

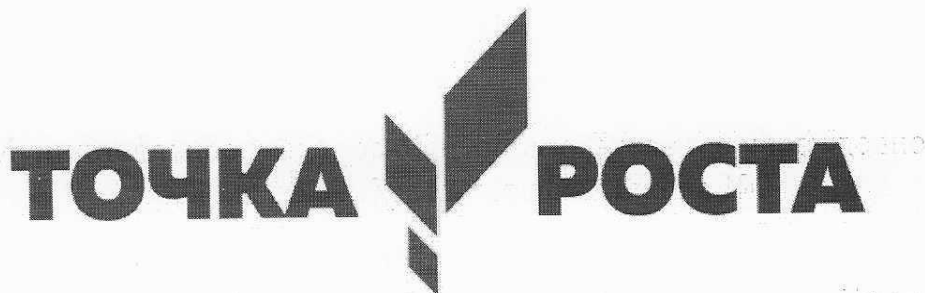
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №2

Принято
на педагогическом совете
№ 1 от 29.08.2024 г.

Утверждено
приказом МКОУ СОШ №2
№ 132 от 30.08.2024 г.
(И.И. Киселева)



Центр образования цифрового
и гуманитарного профилей



Принято
на педагогическом совете
№ 1 от 29.08.2024 г.

Утверждено
приказом МКОУ СОШ №2
№ 132 от 30.08.2024 г.
(И.И. Киселева)

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
учебного курса «Студия мультипликации»
Возраст обучающихся 7-14 лет
Срок реализации: 1 год (2024-2025)**

Автор-составитель:
Бабасиева Мария Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Светлоград, 2024г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Студия Мультипликации» (далее ДОП «Студия Мультипликации») разработана в соответствии с основными направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня, Уставом и локальными актами образовательной организации.

Направленность

ДОП «Студия Мультипликации» относится к **технической направленности**.

Программа направлена на развитие интереса обучающихся к инженерно-техническим и информационным технологиями формированию предпрофессиональных навыков в сфере инженерии и технологического творчества. Занимаясь по программе, осваивают программное обеспечение по созданию медийных продуктов и интеграции их в повседневную жизнь.

Адресат программы

Программа «Студия Мультипликации» адресована детям с 7 до 14 лет, проявляющим интерес к созданию мультфильмов графических и медиа-продуктов. Наличие базовых знаний по определенным предметам не требуется.

Актуальность программы

состоит в том, что мультипликация способствует развитию творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. При занятии анимационным творчеством у детей развиваются многочисленные навыки присущие множеству профессий и специальностей, задействованных в процессе создания анимационного продукта, за каждым серьезным мультфильмом, клипом, роликом стоят целые конвейерные производства с армией в тысячи разнопрофильных специалистов технической и художественной направленности.

Разнообразие технологий создания анимации, с которым обучающиеся познакомятся на занятиях, раскрывает перед ребенком огромный мир возможностей, с помощью которых он сможет поделиться своей уникальной идеей и посылками с другими людьми.

Анимация имеет большой потенциал, как в современном искусстве, так и в образовании, и является неотъемлемой частью визуальной культуры нашего времени.

Ребенок может найти себя в любой сфере деятельности, участвующей в анимационном производстве, что послужит ориентиром для будущей профессии.

Отличительные особенности программы

Программы, существующие в области мультипликации, чаще всего имеют узкоспециализированную направленность. Разработчик данной программы объединил в одну дополнительную общеразвивающую программу несколько методов и техник реализации анимационных фильмов (как материальных: перекладная, пластилиновая, песочная, так и нематериальных: компьютерная 2d анимация), для составления более полного представления о специфике мультипликации в разных сферах её применения. Это обеспечивает вариативность и позволяет обучающимся познакомиться с разнообразием техник, определиться с выбором направления для будущего профессионального развития.

Во время прохождения данной программы развивается воображение, навыки рисунка и работы с пластическими материалами, что позволяет создавать более сложные и интересные синтетические произведения в результате. Развитие воображения, расширение кругозора способствуют успеваемости учащихся и по общешкольным предметам.

