

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «20» января 2020г.
Протокол №2



Утверждаю:
Директор МАОУ ДО «ДДТ»
Караульщикова Л.Ю.
№ 4 от «21» января 2020г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Авторская анимация»**

Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Захарова Наталья Васильевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 9.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа просвещения Министерства Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020г. №533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196»; Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Направленность программы - техническая.

Рисованная анимация — сложный и трудоемкий процесс, но очень интересный. Над одним небольшим фильмом работает целая команда: режиссер, аниматоры, заливщики и многие другие. Занимаясь на курсе по программе «авторская анимация» дети и подростки могут попробовать себя в этих профессиях и создать свой личный авторский небольшой анимационный фильм. На занятиях они будут работать по законам настоящей студии анимации: писать сценарий, делать раскадровки, придумывать персонажей и оживлять их.

Программа «Авторская анимация» ориентирована на формирование технических навыков в создании анимационных фильмов, а также на развитие познавательной активности исследовательских, прикладных, творческих способностей обучающихся.

При разработке данной программы учитывалась специфика регионального компонента образовательного пространства городского округа Верхняя Пышма. Родители (законные представители) в качестве приоритетной выдвигают проблему развития продуктивного творческого мышления, способствующего формированию разносторонне-развитой личности. Осваивая программу, дети постигают фундаментальное изучение технических аспектов мультипликации и компьютерных технологий.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности её языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей и подростков. Работа над созданием анимации помогает сформировать базовые навыки проектного мышления, овладеть основами изобразительного языка для дальнейшей реализации в профессии, развить общую визуальную культуру, сформировать собственное портфолио работ для вступительных творческих испытаний.

Образовательная среда помогает студийцам осознать, что занятия анимационным творчеством — это не только радость, но и труд, требующий настойчивости, готовности постоянного расширения знаний и совершенствования умений.

Актуальность программы. С раннего возраста ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры становятся его спутниками на всю жизнь. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Мультипликация представляет собой сложный и многоструйный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. В анимации бесконечны возможности изобретения что именно и как вы хотите оживлять, и бесконечно разнообразие ручной работы, в которую можно погрузиться с головой. На занятиях по авторской анимации всегда есть возможность выбрать только свою любимую технику и создать совершенно новый мир или рассказать свою историю. Это помогает выражать свои мысли через искусство. Творчески проявлять себя.

Чтобы выявить актуальность данной программы следует подчеркнуть в целом пользу от занятий анимацией:

Новизна программы. Вопросы гармоничного развития и творческой реализации находят свое решение в условиях мультипликационной студии. Занимаясь по программе «Авторская анимация», каждый ребенок получит возможность выбрать одну из уже опробованных ранее техник и погрузиться в создание собственного авторского мультфильма. Что позволит каждому глубже понять и освоить все этапы анимационного процесса, научиться управлять своим временем, придерживаться графика работы и доводить свои проекты до конца. Педагог, на занятиях по программе, будет только направлять детей, не мешая их творческому процессу. Это позволяет детям получать бесценный опыт и сохранять интерес к мультипликации.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в создании условий для самостоятельной работы обучающихся при минимальном участии педагога. Специфика данной учебной программы обусловлена тем, что кинематограф – пространственно-временной вид искусства, а мультипликация как вид киноискусства, вобрала в себя выразительные средства смежных искусств: изобразительного искусства, литературы, музыки, театра, пантомимы и др. и интегрирует в себе различные виды художественной деятельности. Поэтому в процессе изучения анимации рассматриваются вопросы смежных областей художественного творчества.

Отличительные особенности программы состоит в том, что она основывается на проектном методе обучения, который включает создание собственного сценария, развитие творческого самовыражения и использование исследовательской и изобретательской деятельности. Важным элементом является формирование новых навыков работы над проектом опираясь на знания полученные ранее на базовом уровне программ по анимации. Также такая программа предполагает использование авторского стиля и индивидуальных творческих экспериментов, что отвечает интересам подростковой аудитории, которая ценит нестандартные сюжеты, внутренние конфликты персонажей и современные темы, актуальные для их возраста.

Адресат программы. Программа рассчитана на обучающихся 11-17 лет.

Возрастные особенности детей. Данный возраст особенно благоприятен для начала серьезной и постоянной работы в мире технического творчества и экранного искусства. Основными критериями для этого являются: качественно новый уровень произвольной

регуляции поведения и деятельности, рефлексия, анализ, внутренний план действий, развитие познавательного отношения к действительности, ориентации на группу сверстников.

Режим занятий. Занятия проводятся - 1 раз в неделю по 3 учебных часа

В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для школьников составляет 40 минут.

Объем программы. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы—108ч.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 36 учебных недель/9учебных месяцев/1 учебный год.

Уровень программы обучения обладает средним уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы.

Учебный материал последовательно познакомит детей с основами сценаристики и режиссуры. С основными понятиями и терминами, например, такими как сториборд, аниматик. Обучающиеся, опираясь на новые знания по основам сценаристики и режиссуры, создадут свой анимационный фильм. Смогут проявить себя, как авторы мультфильма.

