

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ЮНОСТЬ»

РАССМОТРЕНО  
Методическим советом МБОУ  
ДО ДДТ «Юность»  
Протокол № 2 «15» сентября 2022



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«АНИМАЦИЯ»

Техническая направленность  
Стартовый уровень  
Возраст обучающихся: 11-17 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор и составитель:  
педагог дополнительного образования  
первой категории  
Кузьмина Екатерина Анатольевна

с.Новобирилюссы  
2022

# 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «АНИМАЦИЯ»

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «АНИМАЦИЯ» разработана в соответствии с нормативно правовой базой:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем 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»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО

«Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

### **Направленность программы**

Программа «АНИМАЦия» имеет техническую направленность и ориентирована на формирование и развитие научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира, развитие исследовательских, прикладных, конструкторских, инженерных способностей учащихся в области технического творчества.

### **Уровень усвоения программы**

Программа имеет стартовый уровень усвоения и предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «АНИМАЦия» заключается в выявлении и развитии творческих способностей и раскрепощении мышления детей, в том числе с ОВЗ посредством анимационной деятельности, включающей в себя: сценарную работу, анимацию, технические работы (съемку, монтаж, озвучивание). Занятия по программе дадут возможность любому учащемуся побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и монтажера. Это прекрасный механизм для развития учащегося, 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. Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная Программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной Программы.

**Новизна** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «АНИМАЦия» выражается:

1) В применении проектного метода обучения, который позволяет решить проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности). Когда создание конечного продукта (анимационного фильма) рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, необходимых при создании анимационного фильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

2) Во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, просмотре лекций известных советских и российских режиссеров, мультипликаторов, художников, критиков, просмотре разноплановых анимационных фильмов;

3) В социальном запросе детей, так как ни в одном образовательном учреждении Бирилюсского района не ведется обучение основам мультипликации. С помощью мультипликации дети учатся не только логически и художественно мыслить, но и излагать свои мысли в устной речи, проявлять свои актерские умения, творить руками и в то же время при помощи современных компьютерных средств: планшетов, телефонов, фотоаппаратов. Это новое направление для учреждений дополнительного образования Бирилюсского района.

**Иновационность** Программа включает просмотр и обсуждение лекций известных российских режиссеров, мультипликаторов, художников, критиков, созданных Большим фестивалем мультфильмов и «Национальным детским фондом» с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских Грантов.

#### **Отличительная особенность программы**

Программа является модульной и состоит из 4 самостоятельных, устойчивых, целостных блоков. Каждый модуль является отдельной краткосрочной программой и обучающийся может пройти, как 4 модуля, освоив полный курс программы по анимации, так и отдельные модули: «Сценарий», «Анимация», «Съемка», «Монтаж». Деление учебного плана каждого модуля на разделы позволяет совершать добор обучающихся (при наличии вакантных мест) на любой стадии реализации обучения без опасения, что обучающийся не освоит материал программы.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно – коммуникационных технологий. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Доступность языка, игровые формы обучения позволяют ориентироваться и на категорию обучающихся с ОВЗ. Мультипликация

очень часто используется как вид арт-терапии и имеет не только развивающую, но и коррекционно-профилактическую направленность.

### **Адресат программы**

Программа рассчитана на подростков 11 – 17 лет, предусматривает занятия в группах разного возраста. Такая форма организации образовательного процесса дает каждому ребенку возможность приобретения опыта межвозрастного взаимодействия и самоопределения в коллективе; расширяет диапазон содержания и форм деятельности на занятиях; позволяет разнообразить содержание занятия в связи с разными возрастными особенностями обучающихся). Программа рассчитана на детей, имеющих различные интеллектуальные, художественные, творческие способности. Набор в объединение осуществляется без специальной подготовки, от обучающихся не требуется специальных знаний, умений и навыков.

До вхождения в программу ребенок должен обладать следующими умениями: уметь читать, писать (разборчиво), уважительно относиться к мнению других участников процесса. При наборе обучающихся на программу проводится индивидуальное собеседование на выявление предрасположенности к умению выражать свои мысли, наблюдательности, зрительной памяти, творческому воображению, владению техническими средствами.

### **Особенности развития подростков 11-17 лет**

#### **Подростковый возраст (11 – 14 лет):**

- признаки возрастного этапа- переход от детства к взрослости, половое созревание;
- социальная ситуация - стремление приобщиться к миру взрослых, ориентация поведения на нормы и ценности этого мира, группирование;
- ведущая деятельность – интимно-личностное общение в процессе обучения и организационно-трудовой деятельности;
- кризисные проявления - становление человека как субъекта собственного развития;
- основные новообразования – чувство «взрослости». (младший подростковый возраст), самооценка, «Я-концепция» (старший подростковый возраст);
- характеристика познавательной, эмоциональной и мотивационной сфер развития - теоретическое рефлексивное мышление, личностная рефлексия, гипертрофированная потребность в общении со сверстниками.

#### **Старший школьный возраст — 15-17 лет (ранняя юность).**

Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие

новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы.

Подростки 11-17 лет обладают достаточно зрелым мышлением. Они стремятся понять логику явлений, отказываясь что-либо принимать на веру, требуют систему доказательств. Основной особенностью их интеллектуальной деятельности является нарастающая с каждым годом способность к абстрактному мышлению. Важной особенностью этого возраста является формирование самостоятельного, творческого (дивергентного) мышления. Одним из направлений развития творчества на этапе наглядно-действенного мышления является выход за рамки привычных мыслительных стереотипов. Данное качество творческого мышления называют оригинальностью, и оно зависит от умения мысленно связывать далекие, не связываемые обычно в жизни, образы предметов. Рост самостоятельности мыслительной деятельности и рост критичности мышления, которое формируется в исследовательской активности детей в 11-12 лет связан с развитием причинного мышления. В процессе исследовательской деятельности к 12-14 годам формируется эвристическое мышление, которое, опираясь на критерии избирательного поиска, позволяет решать сложные, неопределенные проблемные ситуации. У подростка отмечается дальнейшее развитие таких познавательных процессов, как восприятие и память.

В подростковый период помимо развития произвольной и опосредованной памяти у ребенка начинается активное развитие логической памяти, которая постепенно занимает доминирующее место в процессе запоминания учебного материала, но замедляется развитие механической памяти. Внимание подростка претерпевает изменения по сравнению с вниманием детей младшего возраста и характеризуется не только большим объемом и устойчивостью, но и специфической избирательностью. В этом возрасте развивается преднамеренное внимание. Восприятие становится избирательным, целенаправленным и анализирующим. Подростковый возраст является одним из ключевых этапов в процессе становления эмоционально-волевой регуляции ребенка. Переживания становятся глубже, появляются более стойкие чувства, эмоциональное отношение к ряду явлений жизни делается длительнее и устойчивее. Подросток лучше, чем младший школьник, может управлять выражением своих чувств, хотя характеризуется чрезмерной эмоциональностью и импульсивностью.

Наблюдения показывают, что подростки активно включаются в творческую деятельность и в общественно-полезную деятельность по причинам, существенно отличным друг от друга: из-за возможностей общения со своими сверстниками, со значимыми взрослыми, педагогами в неформальной обстановке внешкольных занятий; из-за возникшего интереса к отдельному виду деятельности; для развития своих творческих способностей и возможностей реализации творческого потенциала личности. Реализуя свой творческий потенциал, проявляя творческую

активность, у подростка определяется система ценностей человеческого существования, формируется положительная «Я-концепция», которая характеризуется отношением подростка к самому себе и объективностью его самооценки. Важность проявления творческой активности в формировании личности подростков дают возможность различные события школьной жизни, к которым мы соотносим различные досуговые программы: игровые программы, тематические праздники, фестивали, творческие конкурсы и т.п. Подростки в возрасте 11-17 лет требуют к себе особого внимания. Это ответственный период становления личности, интенсивного роста творческих сил и возможностей подрастающего человека, несмотря на противоречивость, которая составляет основную суть подросткового периода развития личности.

