

Министерство образования и молодежной политики Владимирской области
Муниципальная автономная организация дополнительного образования
Центр творчества «Апельсин»

Согласовано:

Методический совет

от «12» августа 2024 г.

МАО ДОЦТ «Апельсин»

Протокол № 6

«12» августа 2024г.

Утверждаю:

Директор

МАО ДОЦТ «Апельсин»

_____ Д.Н.Радченко

«12» августа 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Мультипликация и анимация»

Направленность - художественная

Уровень сложности: базовый

Возраст обучающихся: 7-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования

Хван Надежда Викторовна

Содержание

I. Основные характеристики программы

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Содержание программы
- 1.4. Планируемые результаты

II. Организационно-педагогические условия

- 2.1. Календарный график на 2024-2025 учебный год
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы аттестации
- 2.4. Оценочные материалы
- 2.5. Методические материалы
- 2.6. Календарно-тематическое планирование на 2024-2025 учебный год
- 2.7. Список литературы

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Мультипликация и анимация» (далее «Программа») **по направленности** является художественной и разработана с учётом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (последняя редакция).
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена 31.03.2022 г.
- Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 N 196. "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам". Редакция от 30.09.2020.
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. (№ 09-3242).
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе педагога MAO ДОЦТ «Апельсин».

Актуальность заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация инновационных процессов в образовании. Ребенок должен уметь адаптироваться к миру и его изменениям, творчески мыслить и самостоятельно пополнять свои знания. Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, используемые в педагогической практике, ориентированные на личность ребёнка, на развитие его творческих способностей. Работа над созданием мультфильмов способствует тому, что дети увлеченно занимаются творчеством. Они более ответственно подходят к передаче своих творческих замыслов, самостоятельно составляют рассказ по своему персонажу, наделяют его характером. Юные аниматоры получают первый опыт совместного творческого взаимодействия, получают все необходимые знания для создания образов, и улучшают навыки в рисовании.

Искусство анимации развивает творческую мысль, развивает креативность, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатор. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ

Новизна и отличительная особенность данной программы состоит в том, чтобы в сжатый срок (1 год) дать обучающимся объём знаний и умений, позволяющий им реализовывать свой творческий потенциал и применять полученные знания на практике уже за пределами изостудии. Для этого форма и методы работы были подобраны с учётом осуществления дифференциации и индивидуализации образовательной деятельности.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что в результате ее освоения в каждом ребёнке пробуждается стремление к художественному самовыражению и творчеству. Антистрессовый характер методики позволяет в равной степени реализовать свой потенциал, детям с самыми разными возможностями здоровья и особенностями развития.

Форма обучения очная

Адресат программы – дети 7-17 лет.

Срок и объём реализации – 1 год /144 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность занятия 80 минут с перерывом 5 минут. Для занятий оптимально количество 12-15 человек в группе.

Форма организации образовательного процесса: групповая и индивидуальная. Возможно применение дистанционных образовательных технологий, в том числе в рамках индивидуального подхода к каждому ребенку.

1.2. Цель и задачи программы

Целью программы является создать условия для развития личности школьника средствами искусства; получения опыта художественно-творческой деятельности, через овладение основами создания анимационных фильмов.

Задачи:

Предметные:

1. Познакомить обучающихся с классификацией жанров и видов изобразительного искусства;
2. Познакомить обучающихся с основами изобразительного искусства (цветоведение, основы воздушной и линейной перспективы, композиции);
3. Познакомить с различными художественными материалами.

Метапредметные:

1. Способствовать развитию интуитивного мышления и креативности
2. Развивать способности к визуализации
3. Создать условия для развития мелкой моторики руки, глазомера, и пространственной ориентации на плоскости.

Личностные:

1. Создать условия для формирования у детей отношения к жизни как к творчеству через устойчивый интерес к искусству.

1.3.Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Название модуля	Кол-во часов	Формы аттестации
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	16	Практическое задание
2	Процесс создания анимации.	16	Практическое задание
3	Особенности создания персонажа.	16	Практическое задание
4	Как рисовать персонажа? Подробный разбор.	16	Практическое задание
5	Животные в мультфильмах. Подробный разбор.	16	Практическое задание
6	Создание фона. Основы перспективы	16	Практическое задание
7	Дизайн. Во что одевают героев?	16	Практическое задание
8	Выбор собственного стиля. Особенности рисовки.	16	Практическое задание
9	Создание анимации со своим персонажем.	16	Практическое задание
	Всего	144	

Содержание программы

1.Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Возникновение первого мультфильма в мире. Знакомство с работами всемирно известных студий. Разбор стиля рисования персонажей различных мультипликационных студий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Рассказ на тему: «Я – владелец студии мультфильмов» и рассказать какие мультфильмы бы создавал.

