

Министерство общего и профессионального образования Свердловской области  
управления образования администрации Горноуральского городского округа  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 21

Принято  
Педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 30.08.2023 г.

Утверждаю:  
И.о. директора МБОУ СОШ № 21  
О.В.Куликова

---

---

Общеобразовательная общеразвивающая  
программа дополнительного образования  
«Мультанимация»  
возраст обучающихся 8-14 лет

Составитель:  
Олешков Павел Николаевич  
педагог дополнительного образования  
первая категория

с.Краснополье  
2023 год

## Пояснительная записка

Программа имеет техническую направленность и нацелена на изучение и освоение искусства анимации, рисунка, а так же композиции. В современном быстроменяющемся мире трудно успеть за всеми трендами моды, новостями, успехами науки, поэтому анимация, как универсальный прием, позволяет ребенку создавать свой собственный взгляд на мир.

Актуальность учебной программы раскрывается через ее универсальность. Благодаря данному курсу ребенок получает художественное и техническое развитие. Спектр средств представленный в данной программе развивает не только творческие навыки, но и моторику рук, фантазию ребенка, а также позволяет выработать навык разностороннего мышления.

Ребенок помимо работы на компьютере создает на листе бумаги с помощью краски и карандашей свой собственный мир. Отдельный вид анимации, который будет применен, это рисование на песке. С помощью игры света и тени, ребенок учится новым тактильным чувствам, может лучше понять форму предмета. Такой вид анимации помогает создать в кратчайшие сроки интереснейший мультфильм. Пластилиновая анимация позволит понять ребенку работу с фотографией, даст навыки выстраивания фотокомпозиции. Покадровая работа поможет ребенку выработать навык последовательной работы.

Компьютерная графика занимает первое место во всех современных гаджетах и персональный компьютер позволяют выстраивать рисунки так, как их изначально задумывал автор. Медиа технологии имеют гораздо более широкие границы, чем понимание их только в качестве средства прямой или дистанционной информатизации педагогического процесса.

### Новизна программы

Новизна программы основана на синтезе изучения теории и практики классической видеосъемки и современных приёмов работы с компьютерной графикой, изучения теории и практики работы с монтажными и мультипликационными программами. Главным инструментом обучающегося является его фантазия, а так же видеокамера (смартфон). В видеосъемке и монтаже используются специальное оборудование, приспособления и устройства для управления и моделирования видеосъемкой. Для получения качественного результата, обучающемуся необходимо освоить обширный творческий и технологический инструментарий мультипликатора.

Программа имеет следующие отличительные особенности:

- приоритетом обучения является развитие творческого мировоззрения у обучающихся через работы с рисунком, видеосъемкой и компьютерной графикой;
- большое количество всевозможных методов работы с мультипликацией;

– имеет выраженную направленность на дифференцированный подход в обучении;

– создание условий для мотивации к получению знаний и умений в области прикладных наук и дисциплин, таких как драматургия и режиссура, компьютерные и цифровые технологии в области видео и кино, полиграфического дизайна и рекламы.

Программа направлена на детей от 7 до 14 лет включительно.

Наполняемость групп соответствует санитарно-эпидемиологическим требованиям и нормативным документам в сфере дополнительного образования детей.

Срок реализации программы «Мультипликация» - 2 года.

На полное освоение программы требуется 136 часов: 68 часа первый год обучения, 168 часа во второй год обучения.

Общее количество часов может варьироваться в зависимости от уровня усвоения программы, желания родителей, мотивации учащихся и их индивидуальных особенностей.

Программа является разноуровневой и предусматривает два уровня сложности: стартовый (1-ый год обучения) и базовый (2-ой год обучения).

Программой предусмотрена групповая форма обучения. При организации деятельности обучающихся предполагает использование активных и оригинальных методов обучения, индивидуальной и коллективной деятельности по выполнению разнообразных видеороликов, их оценку и участие в образовательном процессе (фронтальная, групповая).