полученных на базовом курсе программ по анимации.

Виды занятий – теоретические, практические, контрольные.

Формы обучения: фронтальная (одновременная работа со всеми обучающимися); индивидуально-фронтальная (чередование индивидуальных и фронтальных форм работ); групповая (организация работы в группах); индивидуальная (индивидуальное выполнение работы). Количество детей в учебной группе от 6 до 10 человек.

Виды занятий. Традиционные (учебное теоретическое занятие, на котором осваивается новый материал); практические (учебное практическое занятие, на котором закрепляется новый материал, через упражнения); игровые (обеспечивают обучающимся раскрепощенность и развитие творческих способностей); просмотры (наивысшая форма организации показа мультфильмов детского коллектива, где обучающиеся демонстрируют достигнутые успехи, творческий рост, свои способности).

Формы подведения результатов. Достижение творческого результата, является основным видом педагогического контроля. На протяжении всего периода обучения, главным критерием освоения программы являются конечный результат –небольшой авторский мультфильм созданный индивидуально или небольшой (до 5 человек) группой в выбранной технике. Хронометраж от 40 секунд до 2 х минут. По окончании учебного полугодия предусмотрены открытые занятия для родителей с просмотром короткометражных анимационных продуктов.

Цель программы – раскрытие творческого потенциала обучающихся, через создание творческого продукта средствами анимации.

Задачи программы:

Обучающие:

- формирование интереса к искусству мультипликации;
- обучение элементарным предметным знаниям;
- обучение приемам работы в анимационной технике.

Развивающие:

- развитие способностей, навыков и умений по предмету;

- развитие внимания, образно-логического мышления, пространственного воображения, эмоциональной сферы;
- развитие мелкой моторики, глазомера, чувства гармонии.

Воспитательные:

- воспитание эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание усидчивости, внимательности, умения работать в коллективе.

Образовательная среда помогает студийцам осознать, что занятия анимационным творчеством – это не только радость, но и труд, требующий настойчивости, готовности постоянного расширения знаний и совершенствования умений.

Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля/аттестаци и
		Всего	Теория	Практика	
I	Введение в мультипликацию				
1	Введение в мультипликацию	3	2	1	Входящий контроль. Диагностика
2	Авторская анимация	3	1	2	
4	Техники анимации	6	2	4	
II	Основы сценаристики и режиссуры				
1	Введение	3	1	2	Текущий контроль. Самостоятельная работа
2	Идея	6	2	4	
3	Синопис	6	2	4	
4	Сториборд и аниматик	6	2	4	
5	Изобразительное решение	6	2	4	
6	Типы монтажа	6	3	3	
III	Анимационный проект				
1	Разработка сюжета и героев	9	3	6	Текущий контроль. Самостоятельная работа
2	Создание раскадровки и аниматика	9	2	7	
3	Создание мультфильма	27	3	24	
4	Звук	6	2	4	
5	Титры	3	1	3	
6	Монтаж	6	1	5	
7	Презентация	3	1	2	
Итого:		108	30	78	

Содержание учебного (тематического) плана

I. Введение

Тема 1. Введение в мультипликацию

Теория: Знакомство с целью и задачами программы. Инструктаж по технике безопасности. Проведение беседы об анимации и мультипликации.

Практика: Просмотр учебных фильмов. Игры и упражнения на знакомство и развитие фантазии.

Тема 2. Авторская анимация

Теория: Продолжение знакомства с историей мировой анимации. Беседы «Что такое авторская анимация» «Международные школы анимации».

Практика: Просмотр фильмов, презентаций по истории мировой анимации. Обсуждения и доклады по заданным темам.

Тема 3. Инструменты и материалы

Теория: Проведение беседы о видах оборудования, художественных материалах и инструментах аниматора.

Практика: Рассматриваем основные возможности программ, которые нам понадобятся для работы над проектами.

Тема 4. Техники анимации

Теория: Проведение беседы о видах оборудования, художественных материалах и инструментах аниматора. Просмотр анимационных фильмов в разных техниках анимации. Обсуждение, сравнение и выбор анимационной техники для создания будущего проекта.

Практика: Рассмотрение основных возможностей программ, которые могут понадобиться для работы над проектами. Создание тематических анимационных этюдов с использованием разных техник.

Тема 4. Принципы анимации

Теория: Разбор возможностей рисованной анимации, отличительных черт рабочего процесса. Продолжение бесед про анимационные принципы от студии Дисней.

Практика: Просмотр учебных фильмов. Создание небольших анимационных этюдов с использованием диснеевских принципов анимации.

Раздел II. Основы режиссуры

Тема 1. Введение

Теория: Проведение беседы «Основные навыки необходимых в работе режиссера и сторибордиста», «Чем отличается сториборд от раскадровки».

Практика: Просмотр учебных фильмов. Выполнение графических упражнений, направленных на развитие навыков свободного рисования

Тема 2. Идея

Теория: Изучение составляющих творческой идеи и методов ее написания. Учимся искать материалы для идей и знакомимся с методами «усиления» творческого потенциала. Знакомимся с понятием «мультигенность».

