

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2 г. Никольское»**

ПРИНЯТА

Педагогическим советом

Протокол

от _____ № _____

УТВЕРЖДАЮ

Директор

муниципального бюджетного
общеобразовательного учреждения
«СОШ № 2 г. Никольское»

_____ Л. И. Менделуцева

« » _____ 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Animation LAB»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 10 -14

Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Приймак А.В.,

педагог

дополнительного образования

г.Никольское

2022

Оглавление

I. Комплекс основных характеристик программы	3
1. Пояснительная записка	3
1.1 Направленность (профиль) программы.....	3
1.2 Актуальность программы.....	3
1.3 Отличительные особенности программы.....	3
1.4 Адресат программы	4
1.5 Объем программы.....	4
1.6 Формы организации образовательного процесса и виды занятий.....	4
1.7 Срок освоения программы	4
1.8 Режим занятий.....	4
2. Цель и задачи программы	4
2.1 Цель программы	4
2.2 Задачи программы.....	4
3. Содержание программы	5
3.1 Учебный (тематический) план.....	5
3.2 Содержание учебно-тематического плана	5
4. Планируемые результаты по программе	6
II. Комплекс организационно - педагогических условий	7
1. Календарный учебный график.....	7
2. Условия реализации программы	8
3. Формы аттестации.....	8
4. Оценочные материалы.....	8
5. Методические материалы	11
III. Список литературы	11
1. Основная	11
2. Информационное обеспечение и интернет-ресурсы.....	11

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Animation LAB» разработана на основе и с учетом Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012 (последняя редакция); Приказа Министерства просвещения Российской Федерации №196 от 9.11.2018 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Письма Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 "О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей"; Письма Министерства образования и науки РФ № 09- 3242 от 18.11.2015 «О направлении информации»; Письма Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 "О направлении методических рекомендаций".

1.1 Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Animation LAB» имеет техническую направленность.

1.2 Актуальность программы

Программа «Animation LAB» актуальна, т.к. направлена на развитие художественно-образного мышления, без которого творчество невозможно. Также, по мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут все важнейшие области искусства: литература, живопись, музыка, театр и другие. Мультфильм – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный его характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством «мультика» на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности детей младшего и среднего школьного возраста. Мультфильм - представляет собой совокупность представлений и идей, взглядов, мнений и убеждений, а также навыков и приемов развития, воспитания и обучения подрастающего поколения.

1.1 Отличительные особенности программы

В ходе освоения программы «Animation LAB» обучающиеся работают с такими видами искусства, как живопись, графика, скульптура, театр, киноискусство. А так же изучают компьютерные программы, перекладку, лепку и stop-motion, фотографию.

Процесс освоения данной программы даст возможность любому учащемуся побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и монтажера. То есть, обучающиеся смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма у учащихся развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Данная программа объединяет подростков, которые любят рисовать и хотят научиться делать это с помощью компьютера, но не имеют пока необходимых навыков. Программа подойдет и тем, кто уже начал знакомство с графическими редакторами, но изучал работу в них больше с технической, чем с художественной стороны.

Программа разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной

траектории и **имеет 4 модуля**. Программа соответствует «**ознакомительному**» уровню сложности.

1.2 Адресат программы

Данная программа предназначена для обучающихся от 10 до 14 лет.

1.3 Объем программы

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию программы «Animation LAB»:

- Количество часов в год – 144
- Общее количество часов за 1 год – 144

1.4 Формы организации образовательного процесса и виды занятий

Форма обучения по программе «Animation LAB» - очная. Основной формой организации образовательного процесса являются групповые и индивидуальные занятия. Виды занятий - лекции, проектная деятельность, мастер-классы, выполнение самостоятельной работы.

1.5 Срок освоения программы

Исходя из содержания программы «Animation LAB» предусмотрены следующие сроки освоения программы обучения:

- 36 недель в год
- 9 месяцев в год
- Всего 1 год

1.6 Режим занятий

Занятия по программе «Animation LAB»

- Проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа, продолжительностью 40 минут
- Продолжительность времени отдыха между занятиями составляет 10 Минут

2. Цель и задачи программы

2.1 Цель программы

Эстетическое воспитание и художественное образование детей в процессе формирования навыков грамотного зрителя и создания собственного произведения на материале мультипликации.

