

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА

Принята на заседании
методического совета
Протокол № 4
« 10 » 08 2020 года

Утверждена: *Лопатина*
Директор МАУ ДО ДДТ
О. Г. Лопатина от
Приказ № 59 от 10.08.2020



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«МультиИстория»**

Направленность: художественная, техническая

Возраст обучающихся: 7 - 12 лет

Срок реализации: 1 год

Составители: Таможникова Лариса Николаевна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Каримова Лариса Эрнестовна,
педагог дополнительного образования
1 квалификационной категории

г. Кушва

2020 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы
 - 1.1. Пояснительная записка
 - 1.2. Цель и задачи образовательной программы
 - 1.3. Содержание общеразвивающей программы
 - 1.4. Планируемые результаты

2. Комплекс организационно-педагогических условий
 - 2.1. Условия реализации программы
 - 2.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

3. Список литературы

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Реалии нашего времени: рост цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов предъявляют новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Современной эффективной технологией, которая способствует рациональной организации воспитательно-образовательного процесса, применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей является анимационная технология.

В современном мире мультипликационный фильм является неотъемлемой частью детского досуга. Для ребенка мир живых картинок – нечто таинственное, непознанное. И детям хочется заглянуть за кулисы этого действия, узнать, как создается сказка. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультистория» имеет техническую и художественную направленность и способствует развитию творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Программа разработана и реализуется с соблюдением нормативно-правовых документов:

1. Конституция РФ;
2. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ с изменениями;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Конвенция о правах ребенка;
5. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года №1726-р);
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
8. Постановление правительства РФ «Об осуществлении мониторинга системы образования» от 5 августа 2013 г. № 662;
9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018г. №162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
10. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от
11. Комплексная программа "Уральская инженерная школа" (с изменениями на 31 мая 2016 года)
12. Проект «Детская инженерная школа»
13. Устав МАУ ДО ДДТ;
14. Образовательная программа МАУ ДО ДДТ.

Направленность (профиль) общеразвивающей программы:

Техническая, художественная

Актуальность общеразвивающей программы:

Процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и

информационной культуры детей и подростков. На решение такого рода задач и направлено медиаобразование. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности обучающихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Детская мультипликация – это синтетический вид деятельности, который включает в себя техническое, художественное, игровое, педагогическое направление и не только. Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира. Мультипликация – это групповой творческий процесс, сочетающий в себе как техническую, так и художественную составляющую. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультстанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

Главная ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий.

Отличительные особенности общеразвивающей программы:

Отличительной особенностью, данной дополнительной образовательной программы является то, что она нацелена на вовлечение детей в техническое творчество и позволяет при помощи информационно-компьютерных технологий и художественных средств формировать эстетический вкус обучающихся, создавать основу для образноэмоционального восприятия.

Адресат общеразвивающей программы:

Программа рассчитана на обучающихся младшего и среднего школьного возраста 7-12 лет, так как именно в этот период происходят существенные изменения в мышлении и памяти детей. В процессе обучения и воспитания развивается способность к логическому рассуждению и абстрактному мышлению. Появляется критический подход к изучению новой информации.

Набор детей в объединение осуществляется без конкурса, без предъявления требований к уровню образованности и способностям. Состав группы может быть, как постоянным, так и переменным, для достижения поставленных задач группы целесообразно формировать разновозрастными. Наполняемость групп определяется в соответствии с уставом учреждения, санитарно-гигиеническими требованиями. Образовательный процесс осуществляется в соответствии с учебным планом. Количество детей в группе 7-12 человек.

Режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа (45 мин) с перерывом между занятиями - 10 мин.

1 академический час – техническая часть

1 академический час – художественная

Объем общеразвивающей программы:

Год обучения	Кол-во часов в неделю	Количество недель в году	Всего часов в год
1	2	34	68

Срок освоения общеразвивающей программы:

Общий срок освоения программы: 1 год

Общие число часов общеобразовательной программы: 68 часов

Год обучения	Кол-во часов в неделю	Количество недель в году	Всего часов в год	Периодичность занятий
1	2	34	68	1 занятие по 2 ч. в неделю

Программа адресована учащимся, не имеющим начальной художественной и технической подготовки.