Создание благоприятных условий среды для творчества, для возможности творческого поиска и самовыражения играет немаловажную роль в развитии творческих способностей подростков. Благоприятная сформированная среда может способствовать активизации творческих способностей и проявлению творческой активности подростков в различных областях деятельности. При благоприятных условиях у подростков имеются большие потенциальные возможности для развития и проявления своего творческого потенциала.

#### **Срок реализации программы и объем учебных часов**

Продолжительность реализации программы - 1 год, 72 академических часа. Оптимальное количество обучающихся в группе не более 10 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю, продолжительность занятия - 2 академических часа. Академический час в соответствии с Уставом учреждения составляет - 40 минут. Перерывы между занятиями составляют 10 минут с активными разминками в рамках программы.

#### **Форма обучения**

По программе предусмотрена очная форма обучения. Обучение с учетом особенностей обучающихся может осуществляться также и в дистанционной форме.

Основными видами занятий являются:

Занятие – беседа;

Занятие – игра;

Комбинированное занятие – включает в себя сочетание теоретической и практической работы в различных формах;

Квест;

Ролевая игра;

Аудиовизуальный интерактив;

Практическое занятие по созданию элементов мультфильмы;

Киновикторина;

Занятие – аукцион;

«Малый круглый стол»;

Экскурсия;

Встреча с интересными людьми, мастерами;

Конкурс.

## 1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы:** создание условий для творческой самореализации обучающихся 11-17 лет и развития основ технического мышления через анимационную деятельность.

**Задачи:**

образовательные:

-познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

-обучить учащихся знаниям основ изобразительной грамоты (лепки) и формирование художественных знаний, умений и навыков, научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, компьютерной анимации;

-сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео-и звукорядов.

-изучить технические инструменты создания мультипликации (приложения, программы, софт и т.д.).

Развивающие:

- развивать у детей художественный вкус, творческое воображение, пространственное мышление, эстетическое чувство и понимание прекрасного;

- развивать творческую активность в работе над композицией, в поиске художественного образа и выразительных средств;

-развивать моторику рук и глазомер;

-развивать положительные эмоции и волевые качества;

-способствовать формированию творческого мышления и развитию проектной культуры обучающихся в сфере анимационного творчества;

Воспитательные:

-воспитать интерес и любовь к анимационному искусству;

-воспитать личностные и коммуникативные качества;

-воспитывать усидчивость, аккуратность, активность, уважение и любовь к труду, формировать потребность учащихся к саморазвитию;

-воспитывать способности к развитию внутренней свободы ребенка, способности к объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения;

-приобщить обучающихся к достижениям в области анимационного творчества.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Сценарий»	18	5	13	Сценарная заявка
2	«Анимация»	18	5	13	Готовые персонажи и фоны для съемки
3	«Съёмка»	18	5	13	Съемка анимационного фильма
4	«Монтаж»	18	5	13	Монтаж анимационного фильма, озвучивание
	Всего	72	20	52	

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	количество часов			формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
<b>I.</b>	<b>1 Модуль «Сценарий»</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
1.1	Правила техники безопасности. Что такое мультипликация? История анимации.	2	0,5	1,5	Дискуссия. Практическая работа.
1.2	Как смотреть мультфильмы? Профессии в мультипликации, анимационном кино.	2	0,5	1,5	Дискуссия. Практическая работа.
1.3	Мозговой штурм. Как придумать идею для сценария?	2	1	1	Идеи для сценария.
1.4	Как написать сценарий: правила, полезные советы, примеры.	2	0,5	1,5	Каркас сценария.
1.5	Драматургия.	2	0,5	1,5	Практическая

	Персонажи.				работа. Проработка своего персонажа.
1.6	Диалоги и описание действий.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
1.7	Секреты сценарного мастерства от успешных сценаристов, примеры сценариев. Синописис: что это такое, зачем нужен, как написать, примеры.	2	0,5	1,5	Сценарий. Синописис.
1.8	Виды концовок: хэппи-энд, гранд-финал и другие.	2	0,5	1,5	Проработанная концовка.
1.9	Выбор названия. Презентации сценариев. Выбор сценариев для мультфильмов, анимационных фильмов.	2	0,5	1,5	Готовые сценарии анимационных фильмов.
<b>II.</b>	<b>2 Модуль «Анимация»</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
2.1	Правила техники безопасности. История анимации. Классическая рисованная анимация.	2	0,5	1,5	Дискуссия. Практическая работа.
2.2	Базовые принципы анимации.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
2.3	Художественное решение. Персонаж.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
2.4	Актерское мастерство. Анимация: актерская игра.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
2.5	Анимация: биомеханика.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
2.6	Техники. Рисованная анимация и ротоскоп.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
2.7	Техники. Живопись по стеклу и сыпучка. Коллажная и предметная анимация. Куклы. Перекладка. Пластилин. Стоп-моушен.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
2.8	Техники. Компьютерная	2	1	1	Работа в

	анимация.				программе.
2.9	Презентации персонажей и декораций к сценариям	2	0,5	1,5	Дискуссия. Готовые персонажи и декорации.
<b>III.</b>	<b>3 Модуль «Съёмка»</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
3.1	Правила техники безопасности. История анимации. Что такое мультипликация?	2	0,5	1,5	Дискуссия. Практическая работа.
3.2	Организация рабочего пространства. Оборудование. Программное обеспечение.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
3.3	Монтаж и раскадровка. Подготовка декораций.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
3.4	Операторская работа.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
3.5	Техника пикселизации.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
3.6	Анимационный сериал.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
3.7	Съемка.	4	1,5	2,5	Практическая работа.
3.8	Постпродакшн. Анализ и просмотр отснятого материала.	2	0,5	1,5	Дискуссия. Готовый отснятый материал.
<b>IV.</b>	<b>4. Модуль «Монтаж»</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
4.1	Правила техники безопасности. История анимации. Что такое мультипликация?	2	0,5	1,5	Дискуссия. Практическая работа.
4.2	Организация рабочего пространства. Оборудование. Программное обеспечение.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
4.3	Профессии в анимационном кино. Монтаж и раскадровка.	2	0,5	1,5	Практическая работа.
4.4	Озвучка. Запись звуков.	10	3,0	7,0	Практическая работа.

4.5	Итоговый просмотр творческих работ.	2	0,5	1,5	Готовые финальные работы анимационных фильмов, мультфильмов.
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

## Содержание учебного плана программы

### Модуль I. «Сценарий» (18ч)

**Тема1. Правила техники безопасности. Что такое мультипликация? (2ч).**

Теория (0,5ч): Техника безопасности. Организация рабочего места. Обзорный экскурс по программе.

Просмотр видео-лекции советского и российского режиссёра мультипликационного кино и художника-мультипликатора Юрия Борисовича Норштейна «Что такое мультипликация?»: Что такой мультипликация? Факультет ненужных вещей. Что может дать пищу для ума и работы? Начало цветовидения. Советы Леонарда Да Винчи. Запах сырости и чистоты. Сопричастие всему живому.

Просмотр видео-лекции историка анимации Павла Шведова: «История анимации»: Эпоха до изобретения кино. Оптические игрушки XIX века. Пионеры кино и анимации. Художники и изобретатели. Уолт Дисней. Студийное производство и первые полные метры. Звук и цвет в анимации. Союзмультфильм. Национальные школы. Послевоенная анимация. Лимитированный стиль, сериалы и авторские короткометражки. Эксперименты 60-х XX века. Японская анимация. Студия PIXAR. Авторская анимация XXI века. Просмотр анимационных фильмов разных эпох.

Практика (1,5ч): 1. Тренинг – «знакомство», дискуссия по теме. 2. Создание одной из первых оптических игрушек – Тауматропа.

**Тема 2. Как смотреть мультфильмы. Профессии в мультипликации, анимационном кино (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции журналиста, критика Дины Годер: «Как смотреть мультфильмы»: Большой зрительский опыт. Анимация - это детское искусство? Детям нельзя смотреть то, что не понятно? Коммерческая и авторская анимация. Как начать понимать авторскую анимацию? Прокат авторской анимации через фестивали. Анимация не может быть без ошибки. Как работает критик? Профессия анимационный критик очень редкая во всем мире. Искусство меняет представление человека о самом себе и об окружающем его мире.