2.Процесс создания анимации.

Знакомство с понятием «трюковая съемка» и процессом создания мультфильмов. Создание простой анимации с геометрическими фигурами.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: создание небольшой анимации с популярным персонажем на бумаге.

2. Особенности создания персонажа.

Разбор популярных персонажей. Их стиля и характера. Обсуждение героев и злодеев, анализ их поступков и образов.

ПРОСМОТР: первого цветного мультфильма Дисней «Цветы и деревья»

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: создание собственных персонажей с полной историей.

4. Как рисовать персонажа? Подробный разбор.

Разбор различных техник рисования. Изучение основ анатомии людей и животных.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: создать своего персонажа на основе близкого человека: друга/члена семьи.

5. Животные в мультфильмах.

Наблюдение за динамикой движения животных в различных мультфильмах. Изучение анатомии распространённых видов зверей.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: создание волшебного зверя для главного героя и злодея.

6. Создание фона. Основы перспективы.

Обсуждение особенности рисовки фонов на примере популярных мультфильмов. Изучение основ рисования задних планов, предметов окружения, и природы. Работа на компьютере. Рисование города с помощью геометрических фигур.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: работа в команде над созданием собственной вселенной.

7. Дизайн. Во что одевают персонажей?

Просмотр вариантов образов персонажей. Изучение основ рисования тканей, узоров и орнаментов.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Создание собственной коллекции одежды для мужских и женских персонажей.

8. Выбор собственного стиля. Особенности рисовки.

Работа над собственным стилем на основе уже изученных. Подчеркивание особенностей стилистики каждого ученика.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Показ собственного персонажа с полноценной историей и дизайном.

9. Создание анимации со своим персонажем.

Работа над анимацией на бумаге. Создание нетрудных действий для персонажа. Изображение эмоций.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: показ готовой анимации с собственного персонажа.

1.4. Планируемые результаты:

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знать	– о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии; - правила поведения на занятиях и в игровом творческом процессе; - правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению.	- знать о ценностном отношении к театру как к культурному наследию народа; - иметь нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.	- необходимые сведения о видах анимационных техник; - о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране; - законах развития сюжета и правилах драматургии; - о сценической речи; - о звуковом сопровождении мультфильма.
Уметь	- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в	- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;	- «оживлять» на бумаге самые различные предметы и пользоваться основными

	<p>достижении цели;</p> <ul style="list-style-type: none"> - правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.); - выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности. 	<ul style="list-style-type: none"> - адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей; - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; формулировать собственное мнение и позицию. 	<p>анимационными техниками;</p> <ul style="list-style-type: none"> - импровизировать; - работать в группе, в коллективе. <p>выступать перед публикой, зрителями.</p>
Применять	<ul style="list-style-type: none"> - быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия; - подводить самостоятельный итог занятия; - анализировать и систематизировать полученные умения и навыки. 	<ul style="list-style-type: none"> - полученные сведения о многообразии экранного искусства-красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения. 	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно выбирать, организовывать небольшой творческий проект;

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Календарный учебный график на 2024-2025 учебный года

Срок реализации программы	Режим занятий	Продолжительность занятий	Нерабочие праздничные дни	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество часов
01.09.24 – 31.05.25	2 раза в неделю по 2 часа	80 минут с перерывом 5 минут	4 ноября, 30,31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта , и 1,2,8,9 мая	36	72	144

2.2. Условия реализации программы

Для успешной реализации образовательной программы необходимо создание и применение следующих аспектов деятельности:

- информационно-методическое сопровождение (пакет учебно-методических материалов): подборка бесед и сообщений, технологические карты, эскизы, чертежи, шаблоны, тематический иллюстративный материал, образцы-эталоны предлагаемых изделий;
- дидактический материал по темам программы;
- систематическое использование новых эффективных форм работы;
- наличие конспектов занятий по темам разделов образовательной программы;
- наличие комплекта тестовых и диагностических материалов.
- наличие материально-технической базы.

Материально-техническое оснащение

Техническое оснащение кабинета:

1. Персональный компьютер с выходом в интернет и комплексом необходимых компьютерных программ

Оборудование кабинета:

1. Магнитная доска (школьная)
2. Рабочие место для педагога (стол и стул)
3. Столы для обучающихся -15шт
4. Стулья для обучающихся -15шт
5. Шкафы для учебных принадлежностей

Материалы и инструменты:

Живописные: краски (акварель, гуашь, темпера), пастель, кисти, палитры, баночки для воды;

Графические: карандаши, уголь, сангина, цветные карандаши, фломастеры, маркеры, ластик, точилки

2.3. Формы аттестации

Освоение программы подтверждается получением соответствующего сертификата установленного образца. Основанием для получения сертификата являются следующие показатели:

1. Стабильная посещаемость - не менее 80% от общего количества занятий (журнал посещений).
2. Качественное выполнение творческих заданий (экран активности).
3. Участие в конкурсах (грамоты и дипломы).
4. Участие во внутренних выставках Центра (экран активности).
5. Социальная активность: участие в акциях и мероприятиях Центра (экран активности).

