

Департамент образования Администрации городского округа Самара
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Радуга успеха» городского округа Самара

443063, г. Самара, ул. А. Матросова, 21, тел/факс: 8 (846) 951-28-32
E-mail: cdtraduga.samara@r

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МБУ ДО
ЦДТ «Радуга успеха» г.о. Самара
С.В. Андреев

Приказ № 102 от «02» августа 2021 г.

Программа принята на основании
решения методического совета
Протокол №1 от «02 августа» 2021 г.

МОДУЛЬНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

МИР МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Направленность: **техническая**
Возраст детей: **от 11 до 13 лет**
Срок реализации: **1 год**

Разработчик программы:
Ларина Е.С., педагог ДО

1. ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день важными приоритетами государственной политики в сфере образования становится поддержка и развитие детского технического творчества, привлечение молодежи в научно-техническую сферу профессиональной деятельности и повышение престижа научно-технических профессий. Объединения технической направленности учреждений дополнительного образования являются стартовой площадкой для будущих инженеров, изобретателей, конструкторов, людей творческих профессий, владеющих современной техникой.

Мультипликация - это технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с большой частотой (от 12 кадров в секунду для рисованной анимации до 30 кадров в секунду для компьютерной анимации).

Мультипликация является одним из популярнейших направлений технического творчества. Сейчас на производстве и в сфере кинематографа востребованы специалисты, обладающие знаниями в области мультипликации. Начинать готовить таких специалистов необходимо со школьного возраста.

Поэтому настоящая образовательная программа является актуальной и востребованной как в технической, так и в творческой направленности дополнительного образования детей.

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Мир мультипликации» разработана для детей 11-13 лет.

Осваивая программу, обучающиеся будут изучать основы теории и практики классической и современной анимации, познакомятся с технологическим процессом создания полноценного мультфильма, в разных техниках, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений: цвета, ритма, движения.

Программа «Мир мультипликации» является модульной и реализуется на базе МБУ ДО ЦДТ «Радуга успеха» г.о. Самара (далее – ЦДТ «Радуга успеха»). Обучающиеся занимающиеся по программе «Мир мультипликации» ежегодно участвуют в мероприятиях и конкурсах технической направленности, что может свидетельствовать об успешном освоении программы.

АКТУАЛЬНОСТЬ И НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Поскольку программа «Мир мультипликации» предоставляет возможность обучающимся проявить свои способности и в технической и художественной области, ребята удовлетворят свои желания в разносторонней деятельности.

Модульность общеобразовательной общеразвивающей программ «Мир мультипликации» дает обучающемуся возможность выбора модулей, а значит и

возможность построения индивидуальных учебных маршрутов.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Мультфильмы - советские, российские и многие зарубежные, во все времена участвовали в воспитании и образовании детей и подростков. Поэтому данная программа имеет высокую педагогическую целесообразность.

Здесь юные мультипликаторы узнают секреты и попробуют свои силы в производстве рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов.

Обучающиеся смогут «поработать» сценаристами, режиссёрами, художниками, операторами – придумать, нарисовать, оживить и озвучить свои творческие замыслы. Занятия в детском объединении помогут ребятам технически реализовать свои творческие замыслы. Каждый сможет проявить себя талантом и при этом участником коллективного творческого проекта. Занятия по программе помогут в развитии творческого потенциала ребенка и каждого сделать успешным.

Возраст обучающихся от 11 до 13 лет. В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ: популяризация и развитие технического творчества, формирование навыков анимационной и мультипликационной деятельности.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Обучающие:

- обучить теоретическим знаниям в сфере анимации и мультипликации;
- освоить знания по устройству анимационных кинолент и мультипликаций;
- формировать навыки анимирования сложных картин;
- обучить основным навыкам реализации различных технических механизмов анимации.