Просмотр видео-лекции режиссера Константина Бронзита «Профессии в анимационном кино»: Какова роль режиссера? Сценарий - это повод для

режиссера придумать что-то свое. Распределение ролей. Два вида мультипликации. Музыка в анимации. Кто может быть главнее режиссера?

Практика (1,5ч): Посмотр и обсуждение фильма Теодора Ушева "Сомнамбула".

Изготовление видеооткрытки из подручных материалов.

### **Тема 3. Мозговой штурм. Как придумать идею для сценария (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции режиссера Светланы Матросовой «Мозговой штурм»: Что нужно, чтобы придумать хорошую историю? Упражнения от Редьярда Киплинга. Как работает фантазия. Рождение ассоциаций. Как соединить не соединяемые вещи. Как работает человеческий мозг. Откуда берутся идеи. Мозговой штурм. Правила мозгового штурма. "Что, если...?" Референсы. Новости и социальные сети. Реалити и ток-шоу. Новостные порталы. Социальные сети. Интеллектуальные права. Жизненный опыт. Личная история. Персонажи вокруг вас.

Практика (1,5ч): К вам пришел продюсер, дал вам задание снять фильм, в котором обязательно должны быть овечка и камень. Придумайте и выложите в комментариях историю, на которой мог бы основываться этот фильм. Придумывание идеи для сценария.

### **Тема 4. Как написать сценарий: правила, полезные советы, примеры (2ч).**

Теория (0,5ч): с чего начать писать свой первый сценарий? Зачем нужен логлайн и что это такое? Из каких частей состоит сценарий? Как прописывать персонажей, их действия и диалоги? Что делать, когда готов первый драфт? Советы профессионалов, успешные примеры и частые ошибки в написании сценария.

Практика (1,5ч): Построение каркаса сценария.

### **Тема 5. Драматургия. Персонажи (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского режиссера, аниматора, сценариста Миши Сафронова «Драматургия»: Чем отличается сценарий от литературного произведения? Сценарии не пишутся, они конструируются. Главный проводник между автором и зрителем - герой. Каким должен быть он и его вселенная? Чем характеристика героя отличается от его характера? Зачем нужна тайна? Любая история рождается из события. Какова структура любой истории? События должны менять историю. "Что-то пошло не так!" - главная драматургическая формула. Что такое арка героя?

Самое интересное следить за жизнью персонажа. Кто придумывает литературный образ персонажа. Каким бывает персонаж. Как он создается и как разговаривает. Отрицательные, положительные и обаятельные персонажи. Женские и мужские образы в кино.

Практика (1,5ч): Описание образа персонажа для мультфильма.

### **Тема 6. Диалоги и описание действий (2ч).**

Теория (0,5ч): Если в диалоге нет конфликта, цели и он не продвигает сюжет, то его нужно переписать. Высказывание и изменение героя.

Практика (1,5ч): Проработка диалогов и описание действий.

**Тема 7. Секреты сценарного мастерства от успешных сценаристов, примеры сценариев. Синописис: что это такое, зачем нужен, как написать, примеры. (2ч).**

Теория (0,5ч): Примеры хороших сценариев. Сценарист должен писать то, о чём он знает, что он понимает и что проживает. Что такое синописис и для чего он нужен? Структура синописиса. В чём разница между кратким и расширенным синописисом? Как написать синописис и избежать типичных ошибок? Пример синописиса.

Практика (1,5ч): Работа над сценарием.

**Тема 8. Виды концовок: хэппи-энд, гранд-финал и другие (2ч).**

Теория (0,5ч): Как закончить свой сценарий? Виды концовок и примеры. Даже плохой сценарий может исправить хорошая концовка. Непревзойдённый финал — то, чего ждут зритель. Альтернативная концовка. Боливийский финал. Обман. Неприемлемый финал. Гранд-финал. Дети в финале. Закольцованность. Конец-переворот. Конец – перезагрузка. Ложный финал. Несчастливый конец. Обрубленный конец. Открытый финал. Точку ставит смерть. Хэппи-энд. Это был только сон.

Практика (1,5ч): Проработка концовки сценария мультфильма.

**Тема 9. Выбор названия. Презентации сценариев. Выбор сценариев для мультфильмов, анимационных фильмов (2ч).**

Теория (0,5ч): Название мультфильма, анимационного фильма. Примеры.

Практика (1,5ч): Обсуждение сценариев мультфильмов и выбор сценария для дальнейшей работы.

**Модуль II. «Анимация» (18ч)**

**Тема 1. Правила техники безопасности. История анимации. Классическая рисованная анимация (2ч).**

Теория (0,5ч): Техника безопасности. Организация рабочего места. Обзорный экскурс по программе.

Просмотр видео-лекции российского режиссера Наташи Гропфель «Классическая рисованная анимация»: История рисованной анимации. Кто такой аниматор? Не каждый аниматор может быть художником и не каждый художник - аниматором. Кто самый главный друг аниматора? Что такое компоновки и экспозиционный лист? Фазовка, прорисовка, заливка. Что такое штифт? Как рисовать на кальке? 12 правил анимации.

Практика (1,5ч): 1. Дискуссия по теме. Создание флипбука, работа над мультфильмом.

**Тема 2. Базовые принципы анимации (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского режиссера Полины Кампиони «Базовые принципы анимации»: Ускорение и замедление движения. Траектория движения. Остаточное движение. Деформация объекта. Типичные траектории. Подготовка движения. Атмосфера в кадре.

Практика (1,5ч): Выполнение практических заданий на анимирование действий с ускорением, замедлением, равномерным движением. Работа на д мультфильмом.

### **Тема 3. Художественное решение. Персонаж (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского режиссера Михаила Алдашина «Художественное решение»: Что делает художник-постановщик в анимационном кино? Персонаж. Что такое поиграть перекладкой? Зачем разбирать персонажа на части? Позы и мимика. Образ и детали персонажа. Когда дефект можно принимать за эффект? Поиск материала. Что такое фонны? Чем больше действия, тем меньше должно быть деталей в кадре. В густых фонах спасает движение. Цвет и законы его восприятия. Что такое цветовая партитура фильма? Думать с карандашом в руках.

Просмотр видео-лекции российского художника Марины Курчевской «Персонаж»: Самое интересное следить за жизнью персонажа. Кто придумывает литературный образ персонажа. Каким бывает персонаж. Как он создается и как разговаривает. Отрицательные, положительные и обаятельные персонажи. Женские и мужские образы в кино.

Практика (1,5ч): Выполнение практических заданий на эскизы к героям мультфильмов. Работа над мультфильмом.

### **Тема 4. Актерское мастерство. Анимация: актерская игра (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского актера Сергея Лобанкова «Актерское мастерство»: Что такое актерская игра в анимации? Аниматор - это художник-актер. Триединство: мысли, чувства и движения. Вторичные движения. Разработка персонажа. Какой герой внешне и какой внутри. Наблюдение. Воображение. Поза, движение и мимика. Характерность. Малая цепочка поведения. Лаконичность и отбор. Какие бывают чувства и эмоции?

Просмотр видео-лекции российского режиссера Юры Богуславского «Анимация: актерская игра»: Актерские сцены в анимации. Эмоциональное и психологическое состояние. О чем нужно думать аниматору? Подготовка актерской сцены. Монтаж и актерская игра. Какими инструментами мы располагаем? Поза. Жест. Тайминг и спейсинг. Импульс. Взгляд и мимика. Паузы. Планирование сцены. Липсинг.

Практика (1,5ч): Выполнение практических заданий сцены с героями. Работа над мультфильмом.

### **Тема 5. Анимация: биомеханика (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского художника, мультипликатора Наташи Маркиной «Анимация: биомеханика»: Походка. Походка сквозь кадр. Характер движения. Бег человека. Биомеханика животных. Походка животного. Бег животного.

Практика (1,5ч): Выполнение практических заданий сцены с движущимися героями. Работа над мультфильмом.

### **Тема 6. Техники. Рисованная анимация и ротоскоп (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского художника, мультипликатора Наташи Маркиной «Техники: рисованная анимация и ротоскоп»: Рисованная анимация: история и практика. Техника ротоскоп.

Практика (1,5ч): Выполнение практических заданий в технике ротоскоп. Работа над мультфильмом.

