

ДЕПАРТАМЕНТ ПО СПОРТУ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКЕ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТЮМЕНИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА  
«БРИГАНТИНА» города Тюмени

Программа принята на заседании  
педагогического совета  
«07» февраля 2019 год

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАУ ДО  
ЦРТДиО «Бригантина»  
города Тюмени  
Т.А. Русакова  
«07» февраля 2019 год



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Анимация»

Возраст обучающихся: 6-7 лет  
Срок освоения: 1 месяц

Автор - составитель:  
педагог дополнительного образования  
Вороцаев Вячеслав Сергеевич

Тюмень, 2019

## **1.1. Пояснительная записка.**

**Нормативно-правовой** базой для разработки Программы являются следующие документы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Методические рекомендации МОиН РФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г №09-3242
- ГОСТ Р 7.0.5-2008 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая ссылка. Общие требования и правила составления.

Программа «Анимация» имеет техническую направленность. Она полностью отвечает особенностям детского восприятия, позволяет решать широкий круг образовательных и воспитательных задач. Она призвана расширять кругозор обучающихся в области мультипликации и развивать такие психические качества личности, как воображение, память, мышление, речь, умение общаться со сверстниками, трудолюбие и аккуратность.

Программа уникальна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Она способствует созданию условий творческой и личностной реализации через деятельность мультипликационной лаборатории-мастерской с включением детей в креативный процесс создания мультфильма (творческого продукта). Посредством этого развиваются такие ключевые компетентности, как технологическая, коммуникативная, готовность к социальному взаимодействию - то есть, предусматривает развитие у детей готовности выполнять поставленные задачи, используя свой интегративный опыт, знания, умения, психолого-волевые качества; умения самостоятельно принимать решения и нести за них ответственность. В объединении дети проходят обучение основным принципам анимации, учатся переводить свои идеи и замыслы на язык мультипликации, используя богатую палитру её изобразительных возможностей, учатся коммуникативным навыкам.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных информационных технологий в процессе видеосъёмки короткометражного фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от других видов искусства.

В поисках нестандартного подхода, к развитию творческих возможностей обучающихся, была разработана дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Анимационная студия КОД». Термин мультипликация это - технический приём создания иллюзии движущихся

изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. Задача студии оживлять и одушевлять игрушки, модели и персонажи, изготовленные из различных материалов, с использованием технологических операций и приемов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону. Анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Новизной программы является использование различных анимационных техник в развитии творческих способностей и логического мышления учащихся.

Модуль программы окажет положительное влияние на развитие мелкой моторики, сенсорики, речи, мышления, интеллекта, воображения. Детям часто трудно выразить правильно свои эмоции и чувства, а создавая истории и мультфильмы, ребенок может, сам того не замечая, рассказать о волнующих его проблемах и снять психоэмоциональное напряжение.

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что программа даёт возможность освоить различные техники, снять на видеокамеру свой творческий проект, а также освоив программу видеомонтажа создать анимационный фильм.

Структура программы позволяет обучающимся, последовательно преодолев все подготовительные этапы, выйти на создание своего авторского проекта. Разделы выстроены так, чтобы ребенок активизировал свою фантазию и творческие способности при создании сюжетных композиций, используя знания литературных героев, исторических произведений и пр.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что позволяет обучающимся научиться профессиональным практическим приемам

работы на компьютере, получить пользовательские навыки использования цифровой техники, съемочного оборудования для создания презентаций, компьютерной анимации, аудио и видеопродукции.

Программа направлена на профессиональную ориентацию. В ходе изучения программы, дети знакомятся с ведущими профессиями художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора, имеют возможность проживать эти роли, реализуясь на каждом учебном занятии. А созданные обучающимися социальные ролики направлены на изменение моделей общественного поведения как, у социума, так и у самих обучающихся, привлекая внимание к проблемам социума.

Программа помогает успешно реализовывать задачи молодежной политики современного общества в сфере дополнительного образования. Особенности и практическая значимость - создание мультимедийной продукции, реализующей творческо-технические замыслы обучающихся; развитие конкурентоспособной личности, отвечающей потребностям современного научно-технического прогресса.

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте 6-7 лет, наполняемость группы от 5 до 15 человек. Продолжительность обучения по программе составляет 8 часов (1месяц), количество часов в неделю - 2 (два занятия по одному академическому часу).

### **Цель и задачи программы**

**Цель программы:** способствовать развитию познавательной, творческой активности обучающихся через создание анимационных (мультипликационных) продуктов.