Практика: Придумываем идеи своего небольшого авторского мультфильма.

Тема 3. Синописис

Теория: Знакомимся с понятием Синописис. Разбираем составляющие синописиса, методы и подходы к его написанию.

Практика: Пишем синописис своего авторского мультфильма.

Тема 4. Сториборд и аниматик

Теория: Проведение беседы о том, что такое сториборд и аниматик.

Практика: Просмотр примеров сторибордов и аниматиков и создание эскизов по своим идеям.

Тема 5. Изобразительное решение

Теория: Проведение беседы «Изобразительное решение и стиль анимации»

Практика: Просмотр анимационных фильмов в разных техниках анимации. Обсуждение, сравнение и выбор изобразительного решения будущего проекта. Создание афиши своего будущего мультфильма.

Тема 6. Типы монтажа

Теория: Проведение бесед на тему: Что такое монтаж? Виды монтажа, типы склеек. Монтаж по крупности кадра. Виды крупностей. Знакомимся с правилами монтажа по крупности, монтажа по ориентации в пространстве, монтажа по направлению движению объектов в кадре, монтажа по композиции кадра. Изучаем визуальные приемы монтажа.

Практика: Дорабатываем свою раскадровку и аниматик с учетом правил монтажа.

Раздел III. Анимационный проект

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма

Теория

Практика: Поиск идей. Мозговой штурм. Разработка сюжета и героев мультфильма. Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями

. Тема 2. Сценарий

Теория: Проведение беседы «Особенности написания сценария для авторского мультфильма »

Практика: Просмотр учебных фильмов. Выполнение упражнений, по креативному письму направленных на развитие фантазии и воображения. Написание сценария для своего авторского анимационного фильма.

Тема 3. Раскадровка и аниматик

Теория: Продолжение беседы о том, что такое раскадровка и аниматик.

Практика: Создание раскадровок и аниматиков по своим идеям.

Тема 4. Создание мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Беседа на тему «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю». Проведение бесед Особенности создания экшн сцен. Особенности создания драматических сцен. Особенности создания комедийных сцен.

Практика: Создание анимационных сцен своего мультфильма.

Тема 5. Звук

Теория: Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Проведение беседы на тему « Значение звука в анимации»_

Практика: Просмотр тематических анимационных фильмов. Озвучивание и музыкальное оформление будущего мультфильма.

Теория: Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практика: Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Титры

Теория: Знакомство с особенностями создания титров для анимации.

Практика: Создание авторских титров к своему видеоряду.

Тема 7. Монтаж

Теория: Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма.

Тема 8. Презентация фильма

Теория: Просмотр и обсуждение готового материала.

Практика: Рефлексия и обратная связь по программе. Итоговое тестирование.

Планируемые результаты

Будут уметь:

- Самостоятельно создавать анимационную сцену в той технике которая им больше подходит Рисовать раскадровки;
- Рисовать анимационных персонажей;
- Создавать при помощи технологии классической анимации разные виды движения (рост цветка, полет птицы, прыжки, бег и ходьба животных и человека);
- Создавать спецэффекты в технике рисованной анимации;
- Пользоваться редакторами звука и видео для создания сцены фильма;

Предполагается, что к концу 1-го года обучения обучающиеся будут знать:

- Что такое анимация и мультипликация;
- Виды оборудования для создания анимационных сцен в разных техниках анимации.
- Как работать с анимационной программой Flipa Clip;
- Что такое анимационная сцена;
- Технологию и процесс сцен мультфильма в технике классической анимации;
- Что такое 12 принципов анимации от студии Дисней;
- Чем занимается сценарист;
- Чем занимается режиссер мультфильма;
- Чем занимается художник постановщик;
- Последовательность создания анимационного фильма;
- Что такое сториборд, раскадровка и аниматик;
- Последовательность создания раскадровки и аниматика;

- Что такое дальний, средний, крупный и детальный план;
- Как записывается звук и делается компьютерный монтаж;
- Как происходит процесс создания раскадровок;
- Правила монтажа;
- Для чего нужно делать аниматик;
- Какие существуют базовые элементы режиссуры и начальные этапы визуализации проекта;

Будут уметь:

- Рисовать раскадровки;
- Создавать дизайн анимационных персонажей;
- Создавать при помощи технологии классической и перекладной анимации разные виды движения (морфинг, бег и ходьба животных и человека);
- Работать с эмоциями персонажа в кадре;
- Искать материалы для идей и генерировать свои идеи для анимации;
- Создавать статичные и динамичные сцены;
- Готовить и перерабатывать сценарный материал;
- Пользоваться редакторами звука и видео для создания сцены фильма;

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Год обучения	1 полугодие	ОП	Зимние праздники	2 полугодие	ОП	Летние каникулы	Всего в год
1	01.09-31.12	16 нед.	01.01.-08.01	09.01-31.05	20 нед.	01.06-31.08	36 нед.
2	01.09-31.12	16 нед.	01.01.-08.01	09.01-31.05	20 нед.	01.06-31.08	36 нед.