Дети знакомятся не только с материалами и техниками анимации, но и с профессиями: режиссур анимационного фильма, аниматора, сценариста, оператора и фотографа, художника-мультипликатора, звукорежиссера, 2d аниматора.

Уровень освоения программы - общекультурный. Формирование и развитие творческих способностей детей.

-Презентация результатов на уровне образовательной организации

Объем и срок освоения программы

Общее количество учебных часов по программе - 340 часов. Срок освоения программы - 2 года:

Цель и задачи программы

Цель программы – Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности посредством решения задач и проблем в сфере мультипликации.

Задачи:

Обучающие:

- Сформировать базовые навыки работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой, песочной и компьютерной.

- Дать представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации.

- Дать представление о драматургии и сценарном мастерстве.

- Обучить основным этапам создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукоряда.

- Сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации.

- Научить основным этапам монтажа мультипликационного фильма, создания законченных, творчески выполненных проектов.

Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.

- Формирование потребности в саморазвитии.

- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.

- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

- Развитие эстетического восприятия.

- Способствовать развитию творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе над мультипликационным фильмом.

Способствовать развитию умения планировать работу и рационально распределять время.

- Способствовать умению учащихся обобщать полученные знания, преобразовывать информацию в символы, проводить анализ, синтез, сравнение и делать необходимые выводы.

- Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных (нетипичных) условиях.

- Обеспечить условия для развития умений точно и образно выражать свои мысли и идеи.

- Способствовать развитию умений творчески подходить к решению практических задач.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.
- Создание условий для воспитания патриотичности.
- Создать условия для развития самостоятельности и ответственности.
- Способствовать развитию стремления к совершенствованию навыков и умений, желания выполнять более сложные работы.
- Создать условия для развития интереса к лучшим образцам мультипликации и желания к самостоятельному творчеству.
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности и пространственного воображения через овладение мультипликационными техниками: перекладной, пластилиновой, кукольной и компьютерной.
- Создать условия для развития умения работать в коллективе: проявлять эмпатию и оказывать и принимать помощь, сотрудничать, совместно добиваться намеченной цели, через создание творческой и доброжелательной рабочей атмосферы.

Воспитательный компонент данной программы основывается на реализации целей и задач:

- Примерной программы воспитания в ДДТ Петроградского района;
- Программы развития учреждения;
- воспитательной миссии, традиций учреждения;
- специфике образовательной деятельности ДОП;
- связях с социальными партнерами (музейные, творческие, социокультурные проекты и т.д.).

Воспитательный компонент ДОП реализуется через учебное занятие, которое является частью всего образовательного процесса в учреждении. Разработчик программы рассматривает занятие как лабораторию, где происходит развитие личности ребенка, его социализация, где ребенок и педагог выступают равноправными субъектами образовательного процесса.

Воспитательный потенциал занятия предполагает создание условий для развития познавательной активности учащихся, их творческой самореализации. С этой целью на занятиях в рамках данной программы предполагается следующее:

- демонстрация детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности;
- подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения на занятиях;
- применение интерактивных форм работы, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога, командной работы и взаимодействия с другими детьми;
- включение в занятие игровых технологий, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в объединении, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия;
- включение проектных технологий, позволяющих учащимся приобрести навык генерирования и оформления собственных идей, навык самостоятельного решения проблемы, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения и т.д.;
- включение в образовательный процесс технологий самодиагностики, рефлексии, позволяющих ребенку освоить навык выражения личностного отношения к различным явлениям и событиям.

Воспитательные эффекты ДОП достигаются через:

- актуализацию воспитательных практик (мероприятий, дел, игр и пр.) в процессе реализации ДОП;

- организацию игровых учебных пространств;
- обновление содержания совместной творческой деятельности педагога и учащихся;
- разработку современного образовательного и воспитательного контента;
- содействие в становлении детско-взрослых научных сообществ;
- проектирование дискуссионных образовательных пространств;
- проектирование игровых образовательных пространств;
- организацию и педагогическую поддержку социально-значимой деятельности и социальных проб учащихся;

- формирование и развитие сетевых (наука, бизнес, образование и т.д.) образовательных детско-взрослых сообществ;

- организацию и педагогическую поддержку просветительской, исследовательской, поисковой, практико-ориентированной, рефлексивной деятельности учащихся, направленной на освоение социальных знаний, формирование позитивного отношения к общественным ценностям, приобретения опыта социально-значимых дел.

