙ ЦЕНТР
СОЦИАЛЬНОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ НАСЕЛЕНИЯ»**



Проект подпрограммы

**мультипликация
в рамках программы профилактики социальной дезадаптации
несовершеннолетних в условиях дневного пребывания
«Город идей»**

«Лаборатория мультипликации»

Составитель программы:

**Машунина Яна Валерьевна, инструктор по труду
отделения дневного пребывания несовершеннолетних**

г. Нижневартовск, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОЕКТА ПОДПРОГРАММЫ.....	3
1.1.	Пояснительная записка.....	3
1.2.	Цель проекта подпрограммы.....	5
1.3.	Задачи проекта подпрограммы.....	5
1.4.	Формы работы.....	6
1.5.	Методы работы.....	6
1.6.	Этапы реализации проекта подпрограммы.....	6
2.	СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА ПОДПРОГРАММЫ.....	8
2.1.	Основные темы занятий.....	8
2.2.	Виды анимаций.....	8
3.	РЕСУРСЫ.....	10
3.1.	Кадровые ресурсы.....	10
3.2.	Материально-технические ресурсы.....	10
3.3.	Информационные ресурсы.....	11
3.4.	Методические ресурсы.....	11
4.	КОНТРОЛЬ И УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТА ПОДПРОГРАММЫ.....	11
5.	РЕЗУЛЬТАТЫ.....	11
5.1.	Ожидаемые (прогнозируемые) результаты.....	11
5.2.	Полученные результаты.....	12
6.	СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	14

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОЕКТА ПОДПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Актуальность. Мультипликация – довольно сложный, многоструктурный и групповой творческий процесс. Он объединяет в себе несколько видов искусства и технического творчества. В процессе создания мультипликационного фильма развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Как и во взрослой команде мультипликаторов, несовершеннолетние знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, камерой, освещением. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в команде.

Проект подпрограммы предполагает раскрытие индивидуальных способностей несовершеннолетних, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; расширение кругозора, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления.

Направленность проекта подпрограммы. Искусство мультипликации представляет собой художественно-организованную действительность, активно воздействующих на эмоции, чувства, воображение и фантазию. Мультфильм становится универсальным языком, помогающим разностороннему развитию несовершеннолетних. Проект подпрограммы «Лаборатория мультипликации» относится к программам технической направленности и ориентирована на приобщение несовершеннолетних к освоению и технических средств и технологий создания мультфильмов.

Новизна проекта подпрограммы заключается в следующем:

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма;

- включение в содержание проекта подпрограммы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с видео, - аудио аппаратурой) деятельности;

- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение несовершеннолетними различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

- применение системно-деятельного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств. Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной программы.

Адресат проекта подпрограммы. Возраст несовершеннолетних в реализации проекта подпрограммы, составляет 7 - 18 лет. В проекте подпрограммы учтены особенности их психологического, физиологического и интеллектуального развития.

Младшие школьники отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Возрастная особенность, которая присуща несовершеннолетним - слабость произвольного внимания. Значительно лучше в младшем возрасте развито непроизвольное внимание. Все новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание несовершеннолетних, без всяких усилий с их стороны.

В период переходного возраста подросток проходит великий путь в своем развитии: через внутренние конфликты с самим собой и с другими, через внешние срывы и восхождения он может обрести чувство личности. В данном возрастном периоде у ребенка закладываются основы сознательного поведения, вырисовывается общая направленность в формировании нравственных представлений и социальных установок.

Важным процессом в период переходного возраста становится развитие творческих способностей и у подростка. Развивать их необходимо вне зависимости от

того, будет ли связана дальнейшая жизнь подростка с творчеством. Творческое развитие становится хорошим фундаментом для последующего личностного роста человека, учит его гибкому и творческому подходу к решению жизненных ситуаций. Люди, чьи творческие навыки хорошо развиты в подростковом возрасте, отличаются способностью анализировать ситуацию, гибкостью ума, уверенностью в себе, устойчивостью в сложных ситуациях, позитивным взглядом на новые идеи. Формирование творческой личности – одна из важных задач педагогической теории и практики на современном этапе. Развитие творческих способностей несовершеннолетних позволяют им выразить свою индивидуальность, глубже познать окружающий мир, развить в себе навыки позитивного и эстетического восприятия мира, а также развить навыки контроля и самоконтроля.

1.2. Цель проекта подпрограммы

Цель: создание условий для развития у несовершеннолетних творческих способностей и технических навыков средствами мультипликации.

1.3. Задачи проекта подпрограммы

Задачи:

- познакомить несовершеннолетних с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную рисованную, пластилиновую и песочную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить несовершеннолетних с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению героев, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучиванию;
- познакомить с компьютерными технологиями как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

— воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность.