**Тема 7. Техники. Живопись по стеклу и сыпучка. Коллажная и предметная анимация. Куклы. Перекладка. Пластилин. Стоп-моушен (2ч).**

Теория (1ч): Просмотр видео-лекции российского режиссера Александры Харитоновой «Техники. Живопись по стеклу и сыпучка»: Процесс создания фильмов в техниках живопись по стеклу и сыпучая анимация. Работа с пятном. Особенности съемки. Использование лайтбокса. Материалы для сыпучей анимации. Инструменты для кофейной анимации. Песочная анимация. Живопись по стеклу: инструменты и материалы.

Просмотр видео-лекции российского художника Маши Каштановой «Коллажная и предметная анимация»: Что такое коллаж? Работа с цветом и формой. Коллажная анимация. Как построить кадр. Работа с линией. Подготовка к съемке. Предметная анимация.

Просмотр видео-лекции российского художника Игоря Хилова «Техники: куклы»: Шарнирная конструкция. Образ. Проволочная конструкция. Материалы. Съемки.

Просмотр видео-лекции российского режиссера Василия Чиркова «Техники: перекладка»: Особенности техники перекладка. Условность и материальность. Зафиксированная реальность. Станок. Работа со слоями. Оптика. Фильтры. Материалы. Подготовка персонажа. Съемка простого движения.

Просмотр видео-лекции российского режиссера Юрия Вдовина «Техники: пластилин»: Как работать с пластилином. Какой бывает пластилин. Инструменты. Способы работы с пластилином. Техники пластилиновой анимации.

Просмотр видео-лекции российского режиссера Юры Богуславского «Техники. Стоп-моушен»: Что такое стоп-моушен? Где находится точка съемки? Техники стоп-моушен. Перекладка. В какой технике работает Ю.Б.Норштейн? Кукольная анимация. Анимация сыпучих материалов. Пластилиновая анимация. Живопись по стеклу. Игольчатый экран. Объектная анимация. Пиксияция. Особенности съемочного процесса. Частота кадров в секунду. Развитие стоп-моушен анимации.

Теория в данной теме изучается на выбор, в зависимости от общего стиля создаваемого мультфильма, остальные темы рассматриваются как ознакомительные.

Практика (1ч): Выполнение практических заданий в различных техниках. Работа над мультфильмом.

**Тема 8. Техники. Компьютерная анимация (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского художника – постановщика Стаса Метельского «Техники. Компьютерная анимация»:

История появления компьютерной анимации. Трёхмерное изображение. Этапы производства. Что такое радио шоу? Как работает аниматор в 3D анимации. Кто такой художник по шейдингу? Коммерческая и авторская 3D анимация. Анимация в кино. 3D проекция. Виртуальная реальность.

Практика (1,5ч): Выполнение практических заданий в технике компьютерная анимация. Работа над мультфильмом.

### **Тема 9. Презентации персонажей и декораций к сценариям (2ч).**

Теория (0,5ч): Обсуждение и анализ созданных персонажей и декораций к мультфильмам.

Практика (1,5ч): Презентация декораций и созданных персонажей к мультфильмам.

### **Модуль III. «Съёмка» (18ч)**

**Тема 1. Правила техники безопасности. История анимации. Что такое мультипликация? (2ч).**

Теория (0,5ч): Техника безопасности. Организация рабочего места. Обзорный экскурс по программе.

Просмотр видео-лекции российского режиссера Наташи Гропфель «Классическая рисованная анимация»: История рисованной анимации. Кто такой аниматор? Не каждый аниматор может быть художником и не каждый художник - аниматором. Кто самый главный друг аниматора? Что такое компоновки и экспозиционный лист? Фазовка, прорисовка, заливка. Что такое штафт? Как рисовать на кальке? 12 правил анимации.

Практика (1,5ч): 1. Дискуссия по теме. Создание флипбука, работа над мультфильмом.

**Тема 2. Организация рабочего пространства. Оборудование. Программное обеспечение (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского режиссера Александры Харитоновой «Организация рабочего пространства»: Что нужно для организации съёмочного места? Настройки штатива и камеры. Подключение камеры к компьютеру. Свет. Съёмка рисованной анимации. Съёмка стоп-моушен анимации.

Практика (1,5ч): Настройка рабочего места и оборудования. Подготовка к съёмке мультфильма.

### **Тема 3. Монтаж и раскадровка. Подготовка декораций (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского режиссера Василия Чиркова «Монтаж и раскадровка»: Что такое монтаж в анимации? Ощущение целого. Когда мы снимаем фильм, мы пытаемся сформулировать мысль и внятно донести ее до зрителя. Монтаж вид языка, при помощи которого мы говорим со зрителем. Что такое раскадровка? Пластика кадра. Ритм фильма. Работа со структурой и временем фильма. Свойства кадра. Принципы соединения кадров. Вертикальный монтаж. Внутрикадровый монтаж. Аниматик.

Практика (1,5ч): Практическое задание: раскадровка анимационного фильма.

### **Тема 4. Операторская работа (2ч).**

**Теория (0,5ч):** Просмотр видео-лекции российского оператора Светы Макаровой: «Операторская работа»: За что отвечает оператор-постановщик. Как выбрать камеру. Соотношение сторон кадра. Оптика. Какой выбрать объектив. Движение камеры. Фильтры. Работа со светом. Световые приборы: профессиональные и самодельные. Кукольный макет.

**Практика (1,5ч):** Съемка мультфильма, работа со светом: утро, день, ночь.

#### **Тема 5. Техника пикселизации (2ч).**

**Теория (0,5ч):** Просмотр видео-лекции российских режиссеров Жени Жирковой и Миши Солошенко «Техника пикселизации»: Что такое пикселизация? Основные принципы и приемы. Расходные материалы. Основные приемы съемки. Работа с людьми и предметами.

**Практика (1,5ч):** Закрепление материала. Работа над мультфильмом.

#### **Тема 6. Анимационный сериал (2ч).**

**Теория (0,5ч):** Просмотр видео-лекции российского режиссера Лизы Скворцовой «Анимационный сериал»: Что главное в анимационных сериалах? Есть ли разница между коротким метром и сериалом? Формирование команды сериала. Библия сериала. Линейка персонажей. Колыбельные мира. Везуха. Буквальные истории.

**Практика (1,5ч):** Закрепление материала, работа над анимационным фильмом.

#### **Тема 7. Съемка (4ч).**

**Теория (1,5ч):** Как определяется композиция каждого кадра? Лейаут и ключевая анимация. Финальные декорации и лейаут. Симуляции. Шейдинг и освещение.

**Практика (2,5ч):** Работа над анимационным фильмом, съемочный процесс.

#### **Тема 8. Постпродакшн. Анализ и просмотр отснятого материала (2ч).**

**Теория (0,5ч):** Просмотр видео-лекции российского режиссера Ильи Юдовича «Постпродакшн»: Что такое постпродакшн? Монтаж. Хромокей. Какие программы нужно знать? Цветокоррекция. Технические свойства изображения. Рендер. Спецэффекты. Фактуры.

**Практика (1,5ч):** Анализ и просмотр отснятого материала

#### **Модуль IV. «Монтаж» (18ч)**

##### **Тема 1. Правила техники безопасности. История анимации. Что такое мультипликация?(2ч).**

**Теория (0,5ч):** Техника безопасности. Организация рабочего места. Обзорный экскурс по программе.

Просмотр видео-лекции российского режиссера Наташи Гропфель «Классическая рисованная анимация»: История рисованной анимации. Кто такой аниматор? Не каждый аниматор может быть художником и не каждый художник - аниматором. Кто самый главный друг аниматора? Что такое компоновки и экспозиционный лист? Фазовка, прорисовка, заливка. Что такое штафт? Как рисовать на кальке? 12 правил анимации.

Практика (1,5ч): 1. Дискуссия по теме. Создание флипбука, работа над мультфильмом.

## **Тема 2. Организация рабочего пространства. Оборудование. Программное обеспечение (2ч).**

Теория (0,5ч): Оборудование и программное обеспечение, необходимое для монтажа мультфильмов. Как монтаж влияет на восприятие мультфильмов. Монтаж в анимации. Монтаж и настроение. Как монтаж формирует ритм, темп и повествование.