Данной программой предусмотрена организация и проведение мероприятий в рамках реализации Плана воспитательной работы с учащимися, проходящими обучение по данной программе, и участие в мероприятиях учреждения.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами;

- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности;

- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;

- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности;

- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;

- Формирование способности доводить начатое до конца;

- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- Владение навыками творческого решения разного рода задач;

- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.

- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;

- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;

- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма;
- Приобретут знания и умений работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут знание основ компьютерной анимации;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству;
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации;

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: русский язык.

Форма обучения

1. очная
2. возможна очно-заочная с использованием технологии дистанционного обучения.

Особенности реализации программы

Ход освоения программы предусматривает освоение обучающимися учебного материала по разделам:

- Сторителлинг
- Видеомастерство и работа со звуком.
- Растровая и векторная графика
- 12 принципов анимации и походка
- Актерское мастерство и работа со звуком.

По прохождении каждого раздела обучающиеся создают творческие продукты, используя знания и навыки, полученные при прохождении соответствующей темы. Творческие продукты, созданные по технологии, имеют прикладное значение.

И работа над индивидуального, или коллективного мультипликационного фильма, анимации обозначенных, как проект.

Ряд тем программы может быть реализован с использованием элементов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Условия набора в коллектив:

В группу первого года обучения принимаются все желающие по заявлению родителей, без предварительного отбора.

В группу второго года обучения возможен дополнительный набор обучающихся, имеющих специальную подготовку, обладающих базовыми навыками использования ПК. Отбор проводится по результатам собеседования.

Условия формирования групп:

Группы разновозрастные. Допускается дополнительный набор учащихся на второй год обучения по результатам собеседования.

Количество обучающихся в группе

Списочный состав групп формируется в соответствии с нормами наполняемости:

- на первом году обучения — не менее 10 человек;
- на втором году обучения — не менее 10 человек.

Формы организации занятий

Занятия по программе проводятся по группам, при проведении закрытых показов и конкурсов реализованных проектов, возможно проведение занятий со всем составом объединения.

Программой предусмотрены аудиторские занятия. Возможно проведение внеаудиторных занятий. Внеаудиторные занятия проводятся вне стен образовательной организации. К таким занятиям могут относиться творческие выезды, экскурсии и др.

Формы проведения занятий

Учебное занятие – основная форма работы с детьми. На таких занятиях учащиеся занимаются изучением теоретических аспектов создания программирования и создания игр.

- *Практическое занятие* – на таком занятии учащиеся:

- придумывают сценарий,
- разрабатывают и создают персонажей,
- фон и фоновые объекты,
- снимают создают логические игры,
- придумывают сюжеты,

- *Занятие «Творческий поиск»* - на таком занятии проходит коллективное обсуждение замысла проекта, придумывание сюжета, разработка персонажей или проработка ролей, особенностей логики игры.

- *Занятие за компьютером* - на таком занятии дети занимаются изучением новых программ для создания растровой, векторной графических программ для создания игр и решением возникших проблем.

- *Показ* – открытый (для всех) или закрытый (только для учащихся) показ проектов.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

Ведущей формой организации обучения является *индивидуально-групповая*. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся.

В процессе обучения используются следующие формы организации занятий:

- *фронтальная*: дети под руководством педагога выполняют одинаковую работу, работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);

- *коллективная*: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно, дети выполняют общую работу, проявляя самостоятельность и взаимопомощь;

- *индивидуальная*: выполнение ребёнком индивидуального задания.

Материально-техническое оснащение программы

Для реализации программы необходимы:

- кабинет, оборудованный столами и стульями,
- компьютерами, оснащенными выходом в интернет.
- цифровая фотокамера с функцией ручного режима,
- штатив,
- студийный свет

- кабель USB-miniUSB,
- доской для записей,
- медиа-проектором,
- раздаточный материал,
- ноутбук.