Занятия проводятся в очной форме. Допускается ведение дистанционных уроков, с выполнением удаленных домашних заданий.

Входящий контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Текущий контроль – проводится на каждом занятии (опрос, практические задания, анализ материалов, домашние задания).

#### **Программа разработана в соответствии с:**

– Федеральным законом от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральным приоритетным проектом «Доступное дополнительное образование», утвержденным президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016г. №11);

– Федеральным проектом «Успех каждому ребенку», утвержденным проектным комитетом по национальному проекту «Образование» (протокол от 7 декабря 2018г. №3);

– Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 № 196;

– Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

– Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. СанПиН 2.4.4.3172-14, утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41.

– Правилами персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области от 26.06.2019 № 70-д.

### **Цели и задачи программы**

**Цель программы:** создание условий для творческой самореализации личности ребенка, развития интереса к видеоискусству и мультипликации.

#### **Задачи:**

– познакомить обучающихся с историей развития мультипликации;

– дать представление о создании анимационного продукта;

– обучить основам создания видео, основным приемам монтажа;

– формировать технические и композиционные навыки для реализации творческих замыслов и идей.

– воспитывать чувство ответственности и усидчивость при достижении определенных результатов;

– воспитывать чувство уважения, терпимости и взаимовыручки.

В программе используются соответствующие целям и задачам принципы и методы обучения:

1. Принцип доступности и индивидуальности, предусматривает учет возрастных особенностей и возможностей, обучающихся в связи с этим – определение посильных для него заданий.

2. Принцип постепенного повышения требований, заключается в постановке перед обучающимися и выполнении им все более трудных новых заданий, в постепенном увеличении объема и интенсивности нагрузок.

3. Принцип систематичности — непрерывность и регулярность занятий.

4. Принцип сознательности и активности, предполагает обучение, опирающееся на сознательное и заинтересованное отношение обучающегося к своим действиям.

### **Срок освоения программы**

Программа рассчитана на 2 года обучения - два модуля.

1 модуль – 34 учебных недели, 9 месяцев. 34 учебных часа.

2 модуль – 34 учебных недели, 9 месяцев. 34 учебных часа.

Каждый модуль рассчитан на 1 г 2023 - 2024 года.

Допускается ведение дистанционных уроков. С выполнением удаленных домашних заданий.

### Режим занятий

Количество часов в неделю: 2 часа, периодичность: 1 раз в неделю, продолжительность занятия 2 академических часа (40 минут), перерыв между занятиями: 10 минут, наполняемость группы – 8-12 человек.

## Содержание общеразвивающей программы 1 год обучения

### Учебный (тематический) план 1 года обучения (стартовый уровень)

№	Раздел. Тема	Количество часов			Форма контрол я
		Всего	Теория	Практика	
I.	Вводное занятие.	1	1		
II	История развития мультипликации.	1	1		Практич еское задание. Опрос.
2.1	Ознакомление с историей создания и развития мультипликации	1	1		
2.2	Ознакомление с техниками анимации: Рисованная мульти Покадровая анимац мультипликация, п мультипликация, песочная анимация, трёхмерная компьютерная анимация.	1	1		
3.	Работа с видеокамерой.	10	5	5	Практич еское задание. Опрос.
3.1.	Изучение основ работы с видеокамерой, основные настройки,		1		
3.2.	Возможность съёмки видео с телефона и как смартфон может стать видеокамерой.		1		
3.3.	Знакомство и работа со штатива, настройки.		1		
3.4.	Различные подручные средства для реализации задуманного.			1	
3.5.	Отличие работы с камерой в помещении и на открытом пространстве.			1	
3.6.	Знакомство с форматами видео.		1		
3.7.	Разрешение видеокамеры и частота кадров.		1		
3.8.	Настройки света, а также работой с шумом.			1	