Данная программа реализует цели, задачи и содержание обучения **стартового уровня**. Программа предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые дают возможность освоения специализированных знаний и программных продуктов, в рамках содержательно-тематического направления программы на уровне пропедевтического, т.е. общекультурного ознакомительного плана.

Формы обучения:

групповая

Виды занятий:

- тематическая беседа;
- демонстрация;
- практикумы
- творческие мастерские;
- тематическая презентация;
- проектная деятельность.

Формы подведения результатов:

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий, в форме теоретического диалога и самостоятельных работ, а также просмотра и анализа анимационных материалов (мультфильмов).

Итоговый контроль реализуется в форме соревнований, олимпиад, конкурсов профессионального мастерства и участия в тематических фестивалях. Обучающиеся должны продемонстрировать понимание особенностей создания анимационных материалов и использования данных технологий в проектной деятельности, практические навыки в этой сфере.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы**Цель программы**

Развитие навыков мультипликационной деятельности, средствами технического творчества с использованием различных художественных технологий. Создание условий для раскрытия творческого потенциала обучающихся посредством производства анимационных фильмов.

Задачи программы

Обучающее:

1. Обучать навыкам фото и видеосъёмки, монтажа, озвучивания анимационного фильма.
2. Способствовать овладению начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, актёров в процессе работы над мультфильмом
3. Сформировать систему знаний, умений, навыков по основам анимации.
4. Сформировать навыки работы с различными компьютерными программами по анимации.

Развивающие:

1. Развивать внимание и наблюдательность через восприятие и анализ мультфильмов.
2. Развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус.
3. Развивать эмоциональные, артистические качества у детей средствами анимационного искусства.
4. Развивать отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность.

Воспитательные задачи:

1. Создавать у обучающихся положительный настрой на занятия в творческом объединении, вызвать у них интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями;
2. Воспитывать и развивать художественно-эстетический вкус и уважение к основным видам и жанрам анимации.
3. Воспитывать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения.
4. Воспитывать чувство товарищества, чувство личной ответственности.

Анимация – это направление, которое интересно современным детям и подросткам. Аниматор — это профессия будущего. Визуальный контент окружает нас повсюду, и его будет требоваться всё больше и больше. Они нужны в кино- и телеиндустрии, в рекламе.. Аниматоры задействованы и в гейм-индустрии. Они создают специальные клипы анимации, которые компьютерная программа потом микширует (совмещает) и делает из этого движение. Стать аниматором может любой ребенок для 3D-анимации не нужно даже уметь рисовать, а для 2D-анимации достаточно начальных навыков рисования, главное для аниматора — уметь видеть и создавать изображение, оживлять персонажей, делать их интересными и запоминающимися.

Таким образом, цель программы соответствует региональным социально-экономическим и социокультурным потребностям и проблемам.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Модуль 1.

Учебный (тематический план) – техническая часть

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Блок 1. Путешествие в мир анимации.					
1.1	Вводное занятие: Путешествие в мир мультипликации»	1	0,5	0,5	Теоретический диалог
1.2	Технологии создания мультфильма.	1	0,5	0,5	Практическая работа
1.3	Профессия аниматор.	1	0,5	0,5	Теоретический диалог Практическая работа
Блок 2. Создание мультфильмов в технологии Stop-motion.					
2.1	Фотоаппарат. Техника работы с фотоаппаратом. Правило создания фотографии. Понятие «съемка».	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.2	Работа с фотографией. Поворот, обрезка, техническая обработка фотографии.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.3	Создание мультфильма в программе Microsoft PowerPoint.	4	1	3	Презентация творческих проектов
2.3.1.	Подготовительный этап для создания мультфильма в программе Microsoft PowerPoint.		1	1	Самостоятельная работа
2.3.2.	Основной этап для создания мультфильма в программе Microsoft PowerPoint.		-	3	Самостоятельная работа
2.4	Создание мультфильма в программе Windows Movie Maker.	8	1	7	Презентация творческих проектов
2.4.1.	Подготовительный этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker.		1	1	Самостоятельная работа
2.4.2.	Основной этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker.		-	2	Самостоятельная работа
2.4.3.	Основной этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker.		-	2	Самостоятельная работа
2.4.5.	Итоговый этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker.		-	2	Самостоятельная работа
Блок 3. Кодим на Scratch – создаем мультики и игры.					
3.1	Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды. Поля. Анимация.	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.2	Исполнитель Scratch. Движение. Смена костюма.	1	0,5	0,5	Практическая работа