1.4. Формы работы

- Групповые занятия;
- коллективно-творческие дела;
- профилактические беседы;
- рефлексия.

1.5. Методы работы

- Беседа;
- диалог;
- объяснение;
- рассказ;
- демонстрация;
- иллюстрация;
- игровые методы;
- упражнения;
- видеометод;

1.6. Этапы реализации проекта подпрограммы.

1. Подготовительный (диагностический)

В процессе предварительной работы с несовершеннолетними проводят беседы о мультипликации: рассказывают об ее истории, просматривают мультфильмы, выполненные в различных техниках. Далее нужно подготовить все необходимые материалы:

- Фотоаппарат;
- Штатив;
- Дополнительное освещение (лампа);
- Компьютер, программы для создания мультфильма;
- Диктофон, микрофон;

Материалы для создания фона персонажей в зависимости от выбранной технологии.

2. Основной (практический)

1. Продумывание замысла – для чего, с какой целью создается мультфильм, в какой технике, что мы хотим рассказать зрителю.
2. Составление сценария, его раскадровка.
3. Подготовка фона и создание героев – в зависимости от той техники мультипликации, которую выбрали.
4. Съемка.
5. Запись аудио ряда на имеющееся у вас техническое устройство.
6. Монтаж работы осуществляется в различных программах, удобных пользователю.
7. Создание титров.

3. Заключительный (контрольный)

В групповом создании мультиков есть много положительных моментов, в том числе с психологической точки зрения.

Во-первых, общий труд над созданием чего-то, совместный созидательный процесс – это возможность научиться лучше чувствовать друг друга, слушать и слышать партнёров, расставлять роли в настоящем процессе. Назначьте кого-нибудь главным и каждому отведите выполнение той или иной задачи, с которой он должен справиться самостоятельно. И, конечно, что-то в процессе создания мультфильма должно решаться вместе.

Во-вторых, в создаваемом мультфильме вы можете отразить, обыграть ту или иную жизненную ситуацию, которую и решить посредством мультика.

В-третьих, для несовершеннолетних создание мультфильма может стать не только увлекательным процессом, тренирующим усидчивость и внимание, но и возможностью узнать что-то новое, а может, даже выучить непонятный до сих пор урок. Информация, заложенная в мультфильме, быстрее и проще доходит до сознания несовершеннолетних посредством ярких и доступных образов. К тому же данный процесс очень хорошо развивает фантазию ребёнка и его способность действовать последовательно по намеченному плану.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА ПОДПРОГРАММЫ

2.1. Основные темы занятий

1. Знакомство с техникой безопасности при работе в создании мультанимации.
2. Ведение несовершеннолетних в теоретическую часть проекта подпрограммы по созданию мультфильма.
3. Знакомство с целью и задачами творческой деятельности.
Ознакомление с теоретической частью: – что такое мультфильмы; – когда появились мультфильмы; – создатели мультфильмов.
Технологии создания мультфильмов. Пошаговая инструкция.
Практикум. Работа с помощью видов мультипликации.
Знакомство детей с видами мультипликации и технической стороной работы.
Мультфильм – рисунок (за счет множества рисунков, которые передают эффект движения персонажа).
Пластилиновый мультфильм (создаётся за счет фигур, вылепленных из пластилина).
Мультфильм – оригами (путем оживления героев, сконструированных из бумаги).
Мультфильм – аппликации (героями являются фигуры, выполненные в аппликативной технике).
Песочно-детальная анимация (с помощью песка, макарон, мелких деталей).
1. Результативность работы. 2. Мастер-классы несовершеннолетних по созданию мультфильмов.

2.2. Виды анимации

На сегодняшний день существует несколько основных видов анимации:

- **Рисованная.** В данном случае каждый кадр рисуется на отдельном листке, отображая малейшие изменения в движении героя. Чтобы нарисовать более 20-30 кадров может понадобиться час, день или неделя, в зависимости от сложности самого рисунка. В свою очередь в одной минуте должно быть около 25 кадров.

- **Кукольная.** Данный вид анимации предполагает покадровую съёмку участвующих в мультике предметов. Это могут быть предварительно подготовленные куклы, взятые на прокат или сделанные своими руками. Это могут быть бумажные или картонные модели героев, пластиковые игрушки или мягкие. Героями в таких мультфильмах может стать что угодно. Карандаши, ластики, скрепки, кнопки, смятые листы бумаги, аппликации, монеты, макароны и многое, многое другое спокойно может занять место в создании домашней мультипликации.

- **Компьютерная и 3D анимация.** Одно из последних и самых продвинутых направлений в анимации. Для семейного творческого процесса это является самым сложным вариантом, однако, если ваш ребёнок увлекается компьютерными технологиями, то почему бы и самим не улучшить свои познания в данной области и не сделать нечто более масштабное и трудоёмкое. Конечно, в данном случае понадобится компьютер и специальные установленные для этого программы.

