



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств Центрального района» городского округа Тольятти
(МБУ ДО «ДШИ Центрального района»)

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
Протокол № 1 от 28.08.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
«ДШИ Центрального района»

И.А. Скрипачева

Приказ № 48 от 07.09.2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ХОББИ-КУРСЫ»
(платное отделение)

Рабочая программа по учебному предмету
«Основы анимации и мультипликации»

Для детей 10-15 лет
Срок обучения – 3 года

2025 г.



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств Центрального района» городского округа Тольятти
(МБУ ДО «ДШИ Центрального района»)

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
Протокол № ____ от _____ г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
«ДШИ Центрального района»

_____ И.А. Скрипачева

Приказ № _____ от _____ г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ХОББИ-КУРСЫ»
(платное отделение)

Рабочая программа по учебному предмету
«Основы анимации и мультипликации»

Для детей 10-15 лет
Срок обучения – 3 года

2025 г.

Программа учебного предмета «Основы анимации и мультипликации» дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе «Хобби-курсы» (платное отделение) (срок обучения – 3 года) разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ.

Автор/разработчик: Иванова Евгения Анатольевна

Преподаватель без квалификационной категории МБУ ДО «ДШИ Центрального района»

I Структура программы учебного предмета

I. Пояснительная записка

1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе.
2. Срок реализации учебного предмета «Основы анимации и мультипликации».
3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета.
4. Форма проведения учебных аудиторных занятий.
5. Цель и задачи учебного предмета.
6. Методы обучения.
7. Материально-технические условия реализации учебного предмета.

II. Содержание учебного предмета

III. Требования к уровню подготовки учащихся

IV. Формы и методы контроля. Система оценок

V. Методическое обеспечение учебного процесса

-методические рекомендации педагогическим работникам

VI. Список рекомендуемой нотной и методической литературы

I. Пояснительная записка

1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе.

Рабочая программа учебного предмета «Основы анимации и мультипликации» (далее по тексту – программа) дополнительной общеразвивающей программы «Основы анимации и мультипликации» является адаптированной, разработана на основе типовых (примерных, авторских) программ: Баженова Л. Н. «Азбука кино», А. Петрова «Классическая анимация – нарисованное движение», «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации», Е.Р. Тихоновой определяет содержание и организацию образовательного процесса в МБУ ДО «ДШИ Центрального района». Содержание и материал программы соответствует «Стартовому уровню сложности», и предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Цели, задачи учебной программы

Цель программы — эстетическое развитие и художественное образование детей в процессе формирования навыков создания иллюзии движения объектов.

Задачи программы.

В процессе занятий с учащимися решаются следующие задачи:

1. формирование представления о мультипликационном фильме как о произведении искусства;
2. изучение основ языка экранных искусств;
3. формирование навыков восприятия и анализа анимационного фильма;
4. обобщение и систематизация стихийно сложившегося зрительского опыта;

Концепция учебной программы

Программа строится на концепции личностно-ориентированного подхода в обучении, согласно которой работа над приобретением и совершенствованием навыков и умений работы в кадре находится в неразрывной связи с всесторонним, универсальным развитием личности ученика, расширением его художественного и общекультурного кругозора, активизации творческих и познавательных сил.

Образовательная программа включает учебный план, в соответствии со сроками обучения и предусматривает «Художественно - творческую» предметную область.

В процессе занятий дети будут заниматься следующей деятельностью:

1. смотреть мультипликационные и анимационные фильмы разных видов и жанров;
2. участвовать в обсуждениях фильмов, выражать свое отношение к увиденному;
3. осваивать знания о языке и выразительных средствах экрана;

4. выполнять творческие задания, помогающие совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
5. совершенствовать знания о языке и выразительных возможностях экранных искусств;
6. выполнять практические задания по освоению языка анимации и мультипликации в процессе фото- и видеосъемки;
7. работать над созданием небольшого анимационного фильма (замысел, сочинение сценария, подготовительный период, съемки, монтаж, озвучивание, демонстрация фильма, обсуждение результатов работы).

2. Срок реализации учебного предмета «Основы анимации и мультипликации».

Срок реализации учебного предмета «Основы анимации и мультипликации» для детей, поступивших в возрасте от 10 до 15 лет, составляет 3 года. Продолжительность учебных занятий составляет 35 недель в год.

3. Объём учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета.