3.9.	Модульное построение героев			<b>1</b>	
3.10	Проработка сцен			<b>1</b>	
4.	Основы создания собственных мультфильмов.	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>Практическое задание</b>
4.1.	Как работать со сценарием и что для этого нужно знать.	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
4.2.	Правило третьей при съёмке объектов. Перспектива кадра и композиция	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
4.3.	Эффекты при создании перспективы кадров.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
4.4.		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
5.	Основы м			<b>9</b>	Практическое задание. Опрос.
5.1.	Какие мультипрограммы существуют.			<b>1</b>	
5.2.	Дополнительные программы при монтаже.	<b>1</b>		<b>1</b>	
5.3.	Знакомство с интерфейсом программы и обзор рабочих сред.	<b>1</b>		<b>1</b>	
5.4.	Эффекты и их наложение на видео.	<b>1</b>		<b>1</b>	
5.5.	Работа со слоями.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
5.6.	Надписи в видео.	<b>1</b>		<b>1</b>	
5.7.	Музыкальные и звуковые эффекты.	<b>1</b>		<b>1</b>	
5.8.	Переходы между кадрами	<b>1</b>		<b>1</b>	
5.9.	Вывод видео.	<b>1</b>		<b>1</b>	

## Содержание учебного плана

### 1 раздел. Знакомство.

Вводный инструктаж. Беседа о мультипликации. Анализ мультипликационных жанров.

Итог: получение представления об знаниях обучающихся и их степень заинтересованности.

### 2 раздел. История развития мультипликации.

Ознакомление с историей создания и развития мультипликации, как проходило развитие и что нового привносили нам новые технологии.

Ознакомление с техниками анимации:

Рисованная мультипликация, Flash-анимация, кукольная мультипликация, пластилиновая мультипликация, песочная анимация, трёхмерная компьютерная анимация.

Итог: обучающиеся получают первое представление о создании мультфильмов или узнают для себя что-то новое из истории и развития этой профессии.

### 3 раздел. Работа с видеокамерой.

Изучение основ работы с видеокамерой, основные настройки, возможность съёмки видео с телефона и как смартфон может стать видеокамерой.

Знакомство и работа со штатива, настройки постоянно использовать различные подручные средства дл

Отличие работы с каме

ространстве.

Ознакомление с форматами видео, разрешением видеокамеры и частотой кадров, ого света, а также работой с зумом.

Изучение форматов видео и их преимущества и недостатков.

Итог: обучающиеся получают навыки работы с видеокамерой для создания первых мультфильмов.

### 4 раздел. Основы создания собственных мультфильмов.

Как работать со сценарием и что для этого нужно знать. Правило третей при съёмке объектов. Перспектива кадра и композиция кадра при видеосъёмке на что они влияют и какой эффект дают при просмотре анимации.

Итог: обучающиеся узнают, как работать со сценарием и с объектами и как нужно правильно снимать.

### 5 раздел. Основы монтажа.

Какие мультипликационные программы существуют и их возможности.

Дополнительные программы при монтаже, чем ещё можно пользоваться чтобы сделать видео лучше. Знакомство с интерфейсом программы и обзор рабочих сред. Эффекты и их наложение на видео. Работа со слоями. Надписи в видео.

Музыкальные и звуковые эффекты. Переходы между кадрами и вывод видео.

Итог: обучающиеся получают первичные знания по обработке видео в программе для создания мультфильма.

## 6 раздел. Создание кукольной анимации.

В данном разделе ребенок сможет управлять всем процессом мультанимации. Идет обучение в покадровой съемке. Появляются навыки работы с фотоаппаратом.

Итог: обучающиеся получают навык покадрового построения фигур.

### **Планируемые результаты**

#### **Планируемые результаты первого года обучения.**

Обучающиеся студии мультанимации имеют:

#### **Личностные результаты:**

- развивает в себе наблюдательность и внимательность;
- вырабатывают у себя умение последовательно и логично думать, и действовать;
- формируют осознание того, что мультанимация кропотливый труд;
- формируют представление об изобразительном искусстве.