Практика (1,5ч): Настройка рабочего места и оборудования. Подготовка к съемке мультфильма.

## **Тема 3. Профессии в анимационном кино. Монтаж и раскадровка (2ч).**

Теория (0,5ч): Просмотр видео-лекции российского режиссера Константина Бронзита «Профессии в анимационном кино»: Какова роль режиссера? Сценарий - это повод для режиссера придумать что-то свое. Распределение ролей. Два вида мультипликации. Музыка в анимации. Кто может быть главнее режиссера?

Просмотр видео-лекции российского режиссера Василия Чиркова «Монтаж и раскадровка»: Что такое монтаж в анимации? Ощущение целого. Когда мы снимаем фильм, мы пытаемся сформулировать мысль и внятно донести ее до зрителя. Монтаж вид языка, при помощи которого мы говорим со зрителем. Что такое раскадровка? Пластика кадра. Ритм фильма. Работа со структурой и временем фильма. Свойства кадра. Принципы соединения кадров. Вертикальный монтаж. Внутрикадровый монтаж. Аниматик.

Практика (1,5ч): Работа над мультфильмом. Монтаж.

## **Тема 4. Озвучка. Запись звуков (10ч).**

Теория (3ч): Просмотр видеолекции музыканта Александра Чиркова «Звук в мультипликации»: История звука в кино. Почему интересней смотреть фильм со звуком? Функции звука в кино. Музыка в кино и в анимации. Звук в кино. Что такое синхроны? Кто такие шумовики? Атмосфера. Погружение в пространство. Как развивать слух?

Просмотр видеолекции музыканта Александра Чиркова «Озвучка»: Как озвучивать мультфильмы? Тело человека - музыкальный инструмент. Как придумывать звуки. Главные музыкальные инструменты. Работа с голосом. Инструменты звукозаписи. Библиотеки и программы, в которых обрабатывается звук.

Практика (7ч): Работа над мультфильмом, озвучка персонажей, запись звуков, наложение музыки.

## **Тема 5. Итоговый просмотр творческих работ (2ч).**

Теория (0,5ч): Мультфильм, как проект.

Практика (1,5ч): Просмотр творческих работ.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

После окончания обучения по Программе обучающиеся должны показать следующие **результаты**:

### **Личностные:**

- сформирован интерес к анимационному творчеству;
- сформированы художественно-эстетический вкус и творческие способности, логическое мышление;
- развиты познавательные, эмоционально – чувственные, эмоционально-волевые чувства;
- сформирована потребность в самостоятельной практической творческой деятельности;
- развита познавательная активность и способность к самообразованию.

### **Метапредметные:**

- сформированы самостоятельность, творческая активность, ответственность в создании творческого проекта;
- воспитаны трудолюбие, умение контролировать свои действия;
- развито ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- развиты коммуникативные навыки и умения при общении с другими участниками коллектива.

### **Предметные:**

- будут знать основные виды мультипликации: перекладную, рисованную, пластилиновую, кукольную, компьютерную, коллажную;
- научатся различным видам анимационной деятельности с применением разнообразных художественных материалов;
- сформированы знания об основных технологиях создания мультфильмов – планирование общей работы, разработка и изготовление героев, фонов и декораций, установка освещения, съёмка кадров;
- будут знать компьютерные технологии и научатся работать в специальных компьютерных программах.

## **2. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРОГРАММЫ «АНИМАЦИЯ»**

### **2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Календарный учебный график к программе оформляется по форме в соответствии с Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (Приложение № 30 к Пр. №1 от 15.01.2021г. (таблица 2.1)

**Таблица 2.1 Календарный учебный график**

№ п/п	год обучения	дата начала занятий	дата окончания занятий	кол-во учебных недель	кол-во учебных дней	кол-во учебных часов	режим занятий	сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации

Календарный учебный график представлен в Приложении №1 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «АНИМАЦИЯ».

## **2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Материально-технические условия реализации программы**

Освоение программы «АНИМАЦИЯ» требует наличия специализированного учебного кабинета. Помещение кабинета должно удовлетворять требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.3648-20 № 28 от 28.09.2020) и быть оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью, необходимой для организации занятий, хранения и показа, и средствами обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы на 10 рабочих мест:

- ноутбук с компьютерной мышкой и ковриком – 10 шт.;
- рабочий компьютер с системным блоком и монитором - 1 шт.;
- роутер;
- коммутатор;
- мультстудия с освещением в комплекте – 1 шт.;
- ИПБ – 2 шт.;
- сетевой фильтр – 3 шт.;
- микрофон для записи голоса – 1 шт.;
- портативный рекордер – 1 шт.;
- веб-камера – 1 шт.;
- планшет для компьютерной анимации – 4 шт.;
- моноблочное интерактивное устройство – 1 шт.;
- Напольная мобильная стойка для интерактивных досок – 1 шт.;
- МФУ цветной струйный – 1 шт.;
- тележка – хранилище для ноутбуков – 1 шт.;
- офисное кресло – 1 шт.;
- мультстудия малая для телефона - 3 шт.;
- стул ученический регулируемый – 10 шт.;
- стол ученический модульный одноместный регулируемый – 10 шт.;

- комплект видеонаблюдения на 2 камеры – 1 шт.;
- стеллаж книжный – 2 шт.
- видеоматериалы для демонстрации анимационных техник и дидактические материалы: подборка видеосюжетов с демонстрацией различных техник анимации, подборка иллюстраций.

**Кадровое обеспечение.** Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы с детьми не менее года, образование – не ниже средне-профессионального, профильное или педагогическое.

**Информационное обеспечение.**

1. Альбом раскадровок
2. Рабочая тетрадь «36 драматических ситуаций»
4. Медиапрезентация «Крупность плана»
5. Медиапрезентация «Основные техники мультипликации»
6. Медиапрезентация «Сценарий мультфильма. Виды конфликта»
7. Учебный фильм «В мастерской Александра Петрова».

### 2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

**Входная диагностика** проводится в начале учебного года и позволяет определить уровень знаний, навыков у обучающегося, насколько он готов к освоению данной программы.

**Текущий контроль** проводится в течение учебного занятия в форме опроса обучающихся, собеседования с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотра и оценки выполненных работ, игры, тестирование, викторины.

**Промежуточная аттестация** учащихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие:

- по индивидуальным картам учёта усвоения знаний, умений и навыков;
- в виде презентации творческих работ, демонстрации отснятого анимационного материала.

**Итоговая аттестация** учащихся проводится в апреле-мае по окончании полного курса обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе:

- по индивидуальным картам учёта усвоения знаний, умений и навыков;
- в виде выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в МБОУ ДО ДДТ «Юность», в школе, участие в конкурсах и анимационных фестивалях, открытого занятия, коллективной рефлексии, коллективного анализа фильмов, анкетирования.

Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовые анимационные работы, записи в журнале учета о результативности

участия обучающихся в фестивалях и конкурсах разного вида и уровня (диплом, грамота, благодарность), материалы диагностик, отзывы родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:  
готовая анимационная работа, показ мультфильма, результаты участия в областных конкурсах и анимационных фестивалях.

### **Мониторинг предметных результатов.**

В соответствии с целями и задачами программы предусмотрено проведение мониторинга и диагностических исследований учащихся (Приложение № 2).

Проведение диагностики позволяет в целом анализировать результативность образовательного, развивающего и воспитательного компонента программы. В диагностических таблицах фиксируются требования, которые предъявляются к ребенку в процессе освоения им программы.

Результаты оцениваются по трёхбалльной шкале:

3 – высокий уровень,

2 –средний уровень,

1 – низкий уровень.

Диагностические таблицы фиксируют результаты детей, полученные по итоговым занятиям на протяжении всего учебного года. Общий уровень определяется путем суммирования балльной оценки и деления этой суммы на количество отслеживаемых параметров.

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных диагностических кейсов по каждому модулю.

Мониторинг оценки личностных результатов осуществляется педагогом дополнительного образования преимущественно на основе наблюдений во время образовательной деятельности, результаты которого обобщаются в конце каждого образовательного модуля и фиксируются в диагностической карте. Контроль личностных результатов осуществляется с помощью диагностической карты личностных достижений учащихся (Приложение 3). Проводится два раз в год.