	Создание объекта. Библиотека объектов.				
3.3	Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды Scratch.	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.4.	Создание анимационных проектов в программной среде Scratch.	4	-	4	Практическая работа
3.4.1.	Создание персонажей и их анимирование.		-	2	Самостоятельная работа
3.4.2.	Создание декораций и основных тематических локаций.		-	2	Самостоятельная работа
Блок 4. Многообразие компьютерных программ для создания анимации.					
4.1	Многообразие компьютерных программ для создания мультфильмов.	1	0,5	0,5	Теоретический диалог
4.2	Знакомство с программой Adobe Flash Pro CC.	1	0,5	0,5	Самостоятельная работа
4.3	Знакомство с программой Autodesk Maya	1	0,5	0,5	Самостоятельная работа
4.5	Создание анимационных проектов в программах Adobe Flash Pro CC, Autodesk Maya, Easy GIF Animator и др.	4	-	4	Практическая работа Презентация творческих проектов
4.5.1.	Знакомство и работа в программах Adobe Flash Pro CC и Autodesk May.		-	2	Самостоятельная работа
4.5.2.	Знакомство и работа в программах Animator и других анимационных программах.		-	2	Самостоятельная работа
4.6	Итоговое занятие. Подведение итогов курса	2	-	2	Участие в фестивале «Мультистория»
	Итого	34	8	26	

Содержание учебного (тематического) плана

Блок 1. Путешествие в мир анимации.

1.1. Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации».

Теория: Знакомство с обучающими объединениями. Содержание программы. Инструктаж по технике безопасности. Входная диагностика. Понятия мультипликация.

Практика: Экскурсии по Центру технического творчества, просмотр различных мультипликационных материалов.

1.2. Технологии создания мультфильма.

Теория: Знакомство с технологиями создания мультфильма. Понятие мультфильм. Основные этапы создания мультфильма.

Практика: Выполнение практической работы «Мой первый мультфильм».

1.3. Профессия аниматор.

Теория: Понятие о профессии мультипликатор-аниматор. Самые известные мультипликаторы России и зарубежья.

Практика: Практическая работа «Аниматор: профессия настоящего и будущего».

Блок 2. Создание мультфильмов в технологии Stop-motion.

2.1. Фотоаппарат. Техника работы с фотоаппаратом. Правило создания фотографии.

Понятие «съемка».

Теория: Фотоаппарат. Техника работы с фотоаппаратом. Правило создания фотографии. Понятие «съемка».

Практика: Практическая работа «Я фотограф!»

2.2. Работа с фотографией. Поворот, обрезка, техническая обработка фотографии.

Теория: Работа с фотографией. Поворот, обрезка, техническая обработка фотографии.

Практика: Выполнение практической работы «Работа с фотографией»

2.3. Создание мультфильма в программе Microsoft PowerPoint.

Теория: Знакомство с программой Microsoft PowerPoint. Особенности работы в данной программе. Технология создания мультфильмов в программе Microsoft PowerPoint.

Практика: Создание мультфильма в программе Microsoft PowerPoint. Презентация самостоятельных творческих анимационных проектов, созданных в программе Microsoft PowerPoint.

2.3.1. Подготовительный этап для создания мультфильма в программе Microsoft PowerPoint.

Теория: Как работать с фотографией, обработка фотографии, дизайн, переходы другие особенности создания анимированных продуктов в программе Microsoft PowerPoint.