#### **Метапредметные результаты:**

*Познавательные УУД:*

- имеют представление об устройстве камеры и работы с ней;
- умеют работать со штативом и владеют основными правилами видеосъемки;
- умеют работать в ко...
- умеют написать сценарий...
- имеют представление о монтажных программах и основных правилах склейки кадров.

### **Предметные результаты:**

- умеют управлять видеокамерой и фотоаппаратом;
- знают основные настройки видеокамеры и фотоаппарата;
- умеют обрабатывать материал в мультипликационной и монтажной программе;
- знают технику написания сценария мультфильма;
- знают, как работать со штативом и базовые аспекты видеосъёмки;
- понимают принцип работы со смартфоном как с видеокамерой и фотоаппаратом.

### *Регулятивные УУД:*

- понимают специфику творчества, как акт самостоятельного нахождения и принятия решения;
- воспринимают полученные видеофрагменты, как результат работы в коллективе;
- осознает, что процесс анимации — это кропотливый процесс по созданию конечного продукта в готовое видео.

### *Коммуникативные УУД:*

- понимает важность позитивного общения и толерантного отношения к проблемам общения со сверстниками в процессе обучения и за пределами учебного заведения;
- знает основы примей \_\_\_\_\_ музыки;
- понимает важность психологической адаптации при работе в коллективе.

**Учебный план  
второго года обучения  
базового уровня  
второго модуля**

	Раздел. Тема	Количество часов			Форма контроля
1.	Беседа.	1			
1.1.	Беседа. Повторный инструктаж.		0,5		
1.2.	Анализ подготовки учащихся.		0,5		
2.	Мульти задачная видеосъёмка.	7		7	
2.1	Видеосъёмка игрушечных мультфильмов.	1		1	
2.2	Создание анимации с предметами, пластилиновыми фигурами.	1		1	
2.3	Создание готового сценария.			1	
2.4	Обучение работы с мезансценами.	2		2	
2.5	Работа с микрофонами и петличкой.	2		2	
3.	Работа со звуком.	4	2	2	
3.1	Закадровая запись голоса.	4	1	1	
3.2	Нарезка музыкальной композиции и как обрабатывать звук.	2	1	1	
4.	Обработка видеоматериала.	8	2	6	
4.1	Покраска и цветокоррекция видео.	2	1	1	
4.2	Эффекты в видео.	2	1	1	
4.3	Переходы с помощью эффектов	2		2	
4.4	Наложение слоёв друг на друга.	2		2	
5.	Работа в Adobe After effect.	10		10	
5.1	Знакомство с интерфейсом.	2023 -		1	

<b>5.2</b>	Эффекты.	<b>1</b>		<b>1</b>	
<b>5.3</b>	Работа с готовыми	<b>1</b>		<b>1</b>	
<b>5.4</b>	проектами.				
<b>5.5</b>	Сложные переходы.	<b>1</b>		<b>1</b>	
<b>5.6</b>	Работа с текстом и его	<b>1</b>		<b>1</b>	
	анимацией.				
<b>5.7</b>	Работа с графическими	<b>2</b>		<b>2</b>	
	объектами.				
<b>5.8</b>	Коррекция видео.	<b>3</b>		<b>3</b>	
<b>6.</b>					
	Командная работа.	<b>4</b>		<b>4</b>	
<b>6.1</b>	Создание собственного	<b>1</b>		<b>1</b>	
	мультфильма.				
<b>6.2</b>	Выбор материалов и	<b>1</b>		<b>1</b>	
	компьютерной графики.				
<b>6.3</b>	Создание звуковых эффектов	<b>1</b>		<b>1</b>	
	и начитка текстов.				
<b>6.4</b>	Вывод мультфильма.	<b>1</b>		<b>1</b>	

## Содержание учебного

1 раздел. Беседа.