Система внутренней оценки метапредметных результатов включает в себя следующие процедуры: решение задач творческого и поискового характера, творческие задания, интеллектуальные турниры, информационный поиск. Диагностика уровня достижения метапредметных результатов осуществляется с помощью диагностической карты (Приложение №4). Проводится два раз в год.

Предметные результаты:

*Входная анкета-тест* «Что я знаю о мультфильмах» (Приложение №5);

*Опрос* «Техника безопасности работы с материалами и инструментами» проводится на вводном занятии первого года обучения и показывает, насколько обучающиеся поняли правила техники безопасности;

*Викторина «Юный мультипликатор» (Приложение №6);  
Оценка творческого продукта проектной деятельности  
(мультифильма) (Приложение №7);*

*Выполнение практической работы.* Готовая творческая работа оценивается педагогом по критериям: аккуратность, самостоятельность выполнения, правильная последовательность изготовления, грамотно подобранное цветовое решение, оформление работы.

*Рефлексивный лист участника проекта: «Ура! Мы завершили проект!» (Приложение №8).*

## **2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **Методы обучения:**

#### Классические методы:

- Словесный метод обучения активно используется в мультипликации для объяснения нового материала, темы: рассказ, беседа лекция. С помощью данного метода можно не только передавать информацию, но и давать ответы на вопросы обучающихся, что вызывает активную мыслительную деятельность школьников.
- Наглядный метод - показ мультфильмов известных режиссеров, презентации по новым темам, иллюстрации, цветовой круга и т.д.
- Метод практической работы - овладение практическими умениями создания мультфильма в разных техниках.
- Репродуктивный метод обучения - дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности в создании собственного видеоматериала.
- Частично-поисковый метод - формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы, дети должны научиться запоминать увиденные факты и воплощать их на практике, посредством словесного описания, графической прорисовки, построении схемы или модели будущего мультфильма.

#### Активные и интерактивные методы:

Проектный метод. В рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности:

- поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра),
- аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик),
- практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария),

- презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждёт съемка.

Игровой метод: в объединении активно применяются

дидактические игры для усвоения и закрепления нового материала: дидактическая игра «Определи крупность плана», КВН; деловые игры, во время которых учащиеся примеряют на себя роль режиссера, сценариста, актера и т.д.

Методы воспитания:

- Метод упражнения обеспечивает привлечение детей к систематической, специально организованной деятельности, способствующей развитию привычек, навыков культурного поведения, коллективного общения, усидчивости при создании анимационного проекта. Перед выполнением упражнений проходит изучение нового материала и тщательный инструктаж педагога.

- Метод словесного поощрения, это выражение удовлетворения от работы конкретных учеников или группы в целом, похвала, одобрения. При его использовании вызывает положительные эмоции у обучающихся и способствует повышению их самооценки.

- Метод мотивации способствует достижению цели, формирует ответственное отношение к своей деятельности.

**Формы учебного занятия:**

Беседа, практическое занятие, творческие задания, самостоятельная работа, тестирование, объяснение материала, дидактическая игра, презентация, викторина.

**Педагогические технологии**

Педагогические:

*Технология личностно-ориентированного развивающего обучения* – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

*Информационно-коммуникативные технологии* применяются при подготовке к занятию, при объяснении нового материала, для закрепления усвоенных знаний, для организации самостоятельного изучения обучающимися дополнительного материала (обучающие компьютерные программы, использованы в качестве учебно-методического сопровождения образовательного процесса)

*Технология исследовательского (проблемного) обучения*, при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится, как поиск новых познавательных ориентиров.

*Игровые технологии* позволяют активно включать ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создают доверительные отношения

*Метод проектов* ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени.

Здоровьесберегающие технологии:

- *Организационно - педагогические технологии* - профилактика физических, умственных и психологических перегрузок учащихся (проведения разгрузочных пятиминуток, смена вида деятельности) соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм (проветривание помещения, яркость света, отсутствия лишнего шума)

- *Психолого – педагогические технологии* - создание эмоционально-комфортных условий для обучения, доброжелательной обстановки в детском коллективе. Не допускать конфликтных ситуаций между обучающимися, тактично корректировать поведение ребенка. Беседы на интересующие темы при выполнении практических занятий.

- *Учебно - воспитательные технологии* – работа по формированию у учащихся культуры отношения к своему здоровью, повышение уровня образованности в области физической культуры, спорта и здорового образа жизни; (беседы и показ тематических видео и мультфильмов о вредных привычках, правильном питании, участие в акциях, физминутки, активные перемены)

## **2.5. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Рабочая программа оформлена как Приложение №10 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «АНИМАЦИЯ».

## **2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

**Литература 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.

4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М.: Искусство, 1995. - 315 с.

5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М.: Искусство, 1964. - 114 с.

9) Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М.: Робинс, 2012. – 66с. 34

- 11) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
- 13) Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина./ В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития,1998. – 192с. 14) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб.: Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
- 17) Иткин, В.В. Карманная книга мультжюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
- 19) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.
- 27) Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. – М.: Красная площадь, 2012. – 624с.
- 28) Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий./ А.М. Орлов. – М.: ИМПЭТО, 2005. - 384 с.
- 29) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
- 31) Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И.Романовский. – М.: Изд. Союза журналистов России, 2004. – 480 с.
- 33) Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.- декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. - 29 с.35
- 35) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.

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

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М.: Искусство, 2004. - 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М.: Пассим, 1995. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М.: Пассим, 1995. - 80 с.
- 4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384 с.
- 5) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М.: Искусство, 2001. - 175 с.

### **Интернет-ресурсы:**

1. Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
2. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.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>

ПРИЛОЖЕНИЕ №1  
к дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей программе  
«АНИМАЦИЯ»

**Календарный учебный график**

№ п/п	год обучения	дата начала занятий	дата окончания занятий	кол-во учебных недель	кол-во учебных дней	кол-во учебных часов	режим занятий	сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации
1	2022-2023	01.11.2022	31.05.2023	29	29	58	1 раз в неделю, 2 академических часа, академичекий час – 40 минут	промежуточная: 26.12.2022-30.12.2022 итоговая: 24.05.2023-31.05.2023



## Инструкция к заполнению диагностической карты:

### I. Психофизиологические характеристики

#### 1. Память(ПМ) учащегося оценивается визуально последующей шкале оценок:

3 балла – очень хорошая память, скорость запоминания и воспроизведения высокая;

2 балла - средний уровень памяти, характеристики неустойчивы;

1 балл – плохая память, скорость запоминания и воспроизведения низкая.

#### 2. Внимание (ВМ) оценивается визуально:

3 балла – высокая концентрация внимания, быстрая реакция, обучающихся почти не отвлекается на посторонние дела;

2 балла – неустойчивое внимание или его средний уровень;

1 балл – низкая концентрация внимания, реакция замедленная, обучающийся постоянно отвлекается.

#### 2. Моторика(М) – оценивается визуально

3 – учебные движения точные, четкие, уверенные, чертит, рисует быстро, точно, уверенно;

2 – средний уровень владения учебными движениями или неустойчивое владение;

1 – низкий уровень владения.

#### 4. Координация (ориентировка) в учебном пространстве (КО). Для оценивания этого качества внимательнее наблюдайте за учеником, вспомните, как он ориентируется в учебном кабинете. Много ли ему нужно, чтобы приготовить все необходимое к занятию, или он вечно копается и никак не может достать то, что нужно. Как обучающийся размещает учебные записи, чертежи в тетради, на листе.

3 – высокий уровень координации в учебном пространстве, все делает рационально и оптимально;

2 – средний уровень или неустойчивый;

1 – низкий уровень.

### II. Когнитивные характеристики.

#### 1. Скорость восприятия и переработки информации (С) оценивается визуально по 3-х балльной шкале:

3 - способен очень быстро воспринимать и перерабатывать информацию, что называется, схватывать на лету, может быстро уловить основную мысль, пересказать, ответить вопросы на понимание;

2 – средняя скорость: воспринимает и улавливает информацию, но не всегда может ухватить основную мысль, идею. Не всегда точен в ответах на вопросы на понимание;

1 – низкая скорость восприятия и переработки информации, плохо отвечает на вопросы.