Практика: Самостоятельная работа «Работа с фотографией»

2.3.2. Основной этап для создания мультфильма в программе Microsoft PowerPoint.

Практика: Самостоятельная работа «Анимация в программе Microsoft PowerPoint».

2.4. Создание мультфильма в программе Windows Movie Maker.

Теория: Знакомство с программой Windows Movie Maker. Особенности работы в данной программе. Технология создания мультфильмов в программе Windows Movie Maker.

Практика: Создание мультфильма в программе Windows Movie Maker. Презентация самостоятельных творческих анимационных проектов, созданных в программе Windows Movie Maker.

2.4.1. Подготовительный этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker

Теория: Как работать с фотографией, обработка фотографии, дизайн, переходы другие особенности создания анимированных продуктов в программе Microsoft PowerPoint.

Практика: Самостоятельная работа «Обработка фото».

2.4.2. Основной этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker.

Практика: Самостоятельная работа «Создание анимации в программе Windows Movie Maker».

2.4.3. Основной этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker.

Практика: Самостоятельная работа «Создание анимации в программе Windows Movie Maker».

2.4.4. Итоговый этап для создания мультфильма в программе Windows Movie Maker.

Практика: Самостоятельная работа «Итоговая работа над м/ф: название, титры, временная шкала, звуковая дорожка».

Блок 3. Кодим на Scratch – создаем мультики и игры.

3.1. Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды. Поля. Анимация.

Теория: Программная среда Scratch, возможности установки. Основные элементы окна программной среды. Программа: создание и запуск. Основные команды – использование и редактирование.

Практика: Выполнение практической работы «Моя первая программа: мини проект «Рыбка плывет».

3.2. Исполнитель Scratch. Движение. Смена костюма. Создание объекта. Библиотека объектов.

Теория: Цветовая палитра в среде Scratch. Понятие движение персонажа. Понятие костюм и его смена. Библиотека объектов. Как создать персонажа. Как работать с персонажем в программе.

Практика: Выполнение практической работы «Исполнитель Scratch».

3.3. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды Scratch.

Теория: Создание графических изображений в среде Scratch. Использование эффектов при написании программ в среде Scratch. Использование инструментов в программной среде. Инструменты растового графического редактора – кисточка, ластик, заливка. Встроенный редактор – копирование, поворот, горизонтально отражение, вертикальное отражение.

Практика: Выполнение практической работы «Основные инструменты встроенного растового редактора программной среды Scratch».

3.4. Создание анимационных проектов в программной среде Scratch.

Практика: Создание мультфильма в программной среде Scratch. Презентация самостоятельных творческих анимационных проектов, созданных в программе Scratch.

3.4.1. Создание персонажей и их анимирование.

Практика: Самостоятельная работа «Мой персонаж Scratch»

3.4.2. Создание декораций и основных тематических локаций.

Практика: Самостоятельная работа «Создание локации для персонажа Scratch».

Блок 4. Многообразие компьютерных программ для создания анимации.

4.1. Многообразие компьютерных программ для создания мультфильмов.

Теория: Знакомство с многообразием компьютерных программ для создания мультфильмов.

Практика: Просмотр мультфильмов, созданных в различных компьютерных программах.

4.2. Знакомство с программой Adobe Flash Pro CC.

Теория: Знакомство с программой Adobe Flash Pro CC. Особенности работы в программе.

Практика: Выполнение самостоятельной работа «Работа в программе Adobe Flash Pro CC».

4.3. Знакомство с программой Autodesk Maya

Теория: Знакомство с программой Autodesk Maya. Особенности работы в программе.

Практика: Выполнение самостоятельной работа «Работа в программе Autodesk Maya»

4.4. Знакомство с программой Easy GIF Animator.

Теория: Знакомство с программой Easy GIF Animator. Особенности работы в программе.

Практика: Выполнение самостоятельной работа «Работа в программе Easy GIF Animator»

4.5.Создание анимационных проектов в программах Adobe Flash Pro CC, Autodesk Maya, Easy GIF Animator и др.