#### **Задачи программы:**

- расширить кругозор обучающихся в сфере мировой анимации и кинематографии;
- познакомить детей с оборудованием, предназначенным для съемки мультипликационных фильмов, а также с правилами их безопасного использования;

- сформировать навыки работы с песком, пластилином и бумагой;
- освоить основные методы и приемы мультипликации;
- познакомить детей с техникой покадровой съемки;
- развивать творческие и коммуникативные способности ребенка и мелкую моторику рук;
- воспитывать самостоятельность и трудолюбие, упорство в достижении поставленной цели.

## **Планируемые результаты**

### **Предметные:**

- освоение техник и материалов создания мультфильмов (пластилиновой, перекладной анимации);
- формирование знаний, навыков и умений в области мультипликации;
- освоение техники покадровой съемки;
- освоение оборудования, предназначенного для создания и съемки мультфильмов.

### **Метапредметные:**

- способность организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определенных педагогом;
- способность анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы;
- способность готовить свое рабочее место;

### **Личностные:**

- самостоятельность и трудолюбие, упорство в достижении поставленной цели;
- уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- умение работать в группах.

## Учебно-тематический план

№ раздела (УЭ)	Название раздела\темы\ учебный элемент (УЭ)	Форма проведения занятий	Количество часов			Формы аттестации\ контроля
			всего	теория	практика	
1	Социальное проектирование	Комбинированное занятие	2	1	1	Опрос
2	Пластилиновая анимация	Проектная мастерская	1	0,5	0,5	Защита проекта
3	Съемочная период	Проектная мастерская	1	0,5	0,5	Защита проекта
4	Азбука актёрского мастерства	Игра	1	0,5	0,5	Наблюдение, опрос
5	В поисках звука	Практическое занятие	1	0,5	0,5	Творческий продукт
6	Монтажный день	Практическое занятие	2	1	1	Творческий продукт
			8	4	4	

### Содержание

#### Тема 1 «Социальное проектирование»

**Теория:** Вводное занятие. Основные техники анимации. Вводная в Storyboard. Подготовка тематики проекта, материальной базы и оборудования. Создание сценария - его литературной основы. Определяется тема, сюжет, проблематика, характер героя.

**Практика:** «Мой первый Storyboard». Обучающиеся учатся делать раскадровки, защищать свои социальные проекты.

#### Тема 2 «Пластилиновая анимация»

**Теория:** История пластилиновой анимации. Инструктаж техники безопасности. Работа со специальным оборудованием. Мультимедийные занятия с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Работа над проектом. Изготовление персонажа. Изготовление второго плана.

**Практика:** Особенности съемочного процесса. Приемы работы с пластилином. Работа над проектом. Изготовление персонажа. Изготовление второго плана.

### **Тема 3 «Съемочный период»**

**Теория:** Особенности съемочного процесса. Инструктаж техники безопасности. Мультимедийные занятия с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

**Практика:** Процесс съемка, анимирование персонажей и предметов. Приемы работы с пластилином. Работа над проектом. Изготовление персонажа. Изготовление второго плана.

### **Тема 4 «Азбука актёрского мастерства»**

**Теория:** Правила работы с микрофоном.

**Практика:** Игра «Олимпиада звука». Речевое озвучание. Итоговый просмотр.

### **Тема 5 «В поисках звука», «Монтажный день»**

**Теория:** Интерфейс и порядок работы в программах Windows Movie Maker и Movavi Video Editor

**Практика:** Запись звука, голоса, и поиск звуковых решений. Работа с главной и второстепенной звуковой дорожкой. Монтаж последовательности сцен.

### **Тема 6 «Монтажный день»**

**Теория:** Завершение и коррекция работы в программах Windows Movie Maker и Movavi Video Editor

**Практика:** Запись звука, голоса, и поиск звуковых решений. Работа с главной и второстепенной звуковой дорожкой. Монтаж последовательности сцен. Просмотр итогового результата. Диагностика.



## Календарный учебный график

- количество учебных недель - четыре
- количество учебных дней - восемь
- продолжительность каникул – не предусмотрены
- даты начала и окончания учебных периодов/этапов – по мере формирования групп

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			По расписанию	Комбинированное занятие	2	Социальное проектирование.	МАУ ДО ЦРТДиЮ «Бригантина»	Опрос
2.				Проектная мастерская	1	Пластилиновая анимация.		Защита проекта
3.				Проектная мастерская	1	Съемочный период.		Защита проекта
4.				Игра	1	Азбука актёрского мастерства.		Наблюдение, опрос
5.				Практическое занятие	1	В поисках звука. Монтажный день.		Творческий продукт
6.				Практическое занятие	2	Завершение проекта. Коррекция. Диагностика.		Творческий продукт
<b>Итого</b>					<b>8</b>			

## **Материально-техническое и дидактическое обеспечение программы**

Занятия по изучению мультипликации проводятся в помещении с хорошей акустикой, вентиляцией. Учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

В помещении для занятий имеется шкаф с пособиями, а также ***технические средства обучения:***

- видеокамера;
- ноутбук;
- проектор для просмотра фильмов;
- микрофоны;
- музыкальный центр;
- монтажный стол;
- штатив;
- вэб-камера;
- фотоаппараты,

***Компьютерные программы:*** Windows Movie Maker, iMovie 4.0, QuickTime Player, PowerPoint, Video Viewer, Claymation Studio.