Условия реализации программы

Образовательный процесс - очный.

Организация образовательного процесса предполагает создание для обучающихся такой среды, в которой они полнее раскрывают свой внутренний мир и чувствуют себя комфортно и свободно. Этому способствует комплекс методов, форм и средств образовательного процесса. Исходя из психофизических особенностей детей школьного возраста, были выбраны методы и формы работы, которые отвечают принципам развивающей педагогики.

Методами обучения применяемые в образовательном процессе:

- Словесный (устное изложение, беседа, рассказ);
- Наглядный практический (выполнение работ по образцу педагога, по схемам);
- Объяснительно-иллюстративный (показ презентаций, слайдов, иллюстраций);
- Репродуктивный (работа по образцу);
- Частично-поисковый (коллективном поиск идей, решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- Исследовательский проблемный (самостоятельная творческая работа обучающихся);

- Игровой (создание игровых ситуаций);
- Дискуссионный (вовлечение обучающихся в обсуждение);
- Проектный (проектная деятельность).

Методы воспитания, применяемые в обучении:

- Убеждение,
- Поощрение,
- Упражнения,
- Стимулирование,
- Мотивация.

Формы организации образовательного процесса.

Фронтальная форма образовательного процесса предполагает:

- Просмотр фильмов разных видов и жанров;
- Участие в обсуждениях фильмов;
- Предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному сюжету на экране;
- Освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

Групповая форма образовательного процесса предполагает:

- Выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки Восприятия и анализа экранных произведений;
- Работа над созданием анимационного фильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- Фотосъемка анимационной сцены, озвучение фильма, подбор музыкального сопровождения.

Индивидуальная форма образовательного процесса предполагает:

- Совершенствование знаний выразительных возможностей экранных искусств;
- Выполнение практических заданий по освоению языка анимации в процессе фотосъемки;
- Овладение процессом покадровой анимации;
- Овладение редакторами звука и видеомонтажа на компьютере.

Формы организации образовательного процесса:

- Беседа,
- Лекция,
- Мастер-класс,
- Дискуссия,
- Мозговой штурм,
- Практическое занятие,
- Экскурсия,
- Творческая мастерская,
- Презентация.

Педагогические технологии:

- Технология учебного занятия;
- Технология группового обучения;

- Технология проблемно-развивающего обучения (применяется в виде упражнений направленных на поиск идей, развитие креативности);
- Технология проектной деятельности (основная технология на занятиях при создании анимационных фильмов);
- Технология личностно-ориентированной деятельности (обучение проходит на основе детских инициатив и интересов);
- КТ технология (применяется при съемке, монтаже, озвучении фильмов, мультимедийном сопровождении урока);
- Технология игровой деятельности;
- Здоровье-сберегающая технология (чередование различных видов деятельности на занятии, проведение физкультминуток, использование элементов арт-терапевтических методик).

Алгоритм учебного занятия - краткое описание структуры занятия и его этапов:

<i>Организационный момент:</i> подготовка обучающимися своих рабочих мест. (3 мин.)
<i>Введение в задание:</i> мотивация обучающихся к деятельности, создание положительного настроения. (3 мин.)
<i>Постановка целей и задач занятия.</i> (2 мин.)
<i>Этап изучения новых знаний:</i> (закрепление материала) и способов деятельности. (10-15 мин.)
<i>Этап деятельностный:</i> творческая работа. Выполнение обучающимися практической работы. Просмотр. Анализ и исправление допущенных ошибок по ходу работы. (45-50 мин)
<i>Физкультминутка:</i> проводится в ходе всего учебного занятия через каждые 15-20 мин (2 мин.)
<i>Заключительный этап:</i> - этап рефлексии. Просмотр. Подведение итогов занятия. Показ достижений обучающихся. Сообщение домашнего задания. (5 мин.)
<i>Организационный момент.</i> Уборка рабочих мест (3 мин.)
Учебное занятие длится 1 час 30 мин. и состоит из двух уроков по 40 минут каждый. Учебное занятие включает в себя перемену 10 минут между уроками.

Виды занятий по программе

Азбука мультипликации. На таких занятиях знакомятся с основными понятиями и терминами мультипликации, просматриваются и обсуждаются мультипликационные фильмы различных жанров, видов, выполненные в различных техниках; знакомятся с основными выразительными приёмами мультфильма, планами (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь); узнают о том, кто изобрел мультипликацию, приобщаются к опыту известных мультипликаторов.

Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и декораций, в различных техниках декоративно-прикладного творчества.

Анимация. На анимационных занятиях дети знакомятся с основными приёмами анимации, осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, stop-motion и пр.), а так же просматривают и обсуждают проделанную работу.

Азбука актёрского мастерства и звука.

Такие занятия предполагают не только само озвучивание созданного мультфильма, но и знакомство с природой и разнообразностью звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы), а также упражнения по сценической речи, правильной артикуляции, выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения.