Каждому ребёнку для занятий:

Инструменты, необходимые для работы:

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

Материалы, необходимые для работы:

- ватман А3,
- ватман А2,
- бумага белая,
- бумага цветная,
- зелёный фон,
- крафтовая бумага,
- картон цветной и белый,
- скотч бумажный,
- клей карандаш,
- пластилин,
- фольга,
- фломастеры,
- карандаши простые и цветные,
- мелки восковые,
- салфетки влажные,
- проволока.

Кадровое обеспечение

Занятия проводит педагог дополнительного образования.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1-й год обучения

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	4	4	0	Беседа, инструктаж, входной мониторинг
2	Какая бывает анимация	6	6	0	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
3	Сторителлинг	8	4	4	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
4	Качели	8	4	4	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
5	История анимации	8	6	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
6	Живой материал	24	10	14	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.

7	Проект	76	12	64	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий. Анализ результатов.
8	Актерское мастерство	6	2	4	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
9	Копилка аниматора	10	8	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
10	Видеомастерство и работа со звуком.	14	4	10	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий
11	Итоговое занятие	6	4	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
	Итого:	170	64	106	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2-й год обучения

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	4	4	0	Беседа, инструктаж, входной мониторинг
2	Растровая и векторная графика	14	8	6	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
3	Сторителлин	8	4	4	Беседа. Педагогическое
4	2D (анимация) мультипликация.	14	8	6	Наблюдение. Выполнение практических заданий.
5	Монтаж видео	12	6	6	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
6	12 принципов анимации и походка	10	5	5	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
7	Проект	86	6	80	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий. Анализ результатов.
8	Актерское мастерство и работа со звуком.	6	2	4	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий педагога.
9	Копилка аниматора	10	8	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
10	Итоговое занятие	6	4	2	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
	Итого:	170	55	115	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1 год обучения

Задачи 1-го года обучения:

Обучающие:

- Овладение базовыми навыками работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой, компьютерной и т.д.
- Знакомство учащихся с некоторыми принципами анимации.
- Знакомство с базовыми основами драматургии.
- Формирование представлений об основных этапах создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукового ряда.
- Способствовать формированию навыков работы с компьютерными технологиями, как с актуальным способом создания и монтажа мультипликационного фильма.

Развивающие:

- Развитие креативности и творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе над мультипликационным фильмом.
- Развитие логического мышления, памяти и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Развитие умения планировать работу.
- Развитие умения образно выражать свои мысли и идеи.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.
- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.
- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.
- Развитие эстетического восприятия.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению медиа технологий.
- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Создание условий для формирования умения преодолевать трудности на пути достижения цели и доводить начатое до конца.

Планируемые результаты 1-го года обучения:

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности.
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.

У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма.
- Приобретут знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству.
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации.

Содержание

- **Тема: “Вводное занятие”.**

Теория. Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ

Практика. Проведение входного мониторинга (собеседование). Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации. Самостоятельная постановка собственных целей в связи с анимацией на учебный год учащимися.

- **Тема: “Какая бывает анимация”.**

Теория. Материалы, техника исполнения и техническое оборудование анимации.

Практика. Съёмка монеты, бумажной птицы, пластилинового персонажа.

- **Тема: “Сторителлинг”.**

Теория. Этапы развития сюжета. Методы создания сюжета. Построение персонажей.

Роль диалогов, действий, пространства и других элементов сценария в развитии сюжета.

Практика. Индивидуальная разработка сюжета для сценария. Создание коротких сценариев.

- **Тема: “Качели”.**

Теория. Объяснение заданий.

Практика. Задания индивидуальные и групповые на развитие фантазии, и активизацию мышления. Обсуждение практической пользы и необходимости заданий.

- **Тема: “История анимации”.**

Теория. История анимации от оптических игрушек XIX века до студии PIXAR и «классиков» полнометражного аниме.

Практика. Производство оптической игрушки Тауматроп, создание этюда в технике эклер.

- **Тема: “Живой материал”.**

Теория. Технология работы с пластилином, создание объемных предметов и

персонажей из бумаги, стилизация и трансформация в рисунке, работа с бытовыми объектами.

Практика. Съёмка этюдов из пластилина, бумаги, рисованной графики, постановка и съёмка этюдов с «оживлением» бытовых предметов.