- **Песочная.** Для семейного времяпрепровождения - отличный вариант. Особенность данного вида анимации заключается в том, что всё происходящее рисуется песком и в режиме реального времени. Чтобы заниматься такой анимацией, можно записаться на соответствующие курсы всей семьёй или купить себе личный проектор и еженедельно экспериментировать с новыми образами.

- **Пластилиновая.** «А может быть ворона!» Вполне доступный и несложный вид анимации, которым могут заниматься, и взрослые, и дети, а вместе они могут сотворить настоящие чудеса.

- **Перекладная анимация.** Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм «Ежик в Тумане» режиссера Юрия Норштейна.

3. РЕСУРСЫ

3.1. Кадровые ресурсы

п/п	Должность	Кол-во штатных единиц	Функции
1.	Заведующий отделением	1	Контроль за реализацией проекта подпрограммы.
2.	Инструктор по труду	1	Проводит групповые занятия, организует выставки.

3.2. Материально-технические ресурсы

- Кабинет для проведения занятий;
- Оснащение дидактическими и рабочими материалами;
- Музыкальное и световое оборудование;
- Техническое оснащение: фотоаппарат, штатив, компьютер, микрофон.

Каждому ребёнку для занятий:

Инструменты, необходимые для работы:

- ножницы;
- стек;
- степлер;
- дощечки под пластилин.

Материалы, необходимые для работы:

- ватман А3, А2;
- бумага белая, цветная;
- крафтовая бумага;
- картон цветной и белый;
- скотч бумажный;
- клей карандаш;
- пластилин;
- фломастеры;
- карандаши простые и цветные;

- мелки восковые;
- проволока.

Финансирование осуществляется за счет средств учреждения.

3.3. Информационные ресурсы

Информация об реализации проекта подпрограммы размещается на официальном сайте учреждения <http://кпсон-нв.рф/> и в официальной группе социальной сети ВКонтакте <https://vk.com/nv.odpn>.

По согласованию с представителями средств массовой информации отдельные мероприятия освещаются через репортажи на местных телеканалах и заметки в местных газетах.

3.4. Методические ресурсы

- Наличие проекта подпрограммы;
- Комплектация методической «копилки»;
- Интернет ресурсы.

4. КОНТРОЛЬ И УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТА ПОДПРОГРАММЫ

Контроль над реализацией проекта подпрограммы осуществляется администрацией БУ «Нижевартровский комплексный центр социального обслуживания населения» и заведующим отделения дневного пребывания несовершеннолетних.

Внутренний контроль над реализацией программных моментов осуществляет специалист, отвечающий за реализацию проекта в целом.

5. РЕЗУЛЬТАТЫ

5.1. Ожидаемые (прогнозируемые) результаты

Знать:

- технологию создания объемной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;

- придумывать образ;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movie
- технологию озвучивания.

Уметь:

- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- придумывать образ;
- задавать движение фигурке
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- выполнять монтаж в программе Movie Maker.

Иметь представление:

- о мультимедиа и мультимедиа устройствах;
- о перспективах отечественных и зарубежных мультпроект.

5.2 Полученные результаты

За 2024 год создано 5 мультпроект, обслужено 25 несовершеннолетних.

В результате реализации подпрограммы «Лаборатория мультипликации», наблюдается положительная динамика в овладении следующими компетенциями:

у 93 % детей - когнитивная компетенция – готовность несовершеннолетнего к самостоятельной познавательной деятельности, умение использовать имеющиеся знания, организовывать и корректировать свою деятельность, наблюдать, сравнивать и проводить эксперимент;

у 95 % детей - информационная компетенция – готовность несовершеннолетнего работать с информацией различных источников, отбирать и систематизировать её, оценивать её значимость для адаптации в обществе и осуществление социально-полезной деятельности в нём.

у 98 % детей - коммуникативная компетенция – умение вести диалог, сдерживать негативные эмоции, представлять и корректно отстаивать свою точку зрения, проявлять активность в обсуждение вопросов;

у 98 % детей - социальная компетенция – способность использовать потенциал социальной среды для собственного развития, проявлять активность к социальной адаптации в обществе и самостоятельному самоопределению;

у 98 % детей - креативная компетенция – способность мыслить нестандартно, умение реализовывать собственные творческие идеи, осваивать самостоятельные формы работы;

у 97 % детей - ценностно-смысловая компетенция – готовность видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нём, сознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков;

у 97 % детей - компетенция личностного самосовершенствования – готовность осуществлять физическое, духовное и интеллектуальное саморазвитие.

6. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.
4. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
5. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
6. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
7. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей». М.: НТ Пресс, 2006г.
8. Игнатова. Вектор пластилина.- М.: Отдельное издание, 2013. – 143 с.
9. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. -М.: Перспектива, 2011. – 148 с