Диагностические занятия

Диагностические занятия необходимы для того, что бы отследить динамику развития и состояния детей в процессе прохождения данной программы.

Обеспечение программы методическими видами продукции

Дидактические материалы:

Мультимедийные презентации:

- Виды анимации;
- Уроки мультипликации;
- Секреты анимации;
- Создание персонажей;
- Липсинг персонажей;
- Зрительные иллюзии
- Режиссура и аниматик

Фильмотека:

- «Виды анимации»,
- «История анимации».

Графические материалы:

- «Эмоции»,
- «Движение в анимации».

Дидактические материалы по сценарному мастерству.

Комплект учебно-методической литературы по основам сценического мастерства и анимации в электронном виде.

Материально-техническое обеспечение

Оборудование:

Цифровой фотоаппарат, цифровой планшет, световой планшет, штатив, микрофон, специальные софиты или фонари для постановки света, компьютер с необходимым программным обеспечением, видеопроектор для просмотра готовых работ.

Инструменты:

Карандаши, фломастеры, линеры.

Художественные материалы:

Бумага, калька, краски, уголь, восковые мелки;

Информационное обеспечение:

- <http://dop-obrazovanie.com/>

- <http://multazbuka.ru/shestaya>
- https://www.youtube.com/watch?v=psUy_ApfbkE&feature=emb_logo
- <http://dopedu.ru/>
- <http://tehnology-ydod.narod.ru/>
- <http://future4you.ru/>
- <http://demiart.ru/forum/journal.php?user=79652&comm=11880>
- <http://animatics.ru/master-class.html>
- <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
- http://www.hhg.ru/index.php?pg=imdb&action=how_p&p=invention_of_love_how
- <http://animasfera.narod.ru/school/itkin.html>
- <http://scool-multik.blogspot.ru/2011/09/blog-post.html>
- <http://plast.me/manuals/1430-kak-sozdavat-multy-iz-plastilina.html>
- <https://letidor.ru/obrazovanie/a56-studiya-animacii-da-shkola-dlya-detey-i-vzroslyh-9460.shtml>
- http://www.spletnik.ru/blogs/kruto/66810_sekrety-lyubimyykh-multikov
- <http://flash-animated.com/12-printsipov-animatsii-po-disneyu>
- <http://www.bl-school.com/events/animation/kurs-risovannoy-animatsii.html>
- <http://www.animator.ru/>
- <http://nsportal.ru/npo-spo/estestvennye-nauki/library/2015/05/20/multterapiya-kak-sredstvo-reabilitatsii-ihttp://school.multtherapy.ru/kursy/programma-obucheniya/>

Кадровое обеспечение

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования первой категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми школьного возраста.

Формы аттестации, виды контроля и способы определения результативности

Виды контроля	Цель контроля	№ приложения
Начальный (входной контроль)	Проводится с целью определения интересов и потребностей детей	Приложение №1
Текущий контроль	Проводится с целью определения знаний, умений и наиболее важных личностных качеств, сформированных в результате обучения, для определения интересов и потребностей детей, сформированных на основании этих знаний. Задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний и практических умений в области анимации	Приложение №2 Приложение №3 Приложение №5 Приложение №7

Итоговый контроль	Итоговая аттестация обучающихся проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение. Тесты и задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии, технологических умений. На итоговой аттестации обучающиеся не выполняют специального практического задания. Оценки выставляются в результате просмотра и анализа итогового тематического анимационного фильма. Отслеживание изменений по конкретным техническим навыкам и умениям, а так же по наиболее важным параметрам личностного развития.	Приложение №4 Приложение №7 Приложение №8
	С целью педагогической помощи в вопросах профорientации в итоговую аттестацию обучающихся второго года обучения добавлены анкеты по самопознанию	Приложение №9 Приложение №10

Формы аттестации подведения итогов 1-го года обучения:

- открытые занятия для родителей;
- просмотр, анализ и обсуждение созданных за время обучения анимационных этюдов;
- портфолио личных достижений обучающихся;
- сборник анимационных этюдов(шоурил)
- Тестирование (Приложение№2).
- публикации готовых фильмов в сети Интернет;

Способы определения результативности

Методы оценивания работ и прогресса в авторской анимации для подростков включают комплексные критерии и разнообразные инструменты, ориентированные как на творческую, так и на техническую стороны проектов. Основные методы включают:

Критериальное оценивание, основанное на креативности, уникальности идеи, авторском контенте, обоснованности выбора стиля, режиссуре, технологии создания анимации, аккуратности исполнения и единообразии визуального стиля. Оценивается также эмоциональное воздействие и управление вниманием зрителя. Визуальная часть анализа включает качество анимации, характерные движения и взаимодействие элементов.

Формирующее оценивание, с использованием техники самооценки, взаимооценки, обратной связи, наблюдения, коллективных обсуждений и тестов. Эти методы помогают подросткам осознанно контролировать собственный прогресс и корректировать работу, повышая мотивацию и качество результатов.