Воспитательные:

- формировать опыт творческой деятельности через вовлечение обучающихся в коллективную творческую работу;
- привить ответственный подход к работе и устойчивый интерес к техническому творчеству;
- воспитать аккуратность, дисциплинированность, трудолюбие.

Развивающие:

- развивать пространственное и образное мышление при выполнении творческих задач;
- формировать стремление к достижению поставленной цели.
- развивать личностную творческую инициативность и самостоятельность.
- формировать способности к саморазвитию и самореализации.
- привить способность логически мыслить и усваивать новую информацию, концентрировать внимание и анализировать различные ситуации.

ОРГАНИЗАЦИЯ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Данная программа «Мир мультипликации» рассчитана на 1 год обучения – 144 часа. Данный год обучения состоит из 3 модулей по 48 часов каждый:

1 модуль: «Введение в мир мультипликации»;

2 модуль: «Азбука анимации»;

3 модуль: «Виды мультипликации»;

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут.

Форма обучения: групповая

Режим занятий: очный

Наполняемость обучающихся в группе: 12-15 человек.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Формой организации образовательного процесса являются групповые занятия.

Формы проведения занятий:

- теоретические занятия,
- практические занятия,

Методы, используемые при реализации программы:

- практический (выполнение творческих заданий, упражнений, анимирование различных сюжетов, изготовление декораций и персонажей, участие в конкурсах и выставках);
 - наглядный (наглядного материала, изучение фото и видеоматериалов);
 - словесный (инструктажи, беседы, разъяснения, консультации);
 - инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный, игровой);
 - работа с Интернет-ресурсами и с литературой (поиск и изучение специального материала, информации).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные знания и умения

Обучающиеся должны знать:

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ требования к организации рабочего места;
- ✓ историю появления мультипликации;
- ✓ специальные термины и понятия в области киноискусства и мультипликации;
- ✓ о различных профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор;
- ✓ понимать систематику создания анимаций,
- ✓ понимать назначение всех элементов инструментария аниматора,
- ✓ понимать основы создания целостности сюжета,
- ✓ о творчестве великих мультипликаторов.

Обучающиеся должны уметь:

- уметь создавать анимации и мультипликации при заданных условиях,
- уметь использовать все доступные ресурсные базы для формирования творческой мысли,
- уметь исправлять ошибки, допущенные другими специалистами в ходе коллективной работы.
- работать в различных техниках, с программами видеомонтажа и озвучивания мультфильмов;
- сочетать различные материалы для реализации творческого замысла;
- создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;
- использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа;
- применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;
- владеть средствами выразительности, показывать эмоции и речь персонажей;
- пользоваться мультстанком;
- устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры;
- разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы;

- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций.

Личностные результаты

По результатам освоения образовательной программы, обучающиеся должны проявлять:

- готовность к соблюдению норм и правил поведения, принятых в образовательном учреждении;
- готовность к участию в общественной жизни объединения, общественно-полезной деятельности;
- инициативу и ответственность за результаты обучения, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- готовность и способность делать осознанный выбор своей образовательной траектории, в том числе выбор направления дополнительного образования;

В ценностно-смысловых установках обучающихся должны проявляться: ценности здорового и безопасного образа жизни, осознание значения семьи в жизни человека и общества, ценности уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, вере и т.д.

Метапредметные результаты

По результатам освоения образовательной программы, обучающиеся должны обладать следующими умениями:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Способы проверки знаний обучающихся: педагогическое наблюдение, опрос, тестирование, самостоятельная работа, анализ творческих работ, проектов.

Формы подведения итогов: презентация творческих работ, участие в конкурсах, выставках, защита проектов, участие в соревнованиях.

3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ ПО МОДУЛЯМ

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика

1.	«Введение в искусство мультипликации»	48	18	30
2.	«Азбука анимации»	48	18	30
3.	«Виды мультипликации»	48	18	30
	ИТОГО	144	54	90

1 Модуль «Введение в искусство мультипликации»

Реализация этого модуля направлена на знакомство обучающихся с методикой создания мультипликаций, анимаций и простых презентаций.