Практика: Создание анимационных продуктов в различных компьютерных программах. Презентация самостоятельных творческих анимационных проектов, созданных в различных программах.

4.5.1. Знакомство и работа в программах Adobe Flash Pro CC и Autodesk May.

Практика: Самостоятельная работа №1 «Работа в программах по созданию анимации»

4.5.2. Знакомство и работа в программах Animator и других анимационных программах.

Практика: Самостоятельная работа №2 «Работа в программах по созданию анимации»

4.6.Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов курса. Участие в фестивале «Мультистория».

Учебный (тематический план) – художественная часть

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Блок 1. Введение.					
1.1	Вводное занятие. Знакомство с программой.	1	-	1	Вводное тестирование. Фронтальный опрос
1.2.	Мультипликация/анимация – искусство изобразительных форм. История анимации	2	1	1	Фронтальный опрос
1.3.	Основные виды анимации	2	1	1	Фронтальный опрос
Блок 2. Первые шаги к созданию мультфильма.					
2.1.	Сюжет. Раскадровка.	2	1	1	Практикум
2.2.	Основы плоскостной и объёмной композиции	2	1	1	Практикум
2.3.	Основы цветоведения. Символика цвета	2	1	1	Практикум
2.4.	Эмоции персонажа	2	1	1	Практикум
2.5.	Рисованная и перекладная анимация. Знакомство с техникой.	1	1	-	Фронтальный опрос
2.6	Рисованная анимация	1	-	1	Практикум
2.7	Перекладная анимация	1	-	1	Практикум
2.8.	Кукольная анимация. Знакомство с техникой	1	1	-	Фронтальный опрос
2.9	Анимация с куклами-марионетками	1	-	1	Практикум
2.10	Анимация с использованием лего-кукол	1	-	1	Практикум
2.11	Сыпучая анимация. Знакомство с техникой	1	1	-	Фронтальный опрос
2.12	Песочная анимация	1	-	1	Практикум
2.13	Бисерная анимация	1	-	1	Практикум
2.14	Пластилиновая анимация. Знакомство с техникой	1	1	-	
2.15	Плоскостная пластилиновая анимация	1	-	1	Практикум
2.16	Пластилиновая анимация объёмных форм	1	-	1	Практикум
Блок 3. Творческая итоговая работа.					
3.1.	Разработка сценария	2	1	1	Практикум
3.2.	Раскадровка	2	1	1	Фронтальный опрос
3.3.	Разработка эскизов декораций и героев	2	1	1	Практикум
3.4	Изготовление декораций	1	-	1	Практикум
3.5	Изготовление главных и второстепенных героев	2	1	1	Практикум
Итого		34	12	22	

Содержание учебного (тематического) плана

Блок 1. Введение.

1.1. Вводное занятие. Знакомство с программой

Теория: Знакомство с программой. Правила ТБ. Беседа о любимых мультфильмах. Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев.

Практика: Рисование любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.

1.2. Мультипликация/анимация – искусство изобразительных форм. История анимации

Теория: Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация». История создания анимации. Анализ изобразительных форм анимации

Практика: Просмотр презентации «История анимации»

1.3. Основные виды анимации

Теория: Знакомство с основными видами анимации

Практика: Разработка игрового сюжета в анимированной форме

Блок 2. Первые шаги к созданию мультфильма

2.1. Сюжет. Раскадровка.

Теория: Знакомство с понятием «Сюжет». Раскадровка сюжетной линии

Практика: Раскадровка сюжета на примере одной из популярных сказок

2.2. Основы плоскостной и объёмной композиции

Теория: Понятие «композиция» и «композиционное единство». Объем и плоскость в композиции. Композиционные планы.

Практика: Раскадровка сюжета с использованием композиционных планов

2.3. Основы цветоведения. Символика цвета

Теория: цветовые решения при создании персонажа.

Практика: Продумывание цветовых решений для персонажа и фона.

2.4. Эмоции персонажа

Теория: Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций.

Практика: Продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах

2.5. Рисованная и перекладная анимация

Теория: Знакомство с техникой перекладной и рисованной анимации.