Общая трудоемкость учебного предмета составляет 280 аудиторных часов. В связи с большой загруженностью учащихся в общеобразовательной организации самостоятельная работа программой не предусмотрена.

Сведения о затратах учебного времени

№ п/п	Наименование	Годы обучения (классы)					
		I		II		III	
		I	II	III	IV	V	VI
	Количество аудиторных часов в неделю	2	2	2	2	4	4
	Максимальная учебная нагрузка, 34 недели	34	34	34	34	68	68
	Промежуточная аттестация	✓	✓	✓	✓	✓	
	Итоговая аттестация						✓

	Всего часов	272
--	--------------------	------------

Объем учебной нагрузки в неделю составляет 2 часа в 1 и 2 классе, 3 год обучения -4 часа недельной нагрузки. Рекомендуемая продолжительность урока – 40 минут.

4. Форма проведения учебных аудиторных занятий.

Учебный предмет осуществляется в форме групповых занятий. Количественный состав групп по предмету от 4 до 6 человек.

5. Цель и задачи учебного предмета.

Цель программы — эстетическое развитие и художественное образование детей в процессе формирования навыков создания иллюзии движения объектов.

В процессе занятий с учащимися решаются следующие задачи.

1. формирование представления о мультипликационном фильме как о произведении искусства;
2. изучение основ языка экранных искусств;
3. формирование навыков восприятия и анализа анимационного фильма;
4. обобщение и систематизация стихийно сложившегося зрительского опыта.

Концепция учебной программы

Программа строится на концепции личностно-ориентированного подхода в обучении, согласно которой работа над приобретением и совершенствованием навыков и умений работы в кадре находится в неразрывной связи с всесторонним, универсальным развитием личности ученика, расширением его художественного и общекультурного кругозора, активизации творческих и познавательных сил.

6. Методы обучения.

Методы обучения:

1. словесный (устное изложение, беседа, анализ текста и т.д.);
2. наглядный (показ видео- и фотоматериалов, иллюстраций, наблюдение, показ (исполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
3. практический (тестирование, работа в кадре, создание кадра, конструирование, рисование, моделирование).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

1. объяснительно-иллюстративный - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

2. репродуктивный - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
3. частично-поисковый - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
4. исследовательский - самостоятельная творческая работа учащихся.

Программа учитывает возрастные и индивидуальные особенности учащихся и направлена на:

1. развитие значимых для образования, самореализации, социализации подрастающего поколения индивидуальных культурных качеств;
2. создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей;
3. приобретение детьми минимума необходимых знаний, умений и навыков, необходимых для создания короткометражных анимационных фильмов;
4. приобретение детьми минимума необходимых знаний о языке и выразительных средствах экрана;
5. приобретение детьми опыта творческой деятельности;
6. приобщение наибольшего количества детей к коллективному творчеству.

Общеразвивающие программы в области искусств реализуются посредством:

1. лично-ориентированного образования, обеспечивающего творческое и духовно-нравственное самоопределение ребенка;
2. вариативности образования, направленного на индивидуальную траекторию развития личности.

7. Материально-технические условия реализации учебного предмета.

Материально-технические условия реализации программы обеспечивают возможность достижения учащимися программных требований.

Материально-техническая база учреждения соответствует санитарным и противопожарным нормам, нормам охраны труда. Учреждение соблюдает своевременные сроки текущего и капитального ремонта учебных помещений.

Для реализации общеразвивающей программы по предмету минимально необходимый перечень учебных аудиторий, специализированных кабинетов и материально-технического обеспечения включает в себя:

- концертный зал со звукотехническим оборудованием, экраном и проектором;
- библиотеку,

-помещения для работы со специализированными материалами (фонотеку, видеотеку, фильмотеку, просмотровый видеозал),

-учебные аудитории для групповых, мелкогрупповых занятий,

-учебные аудитории для занятий по учебным предметам «Основы анимации и мультипликации» со специализированным оборудованием (стол для анимации, компьютер, фотоаппарат Canon, программное обеспечение для монтажа Sony Vegas Pro 16, программное обеспечение для фотоаппарата Dragon Fraime).

В учреждении созданы условия для содержания, своевременного обслуживания и ремонта ПК – наличие IT- специалиста.

II. Содержание учебного предмета.

1 год обучения.

Цель: формирование у учащихся интереса к мультипликации через создание этюдов.