#### Эмоциональная сфера.

#### 1. Эмоциональный самоконтроль (ЭС) – определите визуально, насколько обучающийся способен управлять своими эмоциями.

3 – высокий уровень самоконтроля: ученик в состоянии регулировать свое эмоциональное состояние. Когда необходимо, способен сдерживать эмоции, когда надо – выплеснуть наружу, способен проявлять сочувствие, сопереживание, выражать их эмоционально;

2 – средний (неустойчивый) уровень самоконтроля;

1 – низкий уровень самоконтроля: обучающийся не способен сдерживать свои эмоции.

#### 2. Преобладающее настроение на занятии (Н).

3 – рабочее, мажорное настроение;

2 – неустойчивое настроение;

1 – нерабочее, минорное настроение.

**3. Волевые качества (В).** Определите визуально, в какой степени проявляются у обучающегося волевые качества на занятии, на мероприятиях.

3 – высокий уровень развития волевых качеств, проявляющихся в настойчивости в достижении желаемых результатов, умении заставлять себя что-то сделать в случае необходимости, в трудолюбии, усердии;

2 – средний (неустойчивый) уровень;

1 – низкий уровень, проявляющийся в вялости, лени, неумении взять себя в руки в случае необходимости.

**4. Реактивность (Р)** - вспомните особенности поведения обучающегося на занятиях и определите, проставив в диагностической карте буквы **И, Р, Н**, преобладающий характер поведения обучающегося.

**И** – импульсивное поведение: обучающийся способен действовать по первому побуждению под влиянием внешних обстоятельств

**І** - или эмоций, не обдумывает свои поступки, не оценивает все «за» и «против». Он быстро реагирует и столь же бурно раскаивается в своих действиях.

**Р** – рефлексивное, обдуманное поведение, осознанное, быстрое, разумное.

**Н** - неустойчивое поведение, либо вы не можете определить преобладающий характер поведения.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦИЯ»

**Карта достижения личностных результатов обучающихся**

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Название детского объединения \_\_\_\_\_

Педагог \_\_\_\_\_

Дата начала наблюдения \_\_\_\_\_

Личностные результаты	Уровень достижения		
	Слабо выражено	Средний уровень	Высокий уровень
Художественный вкус			
Самостоятельность			
Ответственность			
Креативность			

ПРИЛОЖЕНИЕ № 4  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦИЯ»

**Карта достижения метапредметных результатов обучающихся**

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Название детского объединения \_\_\_\_\_

Педагог \_\_\_\_\_

Дата начала наблюдения \_\_\_\_\_

Метапредметные результаты	Уровень достижения		
	Слабо выражено	Средний уровень	Высокий уровень
Навыки эффективного планирования, когда обучающийся:			
разрабатывает и компонует примерный план работы в любой области, сообразуясь с мнением товарищей			
учитывает при планировании необходимые аспекты (временные, пространственные, скорость)			
при необходимости примерный план действий переводит в подробный аудиовизуальный			
ориентируется в вопросах выстраивания работы в соответствии с намеченным планом действий			

**Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»**

Ф.И. \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

1. Назови свои любимые мультфильмы:

---

---

---

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

- а) Ежик в тумане:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- б) Ну, погоди!:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- в) Симпсоны:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- д) Кот Леопольд** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- е) Холодное сердце** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- ж) Варежка** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- з) ВАЛЛ-И** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- и) Тайна третьей планеты** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*
- к) Том и Джерри** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! \_\_\_\_\_

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! \_\_\_\_\_

В) Мы с тобой одной крови – ты и я. \_\_\_\_\_

Г) Ребята, давайте жить дружно! \_\_\_\_\_

Д) Ну, заяц, погоди! \_\_\_\_\_

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем \_\_\_\_\_

З) — А где моя котлета?!!

— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! \_\_\_\_\_

И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо

колбасой на язык класть, так вкуснее получится \_\_\_\_\_

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

ПРИЛОЖЕНИЕ №6  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦИЯ»

**Викторина «Юный мультипликатор»**

1. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)
2. Одушевление персонажа или предмета называется? (Анимация)
3. Кто придумал первые рисованные мультфильмы? (Эмиль Рейно в 1880г)
4. Самая известная анимационная студия в мире? (Студия Уолта Диснея)
5. Самая известная Российская киностудия? (Союзмультфильм)
6. Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? (Микки Маус)
7. Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? (Stopmotions)
8. С чего начинается съемка мультфильма? (Сценарий)
9. Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется? (Раскадровка)
10. Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток? (Перекладка)

ПРИЛОЖЕНИЕ №7  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦИЯ»

### Экспертный лист

Оценивание по всем критериям по упрощенной трёхбалльной шкале.

Критерии	Расшифровка критерия	Степень наличия в работе		
		Слабо выражено	Средний уровень	Высокий уровень
Идея	оригинальная, ясная, хорошо проработанная идея, соответствующая выбранной теме			
Актуальность	насколько тема работы актуальна на сегодняшний день			
Глубина разработки темы	аргументированный, творческий подход автора			
Эффективность воздействия	работа стимулирует возникновение у людей образов, эмоций, вызывающих интерес и желание применить (или не применить) их в своей жизни			
Доступность	насколько доступна для понимания и восприятия основная идея работы			
Форма подачи	оригинальность творческого подхода, использование в работе новых и			

	убедительных форм и методов работы			
Использование технических средств	оценивается профессиональный уровень исполнителя, способность владения приемами, графическими программами и пр.			
	<b>ИТОГО</b>			

ПРИЛОЖЕНИЕ №8  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦИЯ»

**Рефлексивный лист участника проекта**  
**Ура! Мы завершили проект!**  
Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

<b>Название мультфильма:</b>	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

ПРИЛОЖЕНИЕ №9  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦИЯ»

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (\* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут):

- 1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
- 2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
- 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.
- 4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
- 5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
- 6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
- 7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 8) Варешка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
- 10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
- 11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
- 12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
- 13) Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 15) Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
- 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.

- 19) Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия).
- 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975. 2
- 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
- 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
- 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
- 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
- 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
- 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
- 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
- 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984.
- 33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986. 34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
- 35) Мартышко. Режиссер Э.Назаров, 1987.
- 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.37
- 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
- 38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.

Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
- 2) Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер.
- 3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 4) Пиноккио. Pinocchio (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
- 6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
- 7) Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
- 8) Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955). США, реж. Клайд Джероними.
- 9) Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
- 10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
- 11) Книга джунглей. The Jungle Book (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
- 12) Могила светлячков. Kogoroku no haka (1988). Япония, реж. Исао Такахата.
- 13) Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 14) Ведьмина служба доставки. Majo no takkyûbin (1989). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 15) Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. Рон Клементс.
- 16) Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. Гари Труздейл.
- 17) Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993). США, реж. Генри Селик.
- 18) Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс.
- 19) История игрушек. Toy Story (1995). США, реж. Джон Лассетер.

20) Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.

21) История игрушек 2. Toy Story 2 (1999). США, реж. Джон Лассетер.

22) Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.

23) Шрек. Shrek (2001). США, реж. Эндрю Адамсо.