Практика: Просмотр видео и фото материалов.

2.6 Рисованная анимация.

Теория: Мини сценарный сюжет в рисованной анимации

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот» (Флипбук из рисованных картинок)

2.7 Перекладная анимация

Теория: Мини сценарный сюжет в рисованной анимации

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот» (Флипбук из готовых картинок)

Тема .2.8 Кукольная анимация. Знакомство с техникой

Теория: Знакомство с кукольной анимацией. Примеры кукольной анимации.

Практика: Изготовление куклы-марионетки.

2.8 Анимация с куклами-марионетками

Теория: Виды кукол-марионеток

Практика: Изготовление куклы-марионетки.

2.9 Анимация с использованием лего-кукол

Теория: Правила использования готовых кукольных образов. Варианты доработки образа.

Практика: Передача техники движения на плоскости.

2.10. Сыпучая анимация. Знакомство с техникой

Теория: знакомство с понятием сыпучей анимации.

Практика: Просмотр видео снятых в данной технике.

2.12 Песочная анимация

Теория: Виды песочной анимации Особенности работы с песком. Освещение.

Практика: Проработка простой сюжетной формы в изучаемой технике (дождь, снегопад)

2.13 Бисерная анимация

Теория: Особенности работы с бисером в анимации. Виды используемого бисера

Практика: Проработка простой сюжетной формы в изучаемой технике (дождь, снегопад полет птицы и т. д.)

2.14. Пластилиновая анимация. Знакомство с техникой

Теория: Виды пластилиновой анимации.

Практика: Просмотр видеоматериалов с изучаемой техникой

2.15 Плоскостная пластилиновая анимация

Теория: Плоскостная пластилиновая анимация. Планы в плоскостной анимации

Практика: Задание «перелепка». Превращение одной плоской фигуры в другую, Изготовление авторского персонажа в изученной технике

2.16 Пластилиновая анимация объемных форм

Теория: Объемная пластилиновая анимация. Дальний и ближний план.

Практика: Задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую, Изготовление авторского персонажа в изученной технике

Блок 3. Творческая итоговая работа

3.1. Разработка сценария

Теория: Основы композиции литературных произведений. План.

Практика: Разработка сценария творческой итоговой работы.

3.2. Раскадровка

Теория: Сюжетный план раскадровки

Практика: Разработка покадрового плана творческого проекта.

3.3. Разработка эскизов декораций и героев

Теория: Эскизный проект. Масштаб планов и героев.

Практика: Разработка сюжетных эскизных линий.

3.4 Изготовление декораций

Теория: Плановость декораций. Цветовые характеристики первого и второго плана.

Практика: Изготовление декораций .

3.5 Изготовление главных и второстепенных героев.

Теория: Главные и второстепенные герои. Расстановка авторских акцентов.

Практика: Изготовление героев.

1.4. Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- различать способ и результат действия;
- в сотрудничестве с педагогом ставить новые учебные задачи;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешать конфликты — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;
- уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владеть монологической и диалогической формами речи.
- аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивать собеседника и вести диалог;
- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- планировать учебное сотрудничество с педагогом и сверстниками — определять цели, функций участников, способов взаимодействия;

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с анимационным искусством.

Предметные результаты:

знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- особенности технологии stop-motion
- особенности работы в программах Scratch, Adobe Flash Pro CC, Autodesk Maya, Easy GIF Animator и др.,

уметь:

- составлять примерный план работы по созданию мультфильма;
- пользоваться персональным компьютером и работать в различных компьютерных программах;
- презентовать выполненный проект;
- анализировать результаты своей работы;
- демонстрировать креативность композиционного мышления;
- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- решать технические задачи при реализации художественного замысла.