Задачи:

1. Воспитывать ценностное отношение к «Человеку», «Творчеству»: интерес к искусству и художественной литературе, культура общения, художественная и экранная культура, работа в группе, потребность заниматься творчеством;
2. Сформировать систему базовых представлений о мультипликации;
3. Сформировать первоначальные специальные базовые умения, навыки по мультипликации:
 - организация своего рабочего места; алгоритм создания мультфильма и планирование деятельности;
 - правила составления сценария; рисование раскадровки;
 - работа с ПК по графическим программам и цифровым фотоаппаратом; монтаж; озвучивание; анализ работы «мультипликационных» профессий.
4. Сформировать базовые умения по различным техникам декоративно-прикладного творчества (аппликация из бумаги и пластилина, бумагопластика, витраж, живопись, квиллинг, коллаж, лепка, оригами, папье-маше, силуэтное вырезание и др.).

Планируемый результат.

Учащиеся будут иметь представления о: базовых понятиях мультипликации, видах и техниках мультипликации, материалах и средствах мультипликации, критериях оценки творческого результата; разных видах искусства и различных техниках декоративно-прикладного творчества; компьютерных технологиях.

Учащиеся будут знать: охрану труда, организацию рабочего места, этапы создания

мультфильма, правила составления рассказа и этапы развития сюжета, создание композиции кадра.

Учащиеся будут уметь:

1. планировать последовательность всей работы; организовать рабочее место;
2. писать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке, создавать героев, декораций, фонов и т.д. мультфильмов в разных техниках;
3. правильно пользоваться карандашом, кистью, палитрой, красками и другими инструментами; работать с бумагой, клеем, ножницами.

Учащиеся будут иметь опыт:

1. групповой работы при создании мультфильма;
2. выполнения различных видов работ по мультипликации: применять компьютерные программы, пользоваться нужной аппаратурой; выполнять эскизы, раскадровки; снимать этюды;
3. озвучивать фильм (мультфильм), подбирать музыку; представлять отснятый материал.

Учащиеся получают развитие таких качеств, как трудолюбие, самостоятельность, общительность, аккуратность, оперативность, художественный вкус.

Тема 1. Вводное занятие.

Знакомство с содержанием программы и ожидаемыми результатами. Правила охраны труда. Организационные вопросы: режим занятий и самостоятельной работы. История мультипликации

Практика: игры на знакомство детей, входная диагностика.

Раздел 1. Техники создания мультфильмов. Знакомство с разновидностями мультипликации.

Практика: Создание мульт-этюдов в 7 техниках.

Тема 2. Виды мультипликации.

Понятие «мультипликация». Классификация видов мультфильмов:

по цели создания	по производству	по продолжительности	по возрастным интересам
Развивающие	Российские	Короткометражные	Детские
Обучающие	Японские	Полнометражные	Взрослые
Воспитательные	Французские		
Познавательные	Американские		
Развлекательные	Английские		

Этапы создания мультфильма: придумывание истории, сюжета, сценария; составление раскадровки – разделение анимации на эпизоды; изготовление фонов, персонажей и бутафории, необходимой по сценарию; съемочная часть и озвучивание. Мультфильм как искусство. Примеры самодельных мультиков – от замысла до воплощения. Различные способы создания мультфильмов. Природа мультипликационного эффекта. Работа с разными материалами (аппликации, пластилин, игрушки, детские рисунки), оживление на экране различных неодушевленных объектов. Изображение стихийных сил природы - грозы, бури дождя, пурги, шторма, огня - разнообразными фазами движения различных начертаний в виде пятен, линий, точек. Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов.

Практика: просмотр фрагментов из разных видов мультфильмов.

Тема 3. Рисованная мультипликация

Понятия «рисованная мультипликация», «сюжет», «сценарий», «раскадровка», «декорация», «герой», «мультэтюд». Особенности техники. Просмотр советских мультфильмов в рисованной технике.

Практика: выбор сюжета и сценария для мультфильма, обсуждение сценария и героев, написание сюжета, изготовление титров и мультэтидов в рисованной технике. Покадровая съемка, монтаж, подбор музыки. Анализ проделанной работы, работа над ошибками.

Тема 4. Перекладная мультипликация

Понятие «перекладная мультипликация». Особенности техники, в том числе посредством аппликации. Просмотр мультфильмов в технике «перекладка».