Модуль разработан с учетом лично – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно выбрать конкретный объект изучения, наиболее интересный и приемлемый для него.

Цель модуля: создание условий для формирования интереса к анимированию, развития навыков создания простых мультипликаций и презентаций.

Задачи модуля:

- дать знания по основам создания простых мультипликаций;
- научить владению приемам и техникой работы с профессиональным инструментарием;
- обучить правилам техники безопасного труда.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН МОДУЛЯ «ВВЕДЕНИЕ В ИСКУССТВО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Мультипликация для начинающих. История зарождения мультипликаций.	8	3	5
2.	Знакомство с инструментарием аниматора	8	3	5
3.	Основы создания презентаций.	8	3	5
4.	Наработка навыка создания простых презентаций	8	3	5
5.	Наработка навыка создания простых презентаций в рамках командной работы	8	3	5
6.	Закрепление пройденного материала	8	3	5
	ИТОГО:	48	18	30

2 Модуль «Азбука анимации»

Реализация этого модуля направлена на освоение работы с инструментарием аниматора и на создание различного вида анимаций.

Модуль разработан с учетом лично – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно выбрать конкретный объект изучения, наиболее интересный и приемлемый для него.

Цель модуля: создание условий для формирования интереса к робототехнике.

Задачи модуля:

- освоить технику работы с инструментарием аниматора;
- научить основам организации труда;
- обучить правилам безопасной работы.

Учебно-тематический план модуля «Азбука анимации»

№	Наименование тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Типы анимаций и история их зарождения.	8	3	5
2.	Изучение различных инструментов создания анимаций и базовых основ их использования на практике.	8	3	5
3.	Изучение этапов создания анимационных кинолент. Теоретический разбор каждого этапа, и их практическая реализация.	8	3	5
4.	Изучение основ командной работы по созданию анимированной киноленты.	8	3	5
5.	Проектная командная работа по созданию короткометражной анимированной киноленты.	8	3	5
6.	Закрепление пройденного материала	8	3	5
	ИТОГО:	48	18	30

3 Модуль «Виды мультипликаций»

Реализация этого модуля направлена на освоение обучающихся правил создания мультипликаций, и на практическое освоение навыков создания мультипликационных кинолент.

Модуль разработан с учетом лично-ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно выбрать конкретный объект изучения, наиболее интересный и приемлемый для него.

Цель модуля: создание условий для формирования практического навыка создания мультипликаций.

Задачи модуля:

- выработать навык создания мультипликаций различного уровня сложности;
- научить основам организации труда;
- научить основам продуктивной командной работы.

Учебно-тематический план модуля «Виды мультипликаций»

№	Наименование тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Разновидности мультипликаций. Алгоритмы их создания.	8	3	5
2.	Формулирование главной идеи мультипликации. Создание индивидуальной мультипликации.	8	3	5
3.	Создание сложной мультипликации, согласно индивидуальному проекту. Анализ проектных работ. Выделение ошибок.	8	3	5
4.	Формирование команд. Создание простых мультипликаций в рамках сформированных команд.	8	3	5

5.	Создание сложной мультипликаций в рамках командной работы. Подведение итогов командных работ.	8	3	5
6.	Закрепление пройденного материала	8	3	5
	ИТОГО:	48	18	30

4. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение

Эффективность освоения материала программы учащимися зависит от применяемых методов. Предлагаются следующие **методы** (по В.П.Беспалько – 1995год):

1. Объяснительно-иллюстративный – предоставление информации личными способами (объяснения, рассказ, инструктаж, беседа, работа с технологическими картами, демонстрация и др.).
2. Эвристический – метод творческой деятельности (создание творческих моделей, проектов и др.).
3. Проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск ее решения.
4. Программированный – набор операций, который необходимо выполнить в ходе практических работ (компьютерный практикум, проектная деятельность и др.).
5. Репродуктивный – воспроизведение знаний и способов деятельности (собираание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу и др.).
6. Поисковый – решение проблемных задач с помощью педагога и самостоятельное решение проблем, задач.