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- поиска, преобразования, хранения и применения информации (в том числе с использованием компьютера) для решения различных задач;
- использовать компьютерные программы для решения учебных и практических задач;
- соблюдения правил личной гигиены и безопасности приёмов работы со средствами информационных и коммуникационных технологий.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы:

Для успешной реализации программы необходимы следующие условия:

- Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам (Сан ПиН 2.2.2.542-96) с индивидуальными рабочими местами обучающихся, с доступом в Интернет.
- Формирование групп и расписания занятий в соответствии с программой.
- Пространственно-предметная среда (наглядные пособия, выставка детских работ).

Материально-техническое обеспечение программы:

Материальное обеспечение:

1. Учебный кабинет
2. Лаборантская (система хранения необходимого оборудования)
3. Столы одноместные – 12 шт.
4. Стулья ученические - 12 шт.
5. Стол учительский - 2 шт.
6. Стулья учительские- 2 шт.
7. Доска магнитно-маркерная – 1 шт.
8. Выставочные шкафы – 3 шт.

Техническая платформа программы:

1. Мобильный компьютерный класс - 1 шт. (15 ноутбуков для воспитанников + 1 ноутбук для учителя);
2. Мультимедийный комплект Dialog (Epson проектор, доска Attache, ноутбук Lenovo) – 1 шт.
3. МФУ Xerox WC 3025 NI – 1 шт.
4. Планшет Lenovo Tab 2 X30L 16Gb Blue LTE - 6 шт.
5. Микрофон с наушниками - 2 шт.
6. Мультистанок – 3 шт.
7. Видеокамера и/ или фотоаппарат – 1 шт.
8. Тренога – 1 шт.
9. Лампа дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения - 2 шт.

Информационное обеспечение:

1. Программа Scratch.
2. Демо версии программ Adobe Flash Pro CC, Autodesk Maya, Easy GIF Animator и др..
3. Microsoft Office - офисный пакет приложений.
4. Программы для просмотра фото- и видео- файлов.

Кадровое обеспечение:

Педагоги дополнительного образования первой или высшей квалификационной категории, имеющий базовое образование, соответствующее профилю модулю или опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере.

Методические материалы:

Методика реализации образовательной программы предполагает работу в рамках алгоритма:

1. Придумывание сценария, подборка уже готового сюжета.
2. Выбор техники в создании мультфильма.
3. Создание декораций, фона.
4. Изготовление главных героев.
5. Съемка на фотоаппарат
6. Копирование кадров на компьютер (с помощью педагога)
7. Монтаж. Работа на компьютере в программах для создания коротких видеороликов из фотографий или видеофайлов.
8. Сохранение на компьютере или запись на компакт-диск.

С использованием следующих методических пособий:

Ложкина Л. Л.

«Сочиняем мультфильмы сами»:

Методическое пособие, 2015 год.

Дидактическая мультипликация

Арнаутова Н. А. Старший преподаватель кафедры информационных технологий в образовании института детства МПГУ

Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/didakticheskaya-multiplikatsiya-chast-1/>

Методические рекомендации «Как создать мультфильм своими руками»

<https://multiurok.ru/files/mietodichieskie-riekomiendatsii-kak-sozdat-mul-tfil-m-svoimi-rukami.html>

Методология мультипликационной педагогики основана на интеграции и комплексном использовании разных видов детской деятельности в процессе работы над

созданием мультфильма, а эффективность обучения зависит от организации деятельности, проводимой с применением следующих **методов**:

- *Объяснительно-иллюстративный*- предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
- *Эвристический* - метод творческой деятельности (создание творческих проектов и т.д.);
- *Проблемный* - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения детьми;
- *Программированный* - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- *Репродуктивный* - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);
- *Частично - поисковый* - решение проблемных задач с помощью педагога;
- *Поисковый*– самостоятельное решение проблем;
- *Метод проблемного изложения* - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие ребёнка при решении.
- *Метод проектов* - технология организации образовательных ситуаций, в которых ребёнок ставит и решает собственные задачи, и технология сопровождения самостоятельной деятельности детей.