2.2 Задачи программы

Образовательные:

- научить пошаговому решению поставленных творческих задач в создании мультипликационного фильма;
- научить разрабатывать и изготавливать кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровок сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- научить созданию законченных, творчески выполненных мультипликационных фильмов с использованием программ: DRAGONFRAME, Movavi Video Editor, и программ для обработки звука Audacity.

Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, самостоятельность, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей, обогащающей

средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей младшего школьного возраста; – развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности

3. Содержание программы

3.1 Учебный (тематический) план

№	Модули	Теория	Практика	Всего	Форма аттестации
1	Мир анимации	5		5	зачет
2	Основные этапы создания мультфильма, техники анимации (<i>как рождается мультфильм</i>).	10	36	46	зачет
3	Общие сведения о компьютерной анимации (<i>программное обеспечение</i>).	10	36	46	зачет
4	Техника создания компьютерной анимации. Видеомонтаж и озвучивание.	10	37	47	зачет
	Итого	35	109	144	

3.2 Содержание учебно-тематического плана

Модуль 1. Мир анимации.

Вводное занятие

Введение в Программу. Инструктаж по технике безопасности.

Мультфильмы народов мира. Известные мультипликаторы мира.

(Уолт Дисней, Иван Аксенчук, Мэри Блэр и пр.).

Что такое компьютерная анимация? Общие сведения.

Модуль 2. Основные этапы создания мультфильма.

Этапы создания компьютерного мультика, отличительные особенности. 2D и 3D анимация.

Анимационная технология – комплекс технических приёмов, которые основаны на последовательном чередовании изображений (рисунков, фотографий), сменяющих друг друга с заданной частотой, создающих тем самым эффект движения предметов, оживления персонажей.

Основные техники анимации:

- рисованная классическая (плоскостная) анимация
- кукольная (объемная) анимация
- пластилиновая анимация
- перекладная (плоскостная) анимация

- живопись на стекле
- компьютерная 2D анимация
- компьютерная 3D анимация
- комбинированная анимация
- песочная анимация
- LEGO анимация
- коллажная анимация
- предметная анимация

Модуль 3. Общие сведения о компьютерной анимации (Программное обеспечение).

- Программы для компьютерной анимации
- Сравнение программ для создания компьютерных мультфильмов, характеристики, особенности, интерфейсы программ.
- Правила работы в программах для компьютерной анимации, инструменты, необходимые для создания компьютерного мультфильма.
- Работа в графических редакторах.
- Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop
- Tube Tube;
- ФотоШОУ PRO

Модуль 4. Техника создания компьютерной анимации. Видеомонтаж и озвучивание.

- Знакомство с материалами и инструментами.
- Инструктаж по технике безопасности при работе с различными материалами, используемыми для создания мультфильма, и необходимыми техническими средствами.
- Разработка сценария по выбранной истории.
- Раскадровка.
- создание сценария по выбранной истории.
- Основные инструменты и приемы для работы в графических программах
- Создание персонажей.
- Создание фонов
- Монтаж отснятого материала.
- Монтаж звука.
- Запись анимационных фильмов на электронные носители, сохранение в нужном формате, оптимизация размера видео.

4. Планируемые результаты

Предметные

Знать:

- иметь представление об особенностях компьютерной анимации
- иметь знание принципов и последовательности организации процесса создания мультфильма;
- иметь понимание особенностей компьютерной анимации и особенностей работы на всех этапах съемки анимационного фильма;

Уметь:

- решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- рисовать и редактировать изображения в графических программах;

- иметь представление об особенностях компьютерной анимации
- умение пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;

Метапредметные

- уважительному отношению к результатам своего труда, труда взрослых и сверстников;
- использовать при выполнении заданий различные способы поиска, сбора, обработки, анализа и передачи информации (справочную и прочую литературу, ИКТ и пр.);
- планировать, контролировать и оценивать учебные действия, выстраивать оптимальную технологическую последовательность для достижения результата;

Личностные

- навыки продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми в разных социальных ситуациях;
- умение слушать и слышать партнера, признавать право на собственное мнение и принимать решение с учетом позиции всех участников.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

1. Календарный учебный график

Года обучения	1 год обучения
Начало учебного года	01.09.2022
Окончание учебного года	31.05.2022
Количество учебных недель	36 недель
Количество часов в год	144 часа
Продолжительность занятия (академический час)	40 мин.
Периодичность занятий	4 часа в неделю, 2 дня в неделю.
Промежуточная аттестация	21 декабря – 30 декабря 2022 года 17 мая – 31 мая 2022 года
Объем и срок освоения программы	144 часа, 1 год обучения
Режим занятий	В соответствии с расписанием
Каникулы зимние	31.12.2022 – 08.01.2023
Каникулы летние	01.06.2023 – 31.08.2023