Практика: выбор сюжета и сценария для мультфильма, обсуждение сценария. Создание фонов, героев. Создание мультэтидов разными средствами. Съемка, монтаж, подбор музыки.

Тема 5. Пластилиновая мультипликация

Понятие «пластилиновая анимация». Особенности техники. Просмотр пластилиновой игры. Просмотр советских мультфильмов в пластилиновой технике «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег».

Практика: выбор сюжета и сценария для мультфильма, создание сценария. Обсуждение декораций и героев. Распределение обязанностей в группе учащихся. Создание раскадровки, героев и фонов мультфильма. Покадровая съемка, монтаж, подбор музыки, озвучивание с помощью микрофона.

Тема 6. Предметная анимация

Понятие «предметная анимация». Особенности техники. Просмотр мультфильмов в

данной технике.

Практика: обсуждение и написание сценария, раскадровка, создание героев и фонов, съемка, монтаж, озвучивание. Просмотр мультфильмов в изученных техниках профессиональных авторов и детей.

Тема 7. Песочная анимация

Понятие «песочная анимация». Особенности техники. Просмотр мультфильмов в изученных техниках профессиональных авторов и детей.

Практика: опыты с песком по исследованию его свойств, рисование песком. Написание сценария, съемка, монтаж мультэтюда.

Тема 8. Компьютерная анимация

Понятие «компьютерная анимация». Виды компьютерной мультипликации. 2D и 3D анимация. Особенности техники. Обзор программ для работы в компьютерной мультипликации.

Практика: Просмотр мультфильмов в данной технике.

Тема 9. Кукольная анимация

Понятие «кукольная анимация». Особенности техники. История кукольной мультипликации. Знакомство с профессиями мультипликаторы-кукольники. Подготовительный период. Создание кукольного мультипликационного фильма.

Практика: обсуждение и написание сценария, выбор персонажей для съемки мультэтюда. Изготовление мультипликационных кукол. Раскадровка, съемка, монтаж, озвучивание. Просмотр мультфильмов в данной технике.

Раздел 2. Особенности создания мультфильмов

История профессий в мультипликации, состав «команды», создающей мультфильмы.

Обзор редких техник создания мультфильмов.

Практика: коллективная работа по написанию сценария, экскурсия на радио/телевидение, просмотр примеров мультфильмов в редких техниках, создание мультэтюдов.

Тема 10. Профессии в анимационном кино

Понятие «сценарное мастерство», особенности написания сценариев. Понятие профессии режиссер. Профессия диктора и художника-постановщика в анимационном кино.

Практика: анализ написания разных сценариев, разработка мультфильма с режиссерской точки зрения. Упражнения на постановку голоса. Экскурсия на радио и телевидение.

Тема 11. Редкие техники в производстве мультфильмов

Понятие «предметная анимация-аппликация». Особенности изготовления. Понятие анимации рисованной мелом, материалы для ее изготовления.

Практика: создание персонажей в технике аппликация, написание сценария, раскадровка, съемка, монтаж мультэтюда. Рисование мультэтюда мелом, производство от идеи до готового проекта.

Тема 12. Создание мультфильмов при помощи мобильного устройства

Особенности техники создание мультфильма при помощи мобильного телефона.

Штатив, правила работы с ним. Программы для создания 2D-мультфильма в мобильном телефоне, особенности озвучивания и монтажа.

Практика: выстраивание кадра, написание сценария пластилинового мультэтюда, раскадровка, производство персонажей, изготовление фонов, съемка, монтаж, озвучивание.

Просмотр и анализ сделанного мультфильма. Создание 2D-мультфильма посредством мобильного телефона, планшета.

Тема 13. Итоговое занятие.

Практика: просмотр мультфильмов учащихся. Анализ качества детских работ. Промежуточная аттестация.

2 год обучения

Цель: формирование у учащихся устойчивого интереса к творческой деятельности через создание короткометражных мультфильмов, детальное изучение создания движения в кадре.

Задачи:

1. Воспитывать ценностное отношение к Человеку. Творчеству: желание участвовать в соревновательных конкурсах среди юных мультипликаторов; целеустремленность, умение доводить начатый проект до ожидаемого результата, художественный вкус, терпение, находчивость, самостоятельность.