Активное вовлечение обучающихся в анализ своих работ и работ сверстников позволяет выявлять сильные стороны и проблемные моменты, а также корректировать дальнейшие шаги.

Диагностические материалы:

Диагностика в образовательном процессе проводится при помощи педагогического наблюдения и педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия конкурсах различного уровня, активности обучающихся на занятиях (см. Приложения).

Созданная система оценочных средств позволяет самостоятельно проконтролировать каждый заявленный уровень обучения, измерить его и оценить.

Список литературы

Литература для педагогов:

1. Айхингер А., Холл В. Психодрама в детской групповой терапии. Генезис, 2003
2. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! Просвещение, 2006
3. Барабаш Ж., Мойзер Ж. Фантазариум. Рисовать может каждый. Манн, Иванов и Фербер, 2015
4. Грецов А.Г. Тренинг креативности для старшеклассников. Питер, 2007
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: Книга для учителя. Владос, 2002
6. Кордонский М., Кожаринов М. Очерки неформальной социотехники. Net2Net, 2008
7. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. Владос, 2008
8. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. Манн, Иванов и Фербер, 2015
9. Митта А. Кино между раем и адом. ГИТР, 2014
10. Никитин В.Н. Арт-терапия. Учебное пособие. Когито-центр, 2014
11. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Лекции по искусству анимации, ВГИК, 2015
12. Ракитина В.И. Цветущее чудо. Астрель-АСТ, 2006
13. Ремезова Л.А. Играем с цветом. Школьная Пресса, 2006
14. Родари Д. Грамматика фантазии. Самокат, 2011
15. Сарабян Э. Научитесь говорить так, чтобы вас услышали. АСТ, 2012
16. Субботина Л.Ю. Детские фантазии. У-Фактория, 2006
17. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. Академия развития, 2006
18. Харрисон Х. Энциклопедия техник рисунка. АСТ-Астрель, 2005
19. Хитрук Ф. Профессия - аниматор. Гаятри, 2007
20. Шутценбергер А.А. Психодрама. Психотерапия, 2007

Литература для детей:

1. Алиева Н.З. Зрительные иллюзии. Феникс, 2006
2. Запаренко В. Как рисовать мультики. Фордевинд, 2011
3. Милборн А. Я рисую мультики. Росмэн, 2003
4. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. НТ-Пресс, 2006
5. Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Файбер, 2002
6. Уильямс Р. Набор для выживания аниматора. Файбер, 2002
7. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении, ГИТР, 2005
8. Фостер У. Основы Анимации. Астрель, 2003

Литература для родителей:

9. Бабушкина Т. Что хранится в карманах детства. Речь, 2013
10. Корчак Я. Несерьезная педагогика. Самокат, 2016
11. Макарова Е. Как вылепить отфыркивание. Вначале было детство. Самокат, 2014
1. Мурашова Е. Экзамен для родителей. Самокат, 2014
2. Стрелкова Л. Эмоциональный букварь от Ах до ай-яй-Яй. Интерпракс, 1995
3. Шер Б. О чем мечтать. Как понять, чего хочешь на самом деле, и как этого добиться. Манн, Иванов и Фербер, 2015
4. Яфальян А.Ф. Школа самовыражения: книга для педагогов и родителей по развитию, оздоровлению и взрослению детей. Феникс, 2011

Аннотация

Программа « Основы классической анимация» имеет техническую направленность.

Цель программы: формирование и развитие технических навыков и творческих способностей детей средствами анимации.

Задачи обучения:

- творческое погружение в процесс производства анимационного фильма;
- формирование интереса к искусству мультипликации;
- формирование отношений, основанных на сотрудничестве и взаимопомощи;
- развитие творческой активности, самостоятельности, желания экспериментировать.

Программа ориентирована на формирование технических навыков в создании анимационных фильмов, а также на развитие познавательной активности и творческих способностей обучающихся, на дополнение и углубление общеразвивающих дисциплин, и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Обучаясь по программе, дети освоят основы создания анимационных фильмов. На практике познакомятся с техникой классической анимации.

Данная программа предусматривает постепенное усложнение заданий. От простого упражнения в технике «живой статики» до содания ходьбы и походки персонажа. От простого учебного этюда, к небольшому авторскому мультфильму. В дальнейшем у обучающихся появляется возможность реализовать весь свой творческий потенциал и технологические умения в работе над своим проектом.

Программа рассчитана на два года обучения и предназначена для детей от 10 до 17 лет.

Общее количество часов 1-го года обучения составляет - 144 часа. Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Общее количество часов 2-го года обучения составляет - 216 часов. Занятия проходят 2 раза в неделю по 3 учебных часа.

Приложение №1

Текущая диагностика обучающихся Практическое задание

Для отслеживания уровня владения практическими умениями и навыками обучающимся предлагается снять анимационный фрагмент, используя готовых персонажей. Тема выбирается педагогом.

Инструкция: Вам необходимо «оживить героя».