- **Тема: “Проект”.**

Теория. Оформление персонажей и декораций. Правильное оформление сценария.

Практика. Создание сценария и раскадровки к нему. Разработка персонажей, задников и прочих элементов мультфильма. Съёмка. Монтаж. Закрытый показ. Анализ и обсуждение. Демонстрация аудитории.

- **Тема: “Актерское мастерство”.**

Теория. Выразительность речи, мимики, жестов — связь обстоятельств с поведением. Элементы бессловесного действия. Пластический образ персонажа. Сценическое действие. Творческая мастерская.

Практика.

Тренинги. Выбор драматического отрывка. Этюдные пробы. Показ и обсуждение.

- **Тема: “Копилка аниматора”.**

Теория. Для чего создается мультфильм (цель создания). Целевая аудитория мультфильма. Чему может научить ребенка мультфильм. Нестандартные техники, материалы и повороты сюжета.

Практика.

Просмотр и обсуждение просмотренных мультфильмов

- **Тема: “Видеомастерство и работа со звуком”.**

Теория. Технология работы с компьютерным программным обеспечением для съёмки и монтажа мультипликационных фильмов.

Практика. Монтаж в видео редакторе MovAvi.

- **Тема: “Итоговое занятие”. Представление проектов**

Теория.

Нет.

Практика.

Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.

Задачи 2-го года обучения:

Обучающие: Обучающие:

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

2 год обучения

- Овладение базовыми навыками работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой, компьютерной и т.д.
- Знакомство учащихся с некоторыми принципами анимации.
- Знакомство с базовыми основами драматургии.
- Формирование представлений об основных этапах создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукового ряда.
- Способствовать формированию навыков работы с компьютерными технологиями, как с актуальным способом создания и монтажа мультипликационного фильма.

Развивающие:

- Развитие креативности и творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе над мультипликационным фильмом.
- Развитие логического мышления, памяти и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Развитие умения планировать работу.
- Развитие умения образно выражать свои мысли и идеи.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.
- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.
- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.
- Развитие эстетического восприятия.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению медиа технологий.

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Создание условий для формирования умения преодолевать трудности на пути достижения цели и доводить начатое до конца.

Планируемые результаты 1-го года обучения:

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности.
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира

У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма.
- Приобретут знания и умений работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;

- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству.
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации.

Содержание

- **Тема: “Вводное занятие”.**

Теория. Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ

Практика. Проведение входного мониторинга (собеседование). Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации. Самостоятельная постановка собственных целей в связи с анимацией на учебный год учащимися.

- **Тема: “Какая бывает анимация”.**

Теория. Стили мультипликации и графики.

Практика. Этюды в нескольких различных стилях анимации, разработка персонажей и декораций в различных стилистических жанрах.

- **Тема: “Сторителлинг ”.**

Теория. Принципы создания историй Pixar, Disney, Ghibli и NetFlix.

Практика. Индивидуальная разработка сюжета для сценария. Создание сценариев.

- **Тема: “ Растровая и векторная графика”.**

Теория.

Отличия растровой и векторной графики. Интерфейс графического редактора (Paint 3D, Scratch). Способы выделения и трансформаций. Маски. Эффекты и стили. Кисти и фигуры. Иллюстрация на ПЭВМ.

Практика.

Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.

- **Тема: “ 2D (анимация) мультипликация”.**

Теория. Технология работы с компьютерным программным обеспечением для создания 2d анимации.

Практика. Освоение принципов и инструментов программ Krita, Blander и т.д.

- **Тема: “ Монтаж видео ”.**

Теория. Технология работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов. Основы монтажа видео. Интерфейс видеоредактора MovAvi. Спецэффекты, переходы, работа со звуком.

Практика. Монтаж в видео редакторе MovAvi. Создание видеоролика на коллективно выбранную тему.

Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.

- **Тема: “12 принципов анимации и походка”.**

Теория. Сжатие и растяжение. Сценичность. Упреждение или отказное движение. Переход от позы к позе. Сквозное движение и захлест. «Медленный вход» и «медленный выход». Движения по дугам. Второстепенные действия. Расчет времени. Преувеличение и карикатуризация. Профессиональный рисунок. Привлекательность. Типы походки и характер персонажа.