2. Познакомить с понятиями «референс человека и животных; короткометражный мультфильм и мультсериал». Закрепить систему базовых представлений о мультипликации. Расширять знания о разных видах искусства: изобразительной деятельности (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка, азбука актерского мастерства и звука.

3. Закрепить навыки поиска информации в сети интернет.

Научиться

- обрабатывать информацию, анализировать ее.

- создавать проекты по своим сценариям от разработки идеи до презентации мультфильма перед учащимися и педагогом.

Планируемый результат

Учащиеся будут знать: структуру короткометражного и полнометражного мультфильма, сходства и различия, особенности создания обоих; детализацию анимационного сериала.

Учащиеся будут уметь: создавать короткометражный мультфильм, мультфильм, состоящий из 2-3 серий.

Учащиеся будут иметь опыт: индивидуальной и групповой работы при создании мультфильма; написания клипов на песни детских композиторов; участия в творческих мероприятиях.

Учащиеся получат развитие таких качеств, как упорство и трудолюбие, самостоятельность, общительность, аккуратность, оперативность, художественный вкус.

Тема 1. Вводное занятие.

Знакомство с содержанием программы и ожидаемыми результатами. Повторение правил охраны труда. Организационные вопросы: режим занятий и самостоятельной работы. Повторение изученного материала, просмотр работ за прошлый учебный год.

Практика: мульт-викторина.

Раздел 1. Анимация движения

Разбор структуры мультфильма, изучение референсов, использование референсов в анимации.

Практика: просмотр примеров референсов в интернете, поиск и отбор информации, создание персонажа в движении.

Тема 2. Структура мультфильма.

Структура мультфильма: замысел, раскадровка, изготовление фонов и персонажей, съемка, монтаж, озвучивание, просмотр и анализ, демонстрация. Обязательные части мультфильма: титры в начале и конце мультфильма, авторское право на композиции, спецэффекты. Повторение изученного материала и детальное изучение мультфильма перед демонстрацией.

Практика: составление структурной блок-схемы.

Тема 3. Референсы в анимации.

Понятие «референс в анимации», просмотр примеров. Подбор источников для изучения и вдохновения. Демонстрация разных видов референсов как человека, так и животного. «Ротоскопирование» - мультипликационная техника, при которой

мультипликационный или комбинированный отрезок фильма создаётся путём покадровой перерисовки отснятой киноплёнки с реальными актёрами и декорациями.

Практика: составление эскизов движения человека и разных животных, ретоскопирование с планшета детского фильма, создание анимации из видео.

Раздел 2. Полноценный мультфильм.

Создание мультфильма, начиная с разработки идеи и заканчивая демонстрацией. Хронометраж более трех минут. Разбор отличий между мульт-этюдом и короткометражным мультфильмом.

Тема 4. Создание короткометражного мультфильма.

Понятие короткометражного и полнометражного мультфильма. Особенности создания. Хронометраж. Просмотр короткометражных советских мультфильмов в разных техниках. История создания данных мультфильмов, биография автора, описание техники, в которой снимался мультфильм.

Практика: создание четырех короткометражных мультфильмов разной тематики с использованием референсов в разных техниках: пластилиновой, предметной, перекладной и комбинированной.

Тема 5. Анимация «на тарелке».

Увлекательная анимация с использованием продуктов – анимация «на тарелке».

Сложный и интересный процесс создания такого мультфильма. Требования к съемке: аккуратность, скорость создания (продукты – быстро портящийся материал для съемки). Просмотр рекламных роликов крупных ресторанов с применением продуктов питания. Анимация «на тарелке» как идея для бизнеса.

Практика: создание короткометражного мультфильма «вкусные истории».

Тема 6. Клип на детскую песню.

Прослушивание песен детских композиторов. Детальный разбор текста песни, коллективная работа над созданием общего короткометражного мультфильма с использованием разных техник (пластилиновой, кукольной, перекладной, песочной и других). Практика: поиск песни детского композитора, создание анимационного клипа на нее.

Раздел 3. Анимационный сериал

Понятие «анимационный сериал». Просмотр примеров. Особенности создания: написание сценария, продолжительность одной серии, количество серий, тематика.

Практика: поиск идеи для мультсериала, чтение стихов, небольших рассказов, составление раскадровки.

Тема 8. Итоговое занятие.

Практика: Создание анимационного сериала про одного героя на 2-3 серии, хронометраж до 1,5-3 мин. Аттестация учащихся по итогам освоения программы.