Вводный инструктаж. Беседа о видеосъёмке и монтаже. Анализ подготовки учащихся.

Итог: мотивация на дальнейшее обучение.

2 раздел. Мультизадачная видеосъёмка.

Видеосъёмка игрушечных мультфильмов. Создание анимации с предметами, пластилиновыми фигурами. Создание готового сценария. Обучение работы с мезансценами. Работа с микрофонами и петличкой.

Итог: обучающиеся узнают процесс работы с несколькими предметами.

Работа со сценарием и с мезансценами.

3 раздел. Работа со звуком.

Закадровая запись голоса. Нарезка музыкальной композиции и как обрабатывать звук в программе Adobe Audition. Звуковые эффекты в видео, на что они влияют и как их используют при создании видео.

Итог: обучающиеся получают первичные знания по работе в программе adobe Audition.

4 раздел. Обработка видеоматериала

2023

Покраска и цветокоррекция видео. Добавление фона. Переходы с помощью глитчей и футажей. Наложение слоёв друг на друга. Футаж объектов, возможность из использования в видео.

**Итог:** обучающиеся узнают новые возможности для обработки видео.

5 раздел. Работа в Adobe After effect.

Знакомство с интерфейсом программы. Эффекты и их отличие от программ для монтажа. Работа с готовыми проектами. Сложные переходы. Работа с текстом и его анимацией. Работа с графическими объектами. Коррекция видео и как можно исправить недочеты видеоматериала.

**Итог:** обучающиеся получают первичное знание по работе в программа adobe After Effect.

6 раздел. Моё видео в интернете.

Авторские права на материал и что можно использовать. Использование чужих материалов в своих видео. Звуковые композиции в видео. Создание канала на YouTube, что нужно учитывать. Оформление и развитие канала. Партнерские программы и их возможности. Библиотека музыки и звуковых композиций. Типы каналов на YouTube.

**Итог:** обучающиеся узнают, как обращаться с видеохостингами на примере YouTube.

7 раздел. Командная работа

Создание собственного видеоролика с использованием анимации и компьютерной графики. Проработка с аудиозаписями, звуковыми эффектами и зачитка текстов.

### **Планируемые результаты данного года обучения.**

Обучающийся студии особенности видеосъёмки и монтажа в конце 2 модуля обучения имеет:

#### **Личностные результаты:**

- развивает в себе наблюдательность и внимательность;
- может выстраивать логическую последовательность операций и действий для реализации конкретного сюжета или техники;
- формирует представление о ценности активного образа жизни;
- развивает в себе уверенность и веру в свои способности в управлении творческим процессом.

#### **Метапредметные результаты:**

Познавательные УУД:

- умеет вести мультипликационный сценарий, умеет выбирать средства для реализации своих идей.
- умеет записывать закадровый голос и работать со звуковыми эффектами в видео;

- знает основы работы в Adobe After effect;
- знает основы работы с видеохостингом YouTube и авторские права;
- имеет представление о командной работе в съёмочном процессе и работы с несколькими инструментами для создания видеоанимации.

#### **Регулятивные УУД:**

- понимает специфику творчества в создании видеоанимации и монтаже, как акт самостоятельного нахождения и принятия решения;
- воспринимает полученный мультфильм, как результат принятия решений в командной работе;
- осознает, что процесс создания анимационного фильма – это кропотливая работа по применению всех полученных знаний и их управление.

#### **Коммуникативные УУД:**

- понимает важность позитивного общения и толерантного отношения к проблемам общения со сверстниками в процессе обучения и за пределами учебного заведения;
- знает основы применения авторского права в области видео;
- понимает важность психологической адаптации при работе в команде в процессе создания мультипликационного продукта.