Основными **принципами обучения** по программе являются:

1. Научность. Этот принцип предопределяет сообщение учащимся только достоверных, проверенных практикой сведений, при отборе которых учитываются новейшие достижения науки и техники.
2. Доступность. Предусматривает соответствие объема и глубины учебного материала уровню общего развития учащихся в данный период, благодаря чему, знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.
3. Связь теории с практикой. Обязывает вести обучение так, чтобы учащиеся могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.
4. Воспитательный характер обучения. Процесс обучения является воспитывающим, учащийся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и морально-духовные качества.
5. Активность обучения. В процессе обучения все действия, которые отрабатывает учащийся, должны быть обоснованы. Активность в обучении предполагает самостоятельность, которая достигается хорошей теоретической и практической подготовкой и работой педагога.
6. Наглядность. Объяснение техники сборки робототехнических средств на конкретных изделиях и программных документах. Для наглядности применяются существующие видео материалы, а так же материалы своего изготовления.
7. Систематичность и последовательность. Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения. Этот принцип предусматривает изучение предмета от простого к сложному, от частного к общему.
8. Индивидуальный подход в обучении. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей учащийся (уравновешенный, неуравновешенный, с

хорошей памятью или не очень, с устойчивым вниманием или рассеянный, с хорошей или замедленной реакцией, и т.д.) и опираясь на сильные стороны, доводит его подготовленность до уровня общих требований с перспективой на опережение.

Кадровое обеспечение:

Специалист, имеющий педагогическое, техническое образование, владеющий знаниями, навыками и методикой преподавания курсов создания мультипликаций.

Материально – техническое обеспечение:

Компьютерный класс, компьютер, проектор, сканер, принтер.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3Д-графики и компьютерных игр/ пер. с англ. Энгельс Е. науч. ред. Сабанова З.- Москва: Бомбора, 2019.
2. Пунько Н.П. Секрет детской мультипликации: перекладка /Н.П. Пунько, О.В. Дунаевская; науч. ред. Е. Аратова – Москва: Линка-Пресс, 2017.
3. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2016 (переиздание №2)
4. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 2015г.
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2015г. 6. Камасова Э.Р. Образовательная программа «Мир руками детей». М., 2015г.
7. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Велинский Д.В. – Новосибирск, 2015г.
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 средств передвижения. – Минск1

Для обучающихся

1. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2016 г.
2. Крисциан Г. Визуализация идей: набросок, эскиз, раскадровка. VHSM, 2018 (переиздание №3)
3. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. – М., 2016 (переиздание №3)
4. Красный Ю., Курдюкова Л. Мультфильм руками детей. М., 2015 (переиздание №4)
5. Гэри Голдман Этапы производства традиционного мультфильма. – М., 2015.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.drawmanga;>
2. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний; 3. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
4. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики; 5. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
6. <http://www.multikov.net/>
7. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>
8. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
9. Александрова И.В. Образовательная программа «Мультипликация». [http://knu.znate.ru/docs/index-453608.html;](http://knu.znate.ru/docs/index-453608.html)
10. Касакина М.В. Рабочая программа внеурочной деятельности «Счастливый дитенок». <http://copy.yandex.net/?lang=ru&fmode;>
11. <http://yandex.ru/yandsearch?lr=50&text;>
12. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний; 13. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
14. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей

информатики; 15. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы)

1. Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация».
2. Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок».
3. Татарский А. И студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки».
4. Назаров Э. – «Жил был Пес».
5. Алдашин М. – «Рождество», «Букашки».
6. Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане».
7. Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе».
8. Котеночкин С. – «Ну, погоди!»