На основании вышеизложенных показателей независимая комиссия выносит решение о вручении сертификатов об успешном завершении программы.

2.4. Оценочные материалы

В ходе реализации общеобразовательной общеразвивающей программы применяются следующие формы контроля:

- входной контроль- первичная диагностика знаний и умений обучающихся, пришедших в творческое объединение, проводится в начале учебного года и служит критерием для выбора ступени;

- текущий (осуществляется в ходе повседневной работы): наблюдение за группой и каждым ребенком в отдельности; По итогам занятия могут оформляться выставки: тематические, сезонные, текущие;

- периодический (проводится после изучения логически законченной части программы): самостоятельные творческие работы, выставки работ с обсуждением достоинств и недостатков каждой работы; обмен опытом и идеями, «находками»; на заключительных занятиях по отдельным темам возможно проведение конкурсов, викторин, кроссвордов, тестирование;

- итоговый контроль(в конце учебного года): самостоятельные творческие работы в выбранной технике, тесты по основным темам.

Образовательные результаты отслеживаются по следующим показателям:

теоретическая подготовка:

- соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям;
- осмысленность и правильность использования терминов.

практические умения и навыки:

- навык работы с материалами и инструментами;
- композиционные навыки;
- живописные навыки;
- графические навыки;
- креативность в выполнении заданий. общеучебные умения и навыки:
- адекватность восприятия информации, идущей от педагога;
- свобода владения и подачи информации;
- умение сотрудничать;
- самостоятельность при выполнении работы.

учебно-организационные умения и навыки:

- самостоятельная подготовка и уборка рабочего места;
- аккуратность и ответственность в работе;
- соблюдение правил безопасности.

2.5. Методическое обеспечение

Занятия в детском объединении проводятся на основе общих педагогических принципов:

- Принцип созидательности, творческой активности и самостоятельности ребенка при руководящей роли педагога.
 - Принцип наглядности, единства конкретности и абстрактного, рационального и эмоционального как выражение комплексного подхода.
- Принцип связи обучения с жизнью.

- Принцип рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм работы.
- Постоянный поиск новых форм работы и совершенствование технологии обучения

Для более успешного усвоения обучающимися материала используются методы обучения:

- Иллюстративный метод (обучающиеся приобретают знания через наглядное пособие в «готовом» (законченном) виде).
- Репродуктивный метод (он включает применение освоенного на основе образца или примера).
- Наглядный (коллективное рассматривание и обсуждение произведений искусств, демонстрация).
- Интегрированный (сочетание различных видов деятельности).
- Практический (показ приемов работы учителем, индивидуальная и коллективная работа, дидактическая игра).
- Творческий (исследования, поиск материала, творческая работа).
- Непосредственный контроль восприятия (анализ и сравнение).

Примерный план занятия

1. Организационный момент.
2. Объяснение материала и демонстрирование наглядно-методического ряда, а также создание эмоциональной обстановки (чтение отрывков литературных произведений, прослушивание музыки).
3. Выполнение обучающимися творческого задания.
4. Подведение итогов, обсуждение работ.

В процессе обучения используются различные формы занятий:

Занятие-образ — расширяют образное и творческое мышление обучающихся.

Выставки помогают ребенку продемонстрировать результаты собственной работы, а также познакомиться с достижениями других.

Творческий конкурс - учит ребенка ситуации соперничества, позволяя адекватно оценивать свои возможности.

Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем.