Третий год обучения.

Раздел 1. Знакомство со средой Flash MX.

Тема 1. Вводное занятие. Организационные вопросы. Техника безопасности на занятиях. Традиции и особенности занятий по программе.

Тема 2. Интерфес среды Flash MX. Теория. Элементы рабочего окна. Элементы временной диаграммы. Классификация кадров фильма и их отображение на временной диаграмме. Инспектор свойств объектов. Практика. Создание различных кадров. Создание объектов, их преобразование, изменение их свойств.

Тема 3. Изобразительные инструменты. Теория. Инструменты рисования: Line, Oval, Rectangle, Pen, Pencil Инструменты заливки: Brush, Eraser, Ink Bottle, Paint Bucket Классификация заливок, управление заливками, панели Color Mixer и Color Swatches. Практика. Рисование освещенных объектов при помощи градиентной заливки. Создание изображения с использованием растровых заливок.

Раздел 2. Работа в среде Flash MX

Тема 4. Графические преобразования объектов. Теория. Использование основных инструментов. Обводка и заливка. Выделение объектов. Выравнивание объектов. Кривые Безье. Группировка объектов. Сохранение и открытие документа Flash. Практика. Создание эффекта «узорной плитки» в перспективе, «скрюченный домишко».

Тема 5. Техника создания текста. Теория. Управление свойствами статического текста. Применение графических преобразований к тексту. Практика. Создание рекламных баннеров в стандартном формате и формате «небоскреб».

Тема 6. Приемы анимации. Теория. Классификация анимации во Flash. Создание, редактирование и особенности применения покадровой анимации. Создание, модификация и особенности автоанимации перемещения. Создание, модификация и особенности автоанимации трансформирования. Использование узловых точек в автоанимации. Практика. Создание фильма с использованием покадровой анимации. Создание фильма с использованием автоанимации перемещения. Создание фильма с использованием автоанимации трансформирования. Создание фильма с использованием всех типов анимации.

Тема 7. Механизм слоёв. Теория. Понятие слоя, использование слоев. Управление свойствами слоев. Практика. Создание и использование слоя-маски. Анимирование слоямаски и маскированных слоев.

Раздел 3. Создание роликов.

Тема 8. Основы композиции. Теория. Выделение композиционного центра. Многообразие видов композиции: от центра, от угла, симметричная и т.д. Композиционное построение в Flash-фильме. Практика. Создание видовой композиции для Flash-фильма.

Тема 9. Создание своего Flash- ролика. Практика. Придумать сценарий обучающего Flash-ролика, несущего в себе ценную и интересную информацию в нестандартной, легко запоминающейся форме. При создании данных материалов будут работать в группе, что будет способствовать развитию умения общаться, развитию коммуникабельности и толерантности, умения оценить деятельность группы и свою собственную. Так же в процессе создания роликов на различную тематику дети могут заниматься и исследовательской деятельностью, находясь в поиске материала для наполнения ролика содержанием, (это могут быть, например, ролики по обозрению исторических событий, исследования по проблемам экологии и т.д.). Приемы и подходы при создании ролика будут такими же, как и при создании мультфильма. Здесь инструментом создания произведения является компьютер.

Тема 10. Заключительное занятие. Репетиция конкурсных презентаций. Разбор результатов участия в конкурсах. Тема 3.4. Заключительное занятие. Подведение итогов работы и определение перспектив на следующий год.

III. Требования к уровню подготовки учащихся

Планируемые результаты освоения учебного предмета Личностные результаты формируются в единстве учебной и воспитательной деятельности по направлениям:

- духовно-нравственное воспитание,
- гражданское воспитание,
- патриотическое воспитание,
- эстетическое воспитание,
- физическое воспитание, формирования культуры здоровья и благополучия,
- трудовое воспитание,
- экологическое воспитание,
- ценности научного познания.

Метапредметные результаты включают:

- освоение учащимися межпредметных понятий, которые используются в нескольких предметных областях;
- освоение универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных, регулятивных;

- способность использовать универсальные учебные действия в учебной деятельности, социальной практике;
- готовность к самостоятельному осуществлению учебной деятельности, сотрудничеству с педагогами и сверстниками;
- овладение навыками работы с информацией.