Практика. Создание этюдов по нескольким принципам анимации и по нескольким типам походки.

- **Тема: “Проект”.**

Теория. Оформление персонажей и декораций. Оформление сценария.

Практика. Создание сценария и раскадровки к нему. Разработка персонажей, задников и прочих элементов мультфильма. Съемка. Монтаж. Закрытый показ. Анализ и обсуждение. Демонстрация аудитории.

- **Тема: “Актерское мастерство и работа со звуком** *Теория.* Выразительность речи и

способы захвата звука. *Практика.*

Тренинги. Выбор драматического отрывка. Этюдные пробы. Запись и редактирование звука.

- **Тема: “Копилка аниматора”.**

Теория. Для чего создается мультфильм (цель создания). Целевая аудитория мультфильма. Чему может научить ребенка мультфильм. Нестандартные техники, материалы и повороты сюжета.

Практика.

Просмотр и обсуждение просмотренных мультфильмов.

- **Тема: Итоговое занятие. Представление проектов (4 часа)**

Теория.

Нет.

Практика.

Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые *методики, методы и технологии*

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методы проблемного обучения,
- методика развивающего обучения,
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

Дидактические средства:

- Картинки со схемами движения объектов.
- Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.
- Настольная игра для создания сценария “Образно говоря”.
- Видеоматериалы.
- Материалы из интернета на электронных носителях.
- Интерактивные материалы на сервисах Kahoot.com, Edpuzzle.com и Wizer.me
- Театральные игры.

Информационные источники:

Список литературы, используемой при составлении программы:

- Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова «Мультфильм руками детей», М.: Просвещение, 1990
- Ф.С. Хитрук «Профессия — аниматор», М.: Гаятри, 2007
- Сазонов А.П. «Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма» Москва. 1960
- Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
- Анатолий Петров «Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие», М.: ВГИК, 2010

Интернет-источники:

- Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru>
- <https://vk.com/logovoanimatorov>
- <https://animationclub.ru>
- <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resurov>
- <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
- <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>

Электронные образовательные ресурсы, используемые при дистанционном обучении

• https://vk.com/mult_ddt

• <https://vk.com/mult99>

Рекомендации детям:

- Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
- <http://multazbuka.ru>
- <http://mult-uroki.ru>
- <https://smotriuchis.ru/fotografiya/animaciya-i-multiplikaciya/free>

Педагогическая целесообразность.

В процессе обучения детей теории и практике основ мультипликации по данной программе используются приёмы, методы, принципы подходы личностно- ориентированной технологии. Используются методы проблемно-поискового и проектного обучения. Используются игровые методы обучения для:

- ↓ запоминания терминов и понятий в сфере анимации и информационных технологий;
- ↓ практики решения задач.

Задачи 2-го года обучения:

Обучающие: Обучающие:

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

2 год обучения

- Овладение базовыми навыками работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой, компьютерной и т.д.
- Знакомство учащихся с некоторыми принципами анимации.
- Знакомство с базовыми основами драматургии.
- Формирование представлений об основных этапах создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукового ряда.
- Способствовать формированию навыков работы с компьютерными технологиями, как с актуальным способом создания и монтажа мультипликационного фильма.

Развивающие:

- Развитие креативности и творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе над мультипликационным фильмом.
- Развитие логического мышления, памяти и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Развитие умения планировать работу.
- Развитие умения образно выражать свои мысли и идеи.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.
- Формирование потребности в саморазвитии.

- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.
- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.
- Развитие эстетического восприятия.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению медиа технологий.
- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Создание условий для формирования умения преодолевать трудности на пути достижения цели и доводить начатое до конца.

Планируемые результаты 1-го года обучения:

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности.
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.

У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма.

- Приобретут знания и умений работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству.
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации.

Содержание

Тема: “Вводное занятие”.

Теория. Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ

Практика. Проведение входного мониторинга (собеседование). Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации. Самостоятельная постановка собственных целей в связи с анимацией на учебный год учащимися.

- **Тема: “Какая бывает анимация”.**

Теория. Стили мультипликации и графики.

Практика. Этюды в нескольких различных стилях анимации, разработка персонажей и декораций в различных стилистических жанрах.

