

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 6» Муниципального района
«Город Краснокаменск и Краснокаменский район»
Забайкальского края
Центр цифрового образования детей «IT-Cube»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ
«СОШ № 6»
Софронова Л.В.

Принято на заседание
педагогического совета
Протокол №

«Согласовано»
руководитель ЦЦОД
_____ Литвинова А.А.
«» . 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная программа по тематическому направлению
«Мультипликация»

Срок освоения программы: 1 год
Возрастная категория обучающихся 8-13 лет

Составила:
Богданова Дарья Игоревна,
педагог дополнительного образования

Краснокаменск 202



Содержание

Пояснительная записка	3
1. Общая характеристика Программы	5
1.1 Нормативные правовые основания разработки Программы	5
1.2 Требования к слушателям	5
1.3 Цель и задачи Программы	5
1.4 Форма обучения	8
1.5 Объем программы	8
2. Учебный план	9
3. Учебно-тематический план	9
4. Организационно-педагогические условия реализации Программы	14
4.1 Материально-техническое обеспечение	14
4.2 Информационное обеспечение обучения. Перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы	14
4.3 Организация образовательного процесса	15
5. Формы аттестации	17

Пояснительная записка

Мультфильмы для детей – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления. Каждый ребёнок талантлив. Анимация, как вид экранного искусства, дает детям возможность реализовать все творческие способности. Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопродукта.

Данная дополнительная общеразвивающая программа (далее – Программа) предназначена для вовлечения детей в творческий процесс в области, так называемых синтетических искусств, где сочетаются пластические искусства и литература, актёрство, музыка и мультимедийные технологии. Именно в этой комплексности мультипликации заключаются ее широкие возможности в раскрытии и развитии творческих способностей детей. Именно мультипликация с использованием современных компьютерных программ, позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи педагога с интересами и запросами современного ребенка. С помощью мультипликации процесс обучения и развития становится для ребенка приятным и увлекательным занятием.

Мультипликация, анимация — вид киноискусства, произведения которого создаются методом кадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов. Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы (аниматоры). Мультипликатор придумывает персонажей мультфильмов, выполняет эскизы основных сцен, прорабатывает мимику и жестикуляцию героев, ищет интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Занимается раскадровкой и расцветкой будущего фильма, анимацией персонажей (прорабатывает их движения, рисуя промежуточные фазы). Таким образом, мультипликация даёт большие возможности в творческом развитии детей.

Актуальность программы в необходимости интеграции современных технологий, познавательной и творческой деятельности. Актуальность курса определяется также всё возрастающей ролью информатики в формировании универсальных учебных действий и видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов, сбор, хранение, преобразование и передача информации, управление объектами и процессами.

1 Общая характеристика программы

1.1 Нормативно-правовые основания разработки Программы

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

1.2 Требования к слушателям

Обучение по Программе ведется в разновозрастных группах:

- 8-13 лет.

1.3 Цель и задачи Программы

Целью программы является формирование и закрепление навыков творческой деятельности детей в процессе работы над мультипликационными фильмами и анимацией.

Задачи:

Обучающие:

знакомство с историей анимации;

знакомство с терминологией анимационного творчества;

знакомство с необходимыми техниками анимации;

формирование знаний в области изобразительного искусства;

формирование системы знаний и навыков работы с дополнительным оборудованием;

обучение навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами;

овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической,

текстовой, звуковой;

овладение умением импровизировать в играх, имеющих разную тематику.

Развивающие:

расширение представлений у обучающихся о технологии создания мультфильмов;

развитие межпредметных связей: изобразительное искусство, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр, техническое творчество;

развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;

развитие мелкой моторики рук;

развитие умений владеть своим телом;

развитие речевого аппарата посредством артикуляционной гимнастики;

формирование знаний о профессиях, которые играют ведущую роль в создании мультфильма;

формирование устойчивого интереса к анимационному творчеству;

развитие умения сочинять коллективный сценарий;

развитие творческой инициативы обучающихся: самостоятельный выбор темы, выразительных средств и способов изображения;

развитие чувства прекрасного.

Воспитательные:

содействие профессиональному самоопределению обучающихся;

раскрытие воспитательных возможностей мультфильмов; воспитание интереса к информационной деятельности;

воспитание уважительного отношения к авторским правам;

развитие культуры общения;

развитие творчески активной личности.

Обучающиеся после обучения научиться:

- изготавливать героев, сцены-макета из бумаги и картона, пластилина или другого материала;
- стоп-кадровой съемке сцен;
- озвучке, монтажу мультфильма;
- наложению титров, музыки;
- создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики;
- создавать короткие анимационные ролики и интерактивные элементы на основе векторной и растровой графики;
- пользоваться графическими библиотеками для оформления презентаций и других мультимедийных проектов;
- создавать красочные презентации с использованием элементов;
- создавать проекты с использованием трехмерной графики;
- создавать и редактировать 3D объекты, а также создавать анимации на основе 3D графики;
- совмещать продукты векторной, растровой и 3D графики;
- создавать GIF анимации с использованием слоев, стилей, на основе покадровой анимации;
- создавать управляемую анимацию;
- оформлять веб документы элементами анимации и графики;
- создавать собственные простые веб документы с использованием анимации и графики;
- работать с оборудованием для мультипликации и анимации - фотоаппаратом и графическим планшетом.

1.4 Форма обучения

Программа реализуется в очной форме с применением дистанционных образовательных технологий.