ПРИЛОЖЕНИЕ №10  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦИЯ»

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
дом детского творчества «Юность»**

СОГЛАСОВАНО:  
методист МБОУ ДО ДДТ «Юность»

  
\_\_\_\_\_ А.И. Трифонова

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2022– 2023 уч. год**  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«АНИМАЦИЯ»

Форма реализации программы – очная  
Год обучения – первый  
Возраст обучающихся 11-17 лет

Составитель: Кузьмина Екатерина Анатольевна  
Педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.	<b>Направленность</b> дополнительной общеразвивающей программы	Техническая
2.	<b>Уровень сложности</b> дополнительной общеразвивающей программы	Стартовый уровень сложности
3.	<p><b>Особенности обучения</b> в текущем учебном году по дополнительной общеобразовательной развивающей программе: особенности реализации <u>содержания</u>, подготовка к <u>знаменательным датам</u>, юбилеям детского объединения, учреждения, <u>реализация тематических программ, проектов, причины замены тем</u> по сравнению с дополнительной общеобразовательной развивающей программой и т.д.).</p> <p>Изменения, <b>необходимые для обучения</b> в текущем учебном году и их обоснование (информация об <u>изменении содержательной части</u> дополнительной общеобразовательной развивающей программы, <u>обоснование изменений</u>).</p>	Подготовка к фестивалю им. В. И. Трегубовича, участие в творческой лаборатории «Юный кинематограф» и других краевых, всероссийский конкурсах
4.	<p><b>Особенности организации</b> образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе с указанием:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• количества учебных часов по программе;</li> <li>• количества учебных часов согласно расписанию;</li> <li>• информации об изменении сроков и/или времени изучения отдельных тематических блоков (разделов, модулей) с указанием причин и целесообразности изменений, описание резервов, за счет которых они будут реализованы</li> </ul>	Продолжительность курса – 72 часа групповых занятий. Теоретические и практические групповые занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом каждые 40 минут.
5.	<b>Цель</b> рабочей программы на <u>текущий</u> учебный год для конкретной учебной группы	создание условий для творческой самореализации обучающихся 11-17 лет и развития основ технического мышления через анимационную деятельность.
6.	<b>Задачи</b> на текущий учебный год для конкретной учебной группы	<p>образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;</li> <li>-обучить учащихся знаниям основ изобразительной грамоты (лепки) и формирование художественных знаний, умений и навыков, научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций,</li> </ul>

		<p>компьютерной анимации;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.</li> <li>-изучить технические инструменты создания мультипликации (приложения, программы, софт и т.д.).</li> </ul> <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать у детей художественный вкус, творческое воображение, пространственное мышление, эстетическое чувство и понимание прекрасного;</li> <li>- развивать творческую активность в работе над композицией, в поиске художественного образа и выразительных средств;</li> <li>-развивать моторику рук и глазомер;</li> <li>-развивать положительные эмоции и волевые качества;</li> <li>-способствовать формированию творческого мышления и развитию проектной культуры обучающихся в сфере анимационного творчества;</li> </ul> <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-воспитать интерес и любовь к анимационному искусству;</li> <li>-воспитать личностные и коммуникативные качества;</li> <li>-воспитывать усидчивость, аккуратность, активность, уважение и любовь к труду, формировать потребность учащихся к саморазвитию;</li> <li>-воспитывать способности к развитию внутренней свободы ребенка, способности к объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения;</li> <li>-приобщить обучающихся к достижениям в области анимационного творчества.</li> </ul>
7.	<p><b>Режим занятий</b> в текущем учебном году (указать продолжительность и количество занятий в неделю со всеми <u>вариантами и обоснованием</u></p>	<p>Занятия проводятся 1 раз в неделю по два академических часа. Один академический час продолжительностью 40</p>

	<u>выбора варианта, продолжительность учебного часа, если она отличается от академического часа)</u>	минут
8.	<b>Формы занятий</b> (пояснить, чем обусловлен <u>выбор конкретных форм учебных занятий и их сочетание между собой</u> )	Лекция, тематические задания по подгруппам, коллективная работа, беседа с игровыми элементами, тренинги, игры на развитие воображения, внимания, мышления, учебная игра, защита творческого проекта
9.	<b>Ожидаемые результаты</b> в <u>текущем учебном году</u> и <u>форма проведения промежуточной и итоговой аттестации</u>	<p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сформирован интерес к анимационному творчеству;</li> <li>-сформированы художественно-эстетический вкус и творческие способности, логическое мышление;</li> <li>- развиты познавательные, эмоционально – чувственные, эмоционально-волевые чувства;</li> <li>- сформирована потребность в самостоятельной практической творческой деятельности;</li> <li>- развита познавательная активность и способность к самообразованию.</li> </ul> <p><b>Метапредметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сформированы самостоятельность, творческая активность, ответственность в создании творческого проекта;</li> <li>- воспитаны трудолюбие, умение контролировать свои действия;</li> <li>- развито ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;</li> <li>- развиты коммуникативные навыки и умения при общении с другими участниками коллектива.</li> </ul> <p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- будут знать основные виды мультипликации: перекладную, рисованную, пластилиновую, кукольную, компьютерную, коллажную;</li> <li>- научатся различным видам анимационной деятельности</li> </ul>

		<p>с применением разнообразных художественных материалов;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- сформированы знания об основных технологиях создания мультфильмов – планирование общей работы, разработка и изготовление героев, фонов и декораций, установка освещения, съёмка кадров;</li><li>- будут знать компьютерные технологии и научатся работать в специальных компьютерных программах.</li></ul>
--	--	--

ПРИЛОЖЕНИЕ № 10  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«АНИМАЦиЯ»

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

№ п/п	Дата проведения занятия	Тема занятия	Количес т во часов	Форма занятия	Форма контроля
<b>I.</b>		<b>Модуль 1. «Сценарий»</b>	<b>18</b>		
1.1		Правила техники безопасности. Что такое мультипликация? История анимации.	2	Комбинированное занятие	Дискуссия. Практическая работа.
1.2		Как смотреть мультфильмы? Профессии в мультипликации, анимационном кино.	2	Комбинированное занятие	Дискуссия.
1.3		Мозговой штурм. Как придумать идею для сценария?	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Идеи для сценария.
1.4		Как написать сценарий: правила, полезные советы, примеры.	2	Комбинированное занятие	Каркас сценария.
1.5		Драматургия. Персонажи.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Проработка своего персонажа.
1.6		Диалоги и описание действий.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
1.7		Секреты сценарного мастерства от успешных сценаристов, примеры сценариев. Синописис:	2	Комбинированное занятие	Сценарий. Синописис.

		что это такое, зачем нужен, как написать, примеры.			
1.8		Виды концовок: хэппи-энд, гранд-финал и другие.	2	Комбинированное занятие	Проработанная концовка.
1.9		Выбор названия. Презентации сценариев. Выбор сценариев для мультфильмов, анимационных фильмов.	2	Комбинированное занятие	Готовые сценарии анимационных фильмов.
<b>II.</b>		<b>Модуль 2. «Анимация»</b>	<b>18</b>		
2.1		Правила техники безопасности. История анимации. Классическая рисованная анимация.	2	Комбинированное занятие	Дискуссия.
2.2		Базовые принципы анимации.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
2.3		Художественное решение. Персонаж.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
2.4		Актерское мастерство. Анимация: актерская игра.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
2.5		Анимация: биомеханика.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
2.6		Техники. Рисованная анимация и ротоскоп.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
2.7		Техники. Живопись по стеклу и сыпучка. Коллажная и предметная анимация. Куклы. Перекладка. Пластилин. Стоп-моушен.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
2.8		Техники. Компьютерная анимация.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
2.9		Презентации персонажей и декораций к	2	Комбинированное занятие	Работа в программе.

		сценариям		нное занятие	
<b>III.</b>		<b>Модуль 3. «Съемка»</b>	<b>18</b>		
3.1		Правила техники безопасности. История анимации. Что такое мультипликация?	2	Комбинированное занятие	Дискуссия. Практическая работа.
3.2		Организация рабочего пространства. Оборудование. Программное обеспечение.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
3.3		Монтаж и раскадровка. Подготовка декораций.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
3.4		Операторская работа.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
3.5		Техника пикселизации.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
3.6		Анимационный сериал.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
3.7		Съемка.	4	Комбинированное занятие	Практическая работа.
3.8		Постпродакшн. Анализ и просмотр отснятого материала.	2	Комбинированное занятие	Дискуссия. Готовый отснятый материал.
<b>IV.</b>		<b>Модуль 4. «Монтаж»</b>	<b>18</b>		
4.1		Правила техники безопасности. История анимации. Что такое мультипликация?	2	Комбинированное занятие	Дискуссия. Практическая работа.
4.2		Организация рабочего пространства. Оборудование. Программное обеспечение.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.
4.3		Профессии в анимационном кино. Монтаж и раскадровка.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.

4.4		Озвучка. Запись звуков.	10	Комбинированное занятие	Практическая работа.
4.5		Итоговый просмотр творческих работ.	2	Комбинированное занятие	Готовые финальные работы анимационных фильмов, мультфильмов.