- **Тема: “Сторителлинг”.**

Теория. Принципы создания историй Pixar, Disney, Ghibli и NetFlix.

Практика. Индивидуальная разработка сюжета для сценария. Создание сценариев.

- **Тема: “Растровая и векторная графика”.**

Теория.

Отличия растровой и векторной графики. Интерфейс графического редактора (Paint 3D, Scratch). Способы выделения и трансформаций. Маски. Эффекты и стили. Кисти и фигуры. Иллюстрация на ПЭВМ.

Практика.

Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.

- **Тема: “2D (анимация) мультипликация”.**

Теория. Технология работы с компьютерным программным обеспечением для создания 2d анимации.

Практика. Освоение принципов и инструментов программ Krita, Blander и т.д.

- **Тема: “Монтаж видео”.**

Теория. Технология работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов. Основы монтажа видео. Интерфейс видеоредактора MovAvi. Спецэффекты, переходы, работа со звуком.

Практика. Монтаж в видео редакторе MovAvi. Создание видеоролика на коллективно выбранную тему.

Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.

- **Тема: “12 принципов анимации и походка”.**

Теория. Сжатие и растяжение. Сценичность. Упреждение или отказное движение. Переход от позы к позе. Сквозное движение и захлест. «Медленный вход» и «медленный выход». Движения по дугам. Второстепенные действия. Расчет времени. Преувеличение и карикатуризация. Профессиональный рисунок. Привлекательность. Типы походки и характер персонажа.

Практика. Создание этюдов по нескольким принципам анимации и по нескольким типам походки.

- **Тема: “Проект”.**

Теория. Оформление персонажей и декораций. Оформление сценария.

Практика. Создание сценария и раскадровки к нему. Разработка персонажей,

задников и прочих элементов мультфильма. Съемка. Монтаж. Закрытый показ. Анализ и обсуждение. Демонстрация аудитории.

12. Тема: “Актерское мастерство и работа со звуком *Теория.* Выразительность речи и способы захвата звука. *Практика.*

Тренинги. Выбор драматического отрывка. Этюдные пробы. Запись и редактирование звука.

- **Тема: “Копилка аниматора”.**

Теория. Для чего создается мультфильм (цель создания). Целевая аудитория мультфильма. Чему может научить ребенка мультфильм. Нестандартные техники, материалы и повороты сюжета.

Практика.

Просмотр и обсуждение просмотренных мультфильмов.

- **Тема: Итоговое занятие. Представление проектов (4 часа)**

Теория.

Нет.

Практика.

Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые *методики, методы и технологии*

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методы проблемного обучения,
- методика развивающего обучения,
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

Дидактические средства:

- Картинки со схемами движения объектов.
- Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.
- Настольная игра для создания сценария “Образно говоря”.
- Видеоматериалы.
- Материалы из интернета на электронных носителях.
- Интерактивные материалы на сервисах Kahoot.com, Edpuzzle.com и Wizer.me
- Театральные игры.

Информационные источники:

Список литературы, используемой при составлении программы:

- Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова «Мультфильм руками детей», М.: Просвещение, 1990
- Ф.С. Хитрук «Профессия — аниматор», М.: Гаятри, 2007
- Сазонов А.П. «Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма» Москва. 1960
- Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
- Анатолий Петров «Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие», М.: ВГИК, 2010

Интернет-источники:

- Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru>
- <https://vk.com/logovoanimatorov>
-
-
- <https://animationclub.ru>
- <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov>

- <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
- <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>

Электронные образовательные ресурсы, используемые при дистанционном обучении

- https://vk.com/mult_ddt
- <https://vk.com/mult99>

Рекомендации детям:

- Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
- <http://multazbuka.ru>
- <http://mult-uroki.ru>
- <https://smotriuchis.ru/fotografiya/animaciya-i-multiplikaciya/free>

Педагогическая целесообразность.

В процессе обучения детей теории и практике основ мультипликации по данной программе используются приёмы, методы, принципы подходы личностно- ориентированной технологии. Используются методы проблемно-поискового и проектного обучения. Используются игровые методы обучения для:

- ↓ запоминания терминов и понятий в сфере анимации и информационных технологий;
- ↓ практики решения задач.