1.5 Объем программы

Объем программы 36 часов.

2 Учебный план

Таблица 1 – Учебный план Программы

	Наименование раздела	Всего / час	Аудиторные занятия / час	
			Теоретические занятия	Практические занятия
	Раздел 1 Теоретические основы мультипликации	1	1	
	Раздел 2 Первые шаги в мультипликации	3	2	1
	Раздел 3 Создание мультипликации	8	2	6
	Раздел 4 Компьютерная анимация	23	4	19
	Итоговая аттестация	1		
ИТОГО:		36	9	26

Учебно-тематический план

	Наименование раздела	Всего, час.	Аудиторные занятия, час.		Внеаудиторная самостоятельная работа	Промежуточная аттестация
			Теоретические занятия	Практические занятия		
Раздел 1	Теоретические основы мультипликации Знакомство с историей мультипликации. Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Творчество современных представителей отечественной анимации, мировая анимация анимационные фестивали.	1	1			
Раздел 2	Первые шаги в мультипликации Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране. Обзор компьютерных программ для создания мультфильмов	1	1			

2.1	Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	2		2		
3	Раздел 3 Создание мультипликации	8	2	6		1
	Виды мультипликации по техникам, особенности производства каждой из них. Рисованная, бумажная, пластилиновая, кукольная, программируемая анимация и другие	1	1			
	Изготовление героев, сцены-макета из бумаги и картона, пластилина или другого материала. Распределение ролей. Пробы.	2		2		
	Стоп-кадровая съемка сцен сказки с помощью телефона. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	4	1	2	1	
	Озвучивание мультфильма-сказки. Просмотр озвученного материала. Обсуждение.	1		1		
4	Раздел 4 Компьютерная анимация	23	4	19		
	История студии Дисней. История студии Союзмультфильм. Профессии и узкие специализации в различных видах анимации	1	1			
	Цветовой круг, законы восприятия цветовых сочетаний, приёмы подбора палитры	2	1	1		

	Основные законы и принципы анимации	1	1			
	Программы для работы с анимацией	2		2		
	Необходимое оборудование для работы в различных анимационных техниках	1		1		
	Содержательная разработка и анимация персонажа	3	1	2		
	Принципы размещения анимации в среде Интернет	2		2		
	Работа над анимацией по заданной тематике	10		10		
5	Итоговая аттестация: демонстрация проектных работ	1				1
ИТОГО:		23	4	18		2

5 Организационно-педагогические условия реализации Программы

5.1 Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение реализации Программы составлено в соответствии с инфраструктурными листами центра цифрового образования «IT-куб».

Для работы преподавателя и слушателей аудитория должна быть оборудована:

- Ноутбук «Гравитон» (intel(R) Core (TM) i5-8259U CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz/ 64-разрядная операционная система, процессор x64 / Windows 10 для образовательных учреждений.
- МФУ PANTUM M6800FDW;
- графическим планшетом XP – PEN DECO 01 v2;
- наушниками накладными Defender Gaming headset / User Manual;
- веб-камера;
- доска магнитно-маркерная;
- интерактивная доска Newline (интерактивный программно – аппаратный комплекс).

5.2 Информационное обеспечение обучения. Перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные ресурсы:

1. Леонов К. А. Основы компьютерной анимации. 10-11 классы: учебное пособие для общеобразоват. организаций/ К.А. Леонов. – М.: Просвещение, 2019.
2. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей /М. Саймон. – М.: НТ Пресс, 2020.
3. Пол, Дж. Цифровое видео: Полезные советы и готовые инструменты по

видео-съемке, монтажу и авторингу [Электронный ресурс] / Дж. Пол .— М. : ДМК-Пресс, 2019 .— 401 с.

Дополнительные ресурсы:

1. Гумерова, Г.Х. Основы компьютерной графики : учеб. пособие / Казан. нац. исслед. технол. ун-т, Г.Х. Гумерова .— Казань : КНИТУ, 2021 .— 87 с.
2. Петров, М. Н. Компьютерная графика [Текст] / М. Н. Петров, Молочков, В. П. -2-е изд. - СПб. : Питер, 2019. - 811 с.
3. Фролов М. Учимся на компьютере анимации. Самоучитель для детей и родителей / М. Фролов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2020.

5.3 Организация образовательного процесса

Реализация Программы строится на принципах: «от простого к сложному» (усложнение идёт «расширяющейся спиралью»), доступности материала, развивающего обучения.

На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (объяснение, демонстрация наглядных пособий). Для общей демонстрации используется демонстрационная одноэлементная магнитно-маркерная доска и интерактивная панель. На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Для демонстрации этапов выполнения работ обучающимися используются стационарные компьютеры. Затем в течение дальнейшего обучения, постепенно усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов.

В ходе реализации Программы осуществляется вариативный подход к работе. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания. Комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической частей, являются основной формой реализации

данной Программы. Практические задания выполняются с применением компьютеров, фотоаппарата, графических планшетов.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная – обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- фронтальная – обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- самостоятельная – обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

6. Формы аттестации

Формы контроля служат для определения результативности освоения Программы обучающимися. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий. Промежуточный контроль проходит в форме показа презентаций или демонстрации видео. Итоговый контроль (зачетное занятие) проходит в форме защиты проектов.

Возможные проекты:

- анимация логотипа;
- анимация текста;
- анимация 2D персонажа;
- анимация 3D персонажа;
- моушн-дизайн;
- GIF анимация;
- Flash анимация для веб и другие.