Подборки кинофрагментов. Видеозаписи фильмов, мультфильмов.

## **Формы аттестации**

Программой предусмотрена аттестация учащихся на выявление исходного, промежуточного и итогового уровня теоретических знаний, развития практических умений и навыков, их соответствия прогнозируемым результатам программы.

- Игры на знакомство, на развитие воображения, диагностика.
- Методика «Незаконченный рисунок» Э. П. Торренса ( на выявление уровня творческого мышления детей)

- Методика «Альбом с замаскированными картинками» С.В.

Максимова, состоящая из двух частей:

Критерии оценки результативности определяются в соответствии с реализуемой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой и отражают:

- уровень теоретической подготовки обучающихся;
- свобода восприятия теоретической информации;
- умение работать со специальной литературой и информационным материалом;
- практической подготовки обучающихся;
- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- свобода владения специальным оборудованием и оснащением;
- качество выполнения практического задания;
- технологичность практической деятельности;
- соблюдение правил и инструкций по безопасности;

**Критерии оценки уровня теоретической подготовки:** - **высокий уровень** - обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

**средний уровень** - у обучающегося объем усвоенных знаний составляет 70- 50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

**низкий уровень** - обучающийся овладел менее, чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; обучающийся избегает употреблять специальные термины.

## Методические материалы

- *особенности организации образовательного процесса* – очно, дистанционно, в условиях сетевого взаимодействия;
- *методы обучения* - словесный, наглядный практический; исследовательский проблемный; игровой, проектный.
- *формы организации образовательного процесса*: групповая;
- *формы организации учебного занятия* - защита проектов, игра, мастер-класс, практическое;
- *педагогические технологии*
  - *технология игровой деятельности,*
  - *технология проектной деятельности,*
  - *здоровьесберегающая технология,*

*дидактические материалы* – раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, упражнения, образцы изделий

### Список литературы и источников для педагога

1. Анофриков П., Тихонова Е. Представляем детскую анимационную студию // Искусство в школе. – 2002. - №1
2. Асенин С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974
3. Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации. – М.: Искусство, 1986
4. Асенин С. В. Мультипликационное кино // Кино: Энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1987
5. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964
6. Баженова Л. М. Творчество детей на занятиях по основам экранной культуры // Начальная школа. – 1996. – №1
7. Баженова Л. М. «Фильм рождается из мыслей...» // Искусство в школе. – 2002. – №6
8. Баженова Л. М. Принципы обучения школьников основам экранной грамотности // Специалист. – 1993. – №5
9. Красный Ю., Курдюкова Л. Анимационная педагогика // Искусство в школе. – 1996. – №1.
10. Максимова С.В. Монография «Творчество: созидание или деструкция» М. 2006 219стр.
11. Максимова С.В. Приглядитесь повнимательнее к хулиганам и двоечникам. Газета «1-е сентября» № 32008
12. Максимова С.В. Развитие творческой активности младших школьников журнал «Начальная школа» №7 2009 с. 21 –26
13. Максимова С.В. Портфолио как средство развития творческой активности учащихся. Методическое пособие. Программа. Тематическое планирование. – М: «Русское слово», 2013, 116с.
14. Максимова С.В. Диагностика развития творческой активности младших школьников (Альбом с замаскированными изображениями) в двух частях Часть

- 1 – М: «Русское слово», 2013, 47с.
15. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - №2
  16. Сазонов А.П.- "Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма", Москва, 1960г..
  17. Смолянов Г.Г - "Кукольный персонаж на съемочной площадке". Учебное пособие.-М., ВГИК.1984.г
  18. Сергеева Т. Третий международный фестиваль экранного творчества детей // Искусство в школе. – 2002. - №4
  19. Сказка как источник творчества детей: Пособие для педагогов дошко. учреждений / Науч. рук. Ю. А. Лебедев. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС,2001.
  20. Фрейлих С. И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского . – 2-е изд. – М.: Академический проект,2002
  21. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия,1989г.
  22. <http://plast.me/>
  23. <http://stranamasterov.ru/>

#### **Список литературы и источников для детей:**

1. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011//128стр.
2. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - №2
3. <http://plast.me/>
4. <http://stranamasterov.ru/>