Метапредметные результаты сгруппированы по видам универсальных учебных действий:

- овладение познавательными универсальными учебными действиями:
базовыми логическими, базовыми исследовательскими и действиями по работе с информацией;
- овладение коммуникативными универсальными учебными действиями:
общения, совместной деятельности, социальных навыков, эмоционального интеллекта;
- овладение регулятивными универсальными учебными действиями:
самоорганизации, самоконтроля, эмоционального интеллекта, принятия себя и других.

Предметные результаты включают освоение учащимися научных знаний, умений и способов действий, специфических для соответствующей предметной области.

Особенности предметных результатов:

- ориентированы на деятельностные формы освоения предметного содержания;
- связаны с метапредметными и личностными результатами.

IV. Формы и методы контроля. Система оценок

Разработанная учреждением программа по предмету «Основы анимации и мультипликации» обеспечивает достижение учащимися результатов освоения программы.

Оценка качества реализации образовательной программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию учащихся.

В качестве средств *текущего контроля* успеваемости используются: контрольные работы, устные опросы, тестирование, просмотры; участие фильмов – работ в тематических вечерах, классных концертах, мероприятиях культурно-просветительской, творческой деятельности учреждения.

Текущая аттестация предусматривает оценивание освоения учебного предмета в рамках плановых (текущих) занятий.

Режим *промежуточной аттестации* – 1 раз в полугодие, в форме контрольных уроков. Контрольные уроки проходят в виде просмотров.

Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся в счет аудиторного времени, предусмотренного на предмет.

По окончании полугодий по каждому учебному предмету выставляются оценки.

По завершении изучения учебного предмета, по результатам итоговой аттестации учащимся выставляется оценка, которая заносится в свидетельство об окончании, самостоятельно разработанное учреждением.

Итоговая аттестация учащихся проводится в порядке и формах, определяемых Положением о порядке и формах проведения итоговой аттестации учащихся.

Требования к выпускным экзаменам определены учреждением самостоятельно, разработаны критерии оценок итоговой аттестации.

При прохождении итоговой аттестации выпускник предоставляет к просмотру раскадровку к индивидуальной анимационной/ мультипликационной работе и сам анимационный/мультипликационный фильм, продолжительностью не менее 80 секунд;

Критерии оценивания раскадровки.

Оценка	Точность и осмысленность раскадровки	Яркость образа героя	Работа в кадре	Озвучивание кадра (шумы. голос)	Прилежание
«Отлично» 5	Точная , понятная , логичная, выстроена динамически,	Оригинальный, Самобытный,	Последовательно сть, Чувство тайминга недостаточно устойчивое	Образность, понимание содержания.	Выполнение требований учебной программы. Учение с увлечением.
«хорошо» 4	Точная , понятная , логичная, выстроена динамически, наличие помарок, ошибок	Оригинальный, Не законченный, яркий характер	Последовательно сть, Чувство тайминга недостаточно устойчивое, В построении планов наличие помарок, ошибок	Образность, понимание содержания. Наличие ошибок	Выполнение требований учебной программы.
«удовлетворительно» 3	Большое количество ошибок и недоделок	Образ скопирован, переработан	Использование плана одного вида, однообразие	Неосмысленная оформление образа,	Недостаточная подготовка к урокам, обучение без желания
«неудовлетворительно» 2	Не выполнена	Образ скопирован	Неудовлетворительный уровень технического исполнения	Скучное оформление образа. неудовлетворительное	Невыполнение требований учебной программы

Критерии оценивания анимационного или мультипликационного фильма.

Критерии	Наличие четкой сюжетной линии	Завершенность сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий	Музыкальное и звуковое оформление	Авторские рисунки	Степень сложности анимации
Оценка «5»	Четкий сюжет	Внятно прослеживается	Разнообразие шумов,	Персонажи разработаны	Движения героев