2. Условия реализации программы

2.1 Для успешной реализации программы необходимы:

- Помещение, отводимое для занятий, должно отвечать санитарно-гигиеническим требованиям: быть сухим, светлым, тёплым, с естественным доступом воздуха, хорошей вентиляцией, с площадью, достаточной для проведения занятий группы в 8-14 человек.
- Для проветривания помещений должны быть предусмотрены форточки. Проветривание помещений происходит в перерыве между занятиями.
- Общее освещение кабинета и индивидуальное освещение на рабочих местах должно соответствовать требованиям СНИП.
- Рабочие столы и стулья должны соответствовать ростовым нормам.
- Материально-техническая база должна обеспечивать проведение занятий в соответствии с характером проводимых занятий согласно модулям программы.

Перечень оборудования, необходимого для проведения занятий (из расчета 15 человек в группе):

- рабочие ученические места с персональными компьютерами;
- приборы для освещения;
- носители информации.
- Бумага, клей, скотч, ножницы, пластилин, художественные материалы (карандаши, фломастеры, краски)

Перечень технических средств обучения:

- цифровой фотоаппарат;
- мультимедиа-проектор,
- интерактивная доска, колонки,
- принтер.

Для работы в рамках данной программы требуется следующее программное обеспечение:

- Adobe Photoshop; Type Tube; ФотоШОУ PRO

3. Формы аттестации

Аттестация обучающихся является неотъемлемой частью образовательного процесса. Ее цель выявить основные знания, умения и навыки, а также компетенции, личностные, метапредметные результаты освоения программы. определить уровень теоретической и практической подготовки обучающихся в конкретной образовательной области, определить уровень достижения метапредметных и личностных результатов;

Текущая аттестация проводится в процессе усвоения программы после прохождения каждой темы (модуля). Используются различные формы проверки знаний: игры, кроссворды, тесты, загадки, выставки, конкурсы.

4. Оценочные материалы

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на диагностических занятиях в декабре и в конце учебного года.

Цель: определение уровня изобразительной, словесной и мультипликационной деятельности детей 7-9 летнего возраста.

Форма проведения: может проводиться индивидуально или по подгруппам (2-3 человека). Инструкция.

1 задание. Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид мультипликации.

2 задание. Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?
- Кто работает над созданием мультфильма?

- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

3 задание. Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

Материал:

-серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);

- лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

Оценка результатов проводится по 5-бальной системе, по разработанным нами критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;

- навыки анимационной деятельности;

- передача образов;

- композиционное решение художественных работ;

- навыки работы художественными материалами

- композиционное решение художественных работ;

- воображение.

- сценарная работа (придумать и расписать по ролям историю)

- выразительное чтение

- эмоциональная раскраска голоса

- Основы актёрского мастерства

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной, словесной и анимационной деятельности детей 10-14-летнего возраста.

Высокий уровень.

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

Средний уровень.

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет 30 навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень.

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

7.1 Критерии оценки результатов:

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

5 - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

4 - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных

фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

3 – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки мультипликационной деятельности

5 – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

4 - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

3 - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

Передача образов

5 - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

4 - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

3-2 - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

5 – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

4 – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

3-2 - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы художественными материалами

5 – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

4 – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

3-2 - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные. Цветовое решение художественных работ.

5 - Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

4 - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

3 - Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

Воображение

5 – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

4 – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

3 – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

Художественное слово

5 – У ребёнка чистая правильная, логически связная речь. Во время прочтения или пересказа произведения ребёнок использует средство выразительности, выражение, распределение дыхания.

4 - У ребёнка, логически связная речь. Во время прочтения или пересказа произведения ребёнок использует средство выразительности, выражение, распределение дыхания. Имеет небольшой дефект речи.

3 – Ребенок делает некоторые попытки рассказывать текст; не может использовать средство выразительности.

5. Методическое обеспечение образовательной программы

Методы обучения: словесные (объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, дискуссия), наглядные (демонстрация, иллюстрация), практические методы (комментирование), репродуктивные методы, индуктивные методы, методы самостоятельной работы.

Методики/технологии обучения: сообщающие (информационно-иллюстративное), развивающее обучение.

III. Список литературы

1. Основная литература

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
3. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
4. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012;
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г.

2. Информационное обеспечение и интернет-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>