Задание нужно выполнять индивидуально.

Этапы работы:

1. Продумать движения героя и сделать схему (на 12-24 кадра).
2. Отрисовать движение героя. Вручную на бумаге или при помощи компьютерных програм.
3. Съемка фрагмента.
4. Монтаж фрагмента (с голосовым или музыкальным сопровождением).

Отслеживание результативности выполнения практического задания.

Критерии оценки уровня овладения приемами получения движущихся объектов

Низкий уровень (-) не владеет приемами получения движущихся объектов, (этапы работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность. Уровень творчества – низкий.

Средний уровень (+): обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога. Уровень творчества - средний.

Высокий уровень (++) : обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами. Применяет различные приемы получения движущихся объектов. Уровень творчества – высокий.

Итоговая аттестация обучающихся
Тестирование по вопросам теоретической части

Инструкция: тест выполняется на отдельном листе.

В верхнем правом углу листа напишите свою фамилию и имя.

Далее, согласно номеру вопроса, поставьте цифру и из предложенных вариантов ответа выберите только один правильный.

1. Вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов, называется...
 - а) Мультипликация
 - б) Фотосессия
 - в) Киносъёмка
2. Слово анимация обозначает...
 - а) Приумножение
 - б) Одушевление
 - в) Вдохновение
3. Какие технические средства помогают обеспечить надёжную фиксацию фотокамеры при съёмке мультфильмов?
 - а) штангенциркуль
 - б) штатив
 - в) фотозакрепитель
4. Выберите мультфильм, снятый УОЛТОМ ДИСНЕЕМ
 - а) Ну, погоди!
 - б) Микки Маус
 - в) Винни Пух
5. Чем занимается художник по персонажам?
 - а) Съёмкой движения персонажа
 - б) Разработкой образа персонажа
 - в) Озвучиванием персонажа
6. Содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей это...
 - а) Сценарий
 - б) Программа
 - в) План
7. Искусство создания истории это-
 - а) Живопись
 - б) Драматургия
 - в) Архитектура
8. Чем занимается художник-мультипликатор?
 - а) Рисует портреты
 - б) Копирует рисунки
 - в) Создает движение (одушевляет) персонажа
9. Что такое раскадровка?
 - а) Комиксы нарисованные после просмотра фильма

- б) Раскраски для мультипликаторов
в) Серия рисунков всего сюжета будущего фильма
10. Выбери, что относится к видам стоп-моушн анимации
а) Пластилиновая перекладка
в) flash - анимация
11. Выбери название программы, в которой мы делаем монтаж мультфильма
а) Ulead Video Studio
б) PowerPoint
в) Adobe Acrobat Reader
12. С чего лучше начать монтаж мультфильма?
а) С дорожки видео или изображения
б) С голосовой дорожки
в) С музыкальной дорожки
13. Кого по праву можно назвать пионером российской мультипликации?
а) У. Диснея
б) С.М. Эйзенштейна
в) В.А. Старевича
14. Посмотрите предложенный фрагмент и определите, какая из техник анимации была вам представлена?
а) рисованная анимация
б) стоп-моушн анимация
в) компьютерная анимация

Ключ к тесту

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Вариант ответа	а	б	б	б	б	а	б	в	а	а	б	в	б	б

Отслеживание результативности выполнения тестового задания.

Тест состоит из 14 вопросов. За каждый правильный ответ выставляется один балл. Максимально возможное количество 14 баллов.

Низкий уровень (0 – 4 баллов): обучающийся обладает недостаточным уровнем знаний, допускает значительные ошибки, путается в терминологии.

Средний уровень (4 – 10 баллов): обучающийся проявляет поверхностные знания по отдельным темам программы, знает основные термины и понятия.

Высокий уровень (10 – 14 баллов): обучающийся свободно владеет теоретическим материалом по программе, допускает незначительные ошибки, либо не допускает вообще.

Текущая и итоговая диагностика

Диагностическая карта №1

«Творческие способности, художественные и технические навыки»

Программа «Детская анимационная студия», группа №_____

Фамилия Имя обучающегося	Творческие способности		Технические навыки		
	Интерес к занятиям	Творческая активность самостоятельность	Создание персонажа	Анимация	Монтаж

Критерии оценок:

«-» -низкий уровень

«+» -средний уровень

«++»- высокий уровень

Выраженность интереса к занятиям

Высокий уровень: Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию

Средний уровень: Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала

Низкий уровень: Интерес возникает лишь к новому материалу, но не к способам решения.

Творческая активность самостоятельность

Высокий уровень: Ребенок любознателен, активен, изобретателен в деятельности, в играх, в использовании материалов и идей. Задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий.

Средний уровень: Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок.

Низкий уровень: Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, интерес к внешнему миру не обнаруживается, любознательность не проявляется.

Создание персонажа

Высокий уровень: Персонаж имеет характер. Высокая культура исполнения. Высокая культура исполнения.

Средний уровень: Персонаж имеет характер. Недостаточно высокая культура исполнения. Фон отражает настроение сцены. Недостаточно высокая культура исполнения.