В процессе обучения используются такие *педагогические приёмы*:

1. Вступительная беседа, с помощью которой педагог привлекает внимание к теме занятия.
2. Проблемная ситуация, которая заинтересует, активизирует мышление и вовлечёт детей в активную деятельность.
3. Сюжетно-ролевая игра
4. Дидактическая игра.
5. Выполнение анимационного эскиза по образцу, сопровождаемое показом и пояснениями педагога.
6. Творческая работа по замыслу.
7. Постоянная смена деятельности на каждом учебном занятии.

Для реализации познавательной и творческой активности обучающихся в учебном процессе используются современные педагогические технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и снижать долю репродуктивной деятельности.

- Обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);
- Разноуровневое обучение;
- Проблемное обучение;
- Проектные методы обучения;
- Исследовательские методы в обучении;
- Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр;
- Здоровьесберегающие технологии;
- Информационно коммуникационные технологии;
- Анимационные технологии

В основу данной программы положены следующие принципы обучения:

- *принцип творчества* (максимальная ориентация на творческое начало в образовательном процессе, приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности).
- *принцип целостности* (формирование у обучающихся обобщенного системного представления о мире (природе, обществе, самом себе));
- *принцип психологической комфортности* (создание на занятиях доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения)
- *принцип деятельности* (обучающийся должен уметь самостоятельно ставить цели и организовывать свою деятельность для их достижения).
- *принцип непрерывности* (преемственность между всеми ступенями и этапами обучения);
- *принцип минимакса* (возможность освоения содержания образования на максимальном уровне (определяемом зоной ближайшего развития возрастной группы) и усвоение на уровне социально безопасного минимума);

Дополнительная общеразвивающая программа разработана в русле личностно-ориентированного, компетентностного и системно-деятельностного подходов, позволяет создать условия для самостоятельного самоопределения личности, становления ее социальной компетентности и гражданской ответственности.

2.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.

Отслеживание результатов в детском объединении направлено на получение информации о знаниях, умениях и навыках обучающихся. Для их проверки используются следующие виды и формы контроля:

Вводный мониторинг дает информацию об уровне подготовки обучающихся. При его проведении используются такие формы, как теоретический диалог и фронтальный опрос для выявления начальных знаний, навыков и умений.

Текущий контроль осуществляется с целью проверки усвоения прошедшего материала и выявления пробелов в знаниях обучающихся. При его проведении используются такие формы, как теоретический диалог, практическая и самостоятельная работа, практикумы.

Промежуточная аттестация осуществляется по мере прохождения темы, раздела и подготавливает обучающихся к контрольным занятиям. Здесь используются следующие формы – самостоятельные и практические работы, презентация анимационных проектов.

Итоговый мониторинг проводится в конце учебного года по сумме показателей за время обучения в объединении и предусматривает выполнение комплексной анимационной работы и ее публичной демонстрации.

К формам данного контроля относят: открытое занятие для родителей, выставку-презентацию творческих работ, фестиваль анимационных фильмов.

Программой предусмотрен также мониторинг освоения результатов работы по таким показателям как развитие личных качеств обучающихся, развитие социально значимых качеств личности, уровень общего развития и уровень развития коммуникативных способностей.

Формами и методами отслеживания является: педагогическое наблюдение, анализ самостоятельных и творческих работ, беседы с детьми, отзывы родителей.

Используются следующие диагностические карты успеваемости воспитанников объединения:

Мы завершили очередной проект! Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:

Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?

Какие сложности возникали при создании мультфильма?

Что было самое интересное и почему?

Плюсы и минусы работы

3. Список литературы

Для педагога

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 2) Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.
- 3) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1995. - 315 с.
- 4) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964. - 114 с.
- 5) Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
- 6) Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М. : Искусство, 1967. – 116 с.
- 7) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
- 8) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. : Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
- 9) Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. / И.П. Иванов-Вано - М. : Искусство, 1980. - 239 с.
- 10) Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
- 11) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.
- 12) Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Ю.М. Лотман; В кн. Лотман Ю.М. Об искусстве. - СПб.: 1998. - С. 671-674.
- 13) Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 – 86 с.
- 14) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

Для учащихся и родителей

1. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017г.А.И.
- 2.Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
- 3.Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательств Эксмо,2017г
- 4.Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство

Линка-ПРЕ

5.Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс. 2006г.