2.6. Календарно-тематическое планирование на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Дата	Тема	Кол-во часов
1.	02.09	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой курса.	2
2.	04.09	Что такое мультипликация и анимация? Выполнение творческого задания «Имя»	2
3.	09.09	Устройство «волшебного фонаря» XIX в. Просмотр первого русского мультфильма.	2
4.	11.09	Виды мультипликации анимации Просмотр м/ф в различных техниках	2
5.	16.09	Творческое задание «Титры». Вводный контроль.	2
6.	18.09	Фотосъемка движение «кадр за кадром»	2
7.	23.09	Правила фотосъемки для создания мультфильмов.	2
8.	25.09	Основы языка кино: кадр. Композиция кадра	2
9.	30.09	Этапы создания м/ф. Что такое сценарий? Основные части сценария	2
10.	02.10	Что такое режиссёрский сценарий и раскадровка?	2
11.	07.10	Создание собственной истории и раскадровки	2
12.	09.10	Кадр как часть пространства. Практика: работа с кадрирующей рамкой.	2
13.	14.10	Герой в кадре. Практические упражнения с камерой, собственными персонажами и фонами	2
14.	16.10	Знакомство с техникой мультипликационной перекладки, просмотр и анализ м/ф	2
15.	21.10	Звук в мультфильме. Просмотр роликов «как озвучивают мультфильмы»	2
16.	23.10	Персонаж. Портрет. Мимика, эмоции. Практическое задание «Эмоции»	2
17.	28.10	Кто такой персонаж? Разбор и анализ м/ф, работа с героям	2
18.	30.10	Разработка собственного персонажа.	2
19.	06.11	Раскрутка персонажа. Описание	2
20.	11.11	Прорисовка формы персонажа	2
21.	13.11	Передача характера с помощью формы	2
22.	18.11	Передача характера с помощью мимики, одежды	2
23.	20.11	Раскадровка движений персонажа	2
24.	25.11	Его предыстория в картинках	2
25.	27.11	Выбор интерьера для персонажа	2

26.	02.12	Цветовые сочетания и формы, как главный инструмент передачи характера героя	2
27.	04.12	Создание положительных и отрицательных героев	2
28.	09.12	Выбор своего персонажа и работа над ним	2
29.	11.12	Прорисовка сюжета с героем	2
30.	16.12	Демонстрация героя	2
31.	18.12	Создание собственного персонажа и сценария для новогодней анимационной открытки. Эскизы.	2
32.	23.12	Использование различных предметов для изготовления новогодних персонажей.	2
33.	25.12	Животные в мультфильмах. Просмотр. Обсуждение.	2
34.	28.12	Зарисовки домашних животных, основы	2
35.	13.01	Зарисовки диких животных	2
36.	15.01	Передача фактуры животных	2
37.	20.01	Передачи движения животных	2
38.	22.01	Передача эмоции животных	2
39.	27.01	Презентация своего животного	2
40.	29.01	Правила создания анимационного фона.	2
41.	03.02	Основы перспективы	2
42.	05.02	Цветоведение	2
43.	10.02	Передача света-тени, объёмы.	2
44.	12.02	Прорисовка деревьев, цветов	2
45.	17.02	Прорисовка насекомых	2
46.	19.02	Прорисовка воды	2
47.	24.02	Прорисовка природных явлений	2
48.	26.02	Дизайн. Во что одевать героев?	2
49.	03.03	Дизайн одежды.	2
50.	05.03	Текстуры и цвет одежды, как передача характера героя	2
51.	10.03	Выбор стиля одежды для своего персонажа	2
52.	12.03	Подбор аксессуаров и их прорисовка	2
53.	17.03	Создание комплектов одежды. Зима, лето.	2
54.	19.03	Создание собственного стиля в одежде для персонажа	2
55.	24.03	Демонстрация набросков	2
56.	26.03	Выбор собственного стиля. Особенности рисовки.	2
57.	31.03	Работа с гуашью	2
58.	02.04	Работа с акварелью	2
59.	07.04	Работа карандашом	2
60.	09.04	Работа маркерами	2

61.	14.04	Работа пастелью	2
62.	16.04	Работа цветными ручками	2
63.	21.04	Итоговая работа по выбору собственного стиля	2
64.	23.04	Создание анимации со своим персонажем	2
65.	28.04	Разработка своего персонажа, внешний вид	2
66.	30.04	Раскадровка персонажа, его история	2
67.	05.05	Прорисовка эмоций	2
68.	07.05	Сценарий, создание фонов	2
69.	12.05	Доработка деталей рисунков	2
70.	14.05	Съёмка мультфильма	2
71.	19.05	Показ мультфильма.	2
72.	21.05	Подведение итогов за учебный год	2
		Итого	144

2.7. Список методической литературы

1. Красный, Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4 Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.
2. А. А. Мелик-Пашаев, З Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
3. А. А. Мелик-Пашаев, З Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке. – М.: Просвещение, 2008
4. Аллахвердова Н. Дети рисуют – Знание, народный университет, педагогический факультет, 1980-№7.
5. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
6. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.
7. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.
8. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.
9. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991г.
10. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010
11. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
12. Дополнительное образование и воспитание № 2, 2010 – Локтионова А.В. Психолого - педагогические условия развития воображения на занятиях рисованием. с 41; Смирнова Н.М. Обучение быстрому овладению приёмами живописной техники. с.55.
13. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
14. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». –Новосибирск, 2009, 15 с.