Низкий уровень: Данные задания выполняются только на репродуктивном уровне.

Анимация

Высокий уровень: Анимация сложная плавная. Высокий уровень самостоятельности.

Средний уровень: Анимация плавная. Ученику требуется частичная помощь педагога.

Низкий уровень: Анимация резкая. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

Монтаж.

Высокий уровень: Обучающийся самостоятельно монтирует свою сцену, вставляет звук и накладывает титры.

Средний уровень: Обучающемуся требуется в работе частичная помощь педагога.

Низкий уровень: Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

Самодиагностика
Анкета для обучающихся *стартового* уровня

1. Как считаешь, какие пять слов лучше всего описывают тебя?
2. Какое занятие делает тебя счастливым?
3. Чему бы ты хотел научить других людей?
4. Каким должен быть самый счастливый твой день?
5. Из всех вещей, которым ты сейчас учишься, что будет самым полезным для тебя, когда ты вырастешь?
6. Если бы ты мог путешествовать во времени, и встретить себя три года назад, какой совет ты бы себе дал?
7. Если бы ты сейчас отправился в кругосветное путешествие, кого из друзей ты бы хотел взять с собой?
8. Есть вероятность, что ты станешь известным и знаменитым человеком. Кем бы ты хотел стать?
9. Если бы ты мог изменить мир, что бы ты сделал?
10. Кому ты сегодня помог?

Инструкция для детей:

В правом верхнем углу листа запишите имя и фамилию.

Ответьте на вопросы.

Выбери наиболее понравившийся вопрос ответь на него и сделай иллюстрацию.

Самодиагностика
Анкета для подростков базового уровня
«Цель в жизни»

Определить жизненную цель можно с помощью семи вопросов

1. Чем вам нравится заниматься?

Ваша цель неразрывно связана с тем, что вы любите. Самые целеустремленные люди занимаются именно любимым делом: Биллу Гейтсу нравятся компьютеры, Опра Уинфри любит помогать людям, а Эдисон предпочитал изобретать что-то новое. А что нравится вам? Может, вы любите читать, писать произведения, заниматься спортом, петь, рисовать или готовить? А может вам по душе бизнес, продажи, общение, ремонт каких-либо вещей? Может, у вас получается хорошо слушать человека? В любом случае, ваша жизненная цель будет связана с любимым делом.

2. Чем вы занимаетесь в свободное время?

То, чем вы занимаетесь в свободное время, поможет вам определить вашу цель в жизни. Если вы любите рисовать, значит «рисование» — это своеобразный знак, в каком направлении вам следует двигаться. То же можно сказать о любом хобби и увлечении, будь то приготовление пищи, пение или переговоры. Вы только должны не пропустить эти знаки. Как же рассматривать эти знаки? Например, кому-то очень нравится учиться и познавать все новое, значит, возможно, его жизненной целью может стать преподавание. Обязательно продумайте, что вы делаете в свободное время, или, что бы вы хотели делать.

3. На что вы обращаете внимание?

Продавец с легкостью отличит, будет ли товар пользоваться спросом или нет; парикмахер, обратит внимание на внешний вид прически человека, дизайнер отметит нелепое одеяние, а механик лишь по звуку от машины сможет установить возможные неполадки в ней. А на что вы обращаете внимание? И что вас раздражает? Все ваши ответы и будут теми знаками, которые помогут вам в установлении вашей жизненной цели.

4. О чем вам нравится узнавать, и что вы предпочитаете изучать?

Какие книги и журналы вам нравится читать? Может, вам интересна литература о бизнесе, кулинарии или рыбалке? В любом случае, вы должны расценивать свои предпочтения как намеки на то, какую проблему вы должны решить в своей жизни. Подумайте, если бы вы создавали свою библиотеку, какие бы книги вы выбрали для нее? А может вам по душе книги по саморазвитию?

5. Что пробуждает в вас желание заниматься творчеством?

Может, для вас процесс продажи – это целое искусство? Или вы хотите немедленно начать готовить, увидев в журнале новые оригинальные рецепты блюд? А быть может какая-либо пережитая ситуация является толчком к написанию картины? Продумайте, что заставляет вас двигаться вперед.

6. Что другим людям нравится в вас?

У вас есть «поклонники», которые по достоинству оценивают вашу стряпню? Ведь, если ваши блюда никому не нравятся, то и шеф-поваром вам, скорее всего не быть. Или некоторые восторгаются вашим пением, умением танцевать? А может, кого-то

покорил ваш талант писателя или продавца? Согласитесь, у каждого из нас есть способность, которая по нраву другим людям.

7. А если бы вы знали заранее, что вы добьетесь успеха, чем бы вы занялись?

Один бы создал собственный салон красоты, другой бы решил попробовать свои силы в музыкальном проекте, а третьего прельстила бы перспектива быть владельцем магазина. Любой ваш ответ будет еще одним знаком вам для поиска жизненной цели.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240793

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 22.10.2025 по 22.10.2026