#### **Предметные результаты**

- умеет вести мульти задачную видеосъёмку;
- знает основные способы работы со звуком и закадровым голосом;
- умеет обрабатывать видеоматериал;
- знает, как работать с футажами и глитчем;
- умеет управлять программой Adobe After Effect;
- знает принцип работы видеохостингов и авторского права;
- умеет использовать разные приемы видеосъёмки;
- понимает принцип работы в команде;
- может применять полученные знания при создании видео продукта.

**2. Комплекс организационно-педагогических условий  
Календарный учебный график  
к дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе**

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Операторское мастерство»							
Первый год обучения (стартовый уровень, первый модуль)							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
01.09-31.12.23	16 недель	16	09.01-31.05.24	18 недель	18	<b>34</b>	34
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
14.12.2023-28.12.2023			17.05.2024-31.05.2024			Тестовые задания, практические задания Готовое видео, отчетное собрание	
Первый год				модуль)			
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	КОЛ-ВО ЧАСОВ	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
01.09-31.12.20	16 недель	16	09.01-31.05.21	20 недель	18	34	34
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
14.12.2024-28.12.2024			17.05.2025-31.05.2025			Тестовые задания, практические задания Готовое видео, отчетное собрание	

## Методическое обеспечение

### **Форма проведения занятий.**

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательную, исследовательскую, музыкально-художественную.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом

В зависимости от содержания деятельности используются следующие формы работы с детьми:

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок.
- Изготовление героев картины или другого материала.
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.
- Съёмки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.
- Подбор музыкального оформления.
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.

- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж.
- Размещение готового мультфильма.
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены.
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

### ***Задачи обучения детей мультипликации***

#### ***1. Развитие восприятия экранного образа***

При просмотре мультфильмов познакомить детей с основными видами мультипликации: рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов. Воспитывать внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.

#### ***2. Знакомство с историей анимации***

Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации на примере демонстрации действия оптических игрушек (оптические игрушки: зоотроп – барабан с пропезями, через которые в процессе вращения м... рительно изображённое по фазам... ми на его страницах фазами движения), с разделением обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер), творчеством современных аниматоров. Развивать произвольное внимание, любознательность, речевую и творческую активность. Воспитывать уважительное отношение к достижениям российских и зарубежных аниматоров.

#### ***3. Введение понятия «драматургия»***

Дать детям знания о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. **Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок. Развивать воображение, ассоциативное мышление. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к окружающему миру.**

#### ***4. Изобразительная и прикладная деятельность в анимации***

Формировать изобразительные навыки и умения детей при создании образов реального и фантазийного мира, при передаче их строения (формы), пропорций, взаимного расположения частей, характерных признаков, настроения (через цвет, мимику, жесты); при размещении их на листе в соответствии с законами перспективы 2023 сюжетом (обозначение линии

горизонта, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве). Формировать умение зрительно выделять у персонажа подвижные и неподвижные части; навыки работы с ножницами при подготовке марионетки для съемки в технике перекладки. Развивать воображение, образное мышление. Воспитывать творческую активность и самостоятельность.

#### *5. Введения понятия «движение - основа анимации»*

Создать у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации. Познакомить с техникой перекладки, понятиями: темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме (например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях). Формировать умение передавать через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми. Развивать актёрские способности детей. Воспитывать самостоятельное регулирование собственного поведения, уверенности и позитивной установки.

#### *6. Знакомство с технологией съёмочного процесса*

Познакомить детей с оснащением для съёмочного процесса (рабочий стол, устройство для съемки – камера, осветительные приборы), правилами техники безопасности в процессе съемки, ролью оператора в съёмочном процессе, понятием и значением (крупный, средний и общий) и их смены, навыки и умения анимационной деятельности в процессе съёмки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекладывании персонажей и их частей. Воспитывать согласованность действий друг с другом, ответственное отношение к процессу съёмки.

#### *7. Введение понятия «Озвучание фильма»*

Создать представление у детей о роли звукового оформления фильма. **Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей**, умение различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом. Развивать речевой и музыкальный слух. Воспитывать эмоциональную отзывчивость литературный текст и на музыку.