		сюжетная линия: Показ –Завязка – Развитие – Кульминация - Развязка	музыкальные фонов адекватно содержанию фильма.	самостоятельно, имеют яркие индивидуальные черты, узнаваемы.	проработаны, не дергаются, имеют плавность . Использована многоплановос ь.
Оценка «4»	Четкий сюжет	Сюжетная линия: (Показ –Завязка – Развитие – Кульминация – Развязка) имеет не точности	Шумы, музыкальный материал однообразен.	Персонажи разработаны самостоятельно, но имеют позаимствованные элементы.	Движения героев проработаны, не дергаются, имеют плавность, скудная многоплановос ь.
Оценка «3»	Сюжет имеет затянутую форму, либо не достаточно оформлен фактами.	Явное отсутствие элементов в сюжетной линии: (Показ –Завязка – Развитие – Кульминация – Развязка)	Разнообразие шумов, музыкальные фонов не адекватно содержанию фильма: либо имеет скучный характер, либо перенасыщен.	Персонажи разработаны не самостоятельно, имеют заимствованные элементы	Движения героев разботаны слабо, «дергаются», не имеют плавности, скудная многоплановос ь
Оценка «2»	Сюжет отсутствует	Сюжетная линия отсутствует.	Музыкальное и шумовое отсутствует.	Персонажи полностью заимствованы.	Движения героев однообразны, зациклены. Не применяется смена планов.

V. Методическое обеспечение учебного процесса.

При обучении, как основной, используется проектный метод обучения и метод проектных задач на 1 ступени обучения, который формирует мышление ребёнка, способствует гармоничному развитию его личности. Преподносимые знания и навыки применяются непосредственно в процессе их получения. Отсутствует изложение готовых правил, методическое заучивание терминов, так как они запоминаются сами по себе в процессе их постоянного использования. Постепенно расширяется кругозор детей через ответы на вопросы и решение несложных заданий. При составлении планов занятий учитываются следующие факторы:

- быстрая смена заданий;
- определённый ритм работы, который позволяет поддерживать на должном уровне активность восприятия учащихся;

- методика эмоционального подъёма: добавляются новые виды заданий, что даёт простор эмоционально - двигательной активности учащихся;
- знакомство с материалом идёт последовательно – от простого к сложному.

На занятиях активно используется игровая форма деятельности. Участвуя в играх, обучающиеся помимо теоретических знаний и практических навыков, приобретают уверенность в себе, артистичность, становятся более свободными в самовыражении, у них развивается фантазия, а также применяются методы ТРИЗ. В ходе освоения программы основополагающее значение имеют такие методы как объяснение, показ, игровой метод и применяются такие формы как публичные презентации созданных мультфильмов, защита проектов. Кроме того, используется метод исследования для изучения и систематизации материалов для мульт-проектов, на основе которых пишется сценарий для мультфильма. Проектно-исследовательской работой занимаются учащиеся 3 ступени обучения.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, группового обучения, технология коллективной творческой деятельности, исследовательской деятельности, проектной деятельности, игровой деятельности, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

При реализации программы используются:

1. Учебно-дидактический комплекс, который включает в себя:

- дидактические материалы по лепке из пластилина, созданию бумажных марионеток, по изобразительному искусству;
- видеоматериалы: технология съемки мультфильма, подборка мультфильмов для анализа;
<http://multazbuka.ru/#rec67443519>
- рабочая тетрадь «Секреты мультипликации»
<https://drive.google.com/file/d/102t9lYvSh11I2Bwx33vG5A7luBppIzrk/view>
- авторские разработки занятий.

2. Предметно-пространственная среда кабинета:

- пластилиновые образцы для лепки героев и моделирования;
- информационные плакаты с дидактическим материалом;
- мебель.

3. Брендový пакет

- буклеты о деятельности коллектива;
- фотогалерея;
- стенд с информацией о деятельности студии;
- стенд достижений (кубки, дипломы, медали).

Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:

1. Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся. Промежуточная аттестация проводится после каждого года обучения в форме презентации творческих проектов и диагностик качества освоения обучающимися программы. Итоговая аттестация - после полного освоения курса программы.
2. Предварительный контроль проводится в начале обучения для выявления имеющихся знаний, умений и навыков обучающихся (входная анкета-тест «Мои знания о мультфильмах»);
3. Тематический («Рефлексивные листы участника проекта», индивидуальные обсуждения по результатам самооценки) и текущий контроль (комбинированная проверка: теоретическая (фронтальный опрос) и практическая работа);

Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

- 1) Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. –Новосибирск, 2008;
- 2) Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
- 3) Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
- 4) Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
- 5) Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
- 6) Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
- 7) Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995;
- 8) Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993;
- 9) Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
- 10) Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
- 11) Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
- 12) А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012;
- 13) Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г.

Литература, рекомендуемая для детей и родителей по данной программе:

- 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 М. : Пассим, 1995. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 - 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) Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.

6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. - 175 с.

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) Варежка. 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.

21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.

22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.