Основные виды традиционной мультипликации: плоскостная и объемная. В основе объемной мультипликации – покадровая павильонная съемка кукол персонажей в декорациях. В основе плоскостной мультипликации – покадровая съемка закрепленной камерой предметов, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная мультипликация может быть следующей: перекладка, рисованная тотальная, барельефная. Для съемки рисованной тотальной мультипликации изготавливается последовательный ряд

картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов. Техники тотальной рисованной мультипликации обуславливаются:

- из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.);
- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов, с помощью которых создается изображение (кисть, мелок, фломастер, палец и т.д.);

Для съемки мультфильма перекладки создаются фоны и марионетки. Техники перекладки обуславливаются:

- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево и т.д.);
- из какого материала сделаны марионетки (пластилин, природные материалы и т.д.);
- из выбора живописной техники (масло, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов (кисть, перо, мел и пр.).

### ***Материалы и оборудование***

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и учащегося. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет. Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съемки: мультстанки с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Съемочный анимационный материал обрабатывается педагогом на компьютере с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

## **Система контроля и оценки усвоения содержания образования.**

В целях контроля усвоения программного материала и оценки уровня знаний проводится:

**Входная диагностика знаний** – проводится в начале учебного года с целью определения уровня знаний на момент поступления в Центр и комплектование учебных групп с учетом исходного уровня обученности. Форма проведения: тестирование, собеседование.

**Текущая проверка знаний и умений** проводится в течение учебного года в процессе усвоения каждой изучаемой темы. Цель: диагностирование хода дидактического процесса, выявление динамики результатов усвоения программного материала, сопоставление реально достигнутых на отдельных этапах результатов, определение и ликвидация пробелов в усвоении материала, повышение общей продуктивности учебного труда. Главная функция: обучающая. Форма проведения - тестирование, устный опрос, практическая работа, викторина, конкурс, проект, творческие задания и т.п.

**Промежуточная диагностика** знаний и умений проводится в конце первого полугодия по целому разделу или значительной части курса с целью диагностирования качества усвоения учащимися взаимосвязей между структурными элементами учебного материала. Главная функция: систематизация и обобщение. Форма проведения: тестирование, собеседование, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа.

**Итоговая диагностика** проводится в конце учебного года с целью диагностирования уровня (качества) фактической обученности в соответствии с поставленной на данном этапе целью. Главная функция: анализ динамики и эффективности дидактического процесса.

**Воспитательный аспект** образования оценивается по следующим критериям:

- нравственная развитость учащегося.
- коммуникативная развитость учащегося.
- сформированность ученического коллектива.
- готовность к выбору профессии.
- эмоциональный комфорт в коллективе.
- социализированность личности учащегося.

Перечисленные критерии отражают гуманистическую направленность воспитательного процесса, характеризуют развитие личностных функций, в наибольшей степени отражают специфику Центра и осуществляемый в них воспитательный процесс.

## **Материально-техническое оснащение**

### *Аппаратные средства:*

- **Фотоаппарат с функцией фото и видеосъемки и качеством не менее 15 мегапикселей**
- Универсальный штатив для съёмки мультфильмов в горизонтальной наклонной и вертикальной плоскостях, в любой известной технике детской мультипликации;
- Ноутбук;
- Проектор и экран.

### *Программные средства:*

- Операционная система семейства Windows;
- Adobe Photoshop Фоторедактор для Windows
- Adobe Premier PRO b Adobe After Effect Видеоредактор для Windows ;
- Пакет офисных приложений MS Office.

## Список литературы

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.

### *Дополнительная литература:*

1. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
2. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
3. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
4. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 360759633439360235315265728116943077456903154164

Владелец Пономарева Людмила Юрьевна

Действителен с 20.03.2023 по 19.03.2024