

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное образовательное учреждение дополнительного
Образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр
дополнительного образования детей Хабаровского края)»
Центр технического и цифрового образования «ТЕХНО-IT-куб»
наименование структурного подразделения

Рассмотрена

на заседании научно-
методического совета Центра

Протокол № 3
«30» 06 2023 г.

Утверждаю

Генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ


М.В. Кацупий
«30» 06 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Компьютерная анимация»

название ДООП

Возраст учащихся: 12-14 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: стартовый

Составитель: Слободчикова
Виктория Викторовна, педагог
дополнительного образования

г. Хабаровск,
2023 г.

Нормативно-правовые основания для проектирования ДООП

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

5. Устав краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)».

*Перечень **дополнительной**⁴ нормативно-правовой документации:*

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

2. Приказ Министерства образования и науки РФ и министерства просвещения РФ от 05.08.2020г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

⁴ Указывается, если ДООП реализуется с применением дистанционных технологий, электронного обучения и др. Также на усмотрение педагога в перечень нормативно-правовой базы могут быть включены другие документы, определяющие специфику организации образовательного процесса по ДООП.

Актуальность программы

Данная программа позволит учащимся создавать анимационные ролики, мультфильмы в традиционных техниках мультипликации (рисованной, пластилиновой, теневой, песочной). А с помощью компьютерных технологий, на примере прикладных программ Windows MovieMaker, AdobePhotoshop, расширить кругозор учащегося по направлению компьютерная графика и анимация, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

Программа разработана на основе программы В.Г. Назаровой. Главным отличием является поступательное изучение создания компьютерной рисованной мультипликации и получения полноценного произведения.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией анимации, а также практической деятельности по созданию компьютерных мультипликационных фильмов.

На втором году обучения учащимся представляется возможность обучение из представленных модулей.

Одним из ключевых моментов в программе являются образовательные экскурсии на территории реального сектора экономики Студии анимации «Мечталет» с привлечением приглашенных специалистов.

Адресат программы: Возраст учащихся: 12-14 лет
Уровень освоения: стартовый

Форма обучения: очная.

Режим занятий и объем программы

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
<u>1</u> год обучения (стартовый)	<u>2</u> часа	<u>2</u>	<u>4</u> часа	<u>36</u>	<u>144</u> часа
<u>1</u> год обучения (базовый)	<u>3</u> часа	<u>2</u>	<u>6</u> часа	<u>36</u>	<u>216</u> часов
Всего:					<u>360</u> часов

Цель и задачи программы

Цель программы:

: формирование у учащихся знаний, умений и навыков по созданию мультипликационных фильмов.

Задачи:

Предметные:

1. Познакомить с историей мультипликации и ее основных деятелях.
2. Ознакомить с различными видами мультфильмов по жанру, технике исполнения, длительности.

3. Сформировать представление о традиционных техниках мультипликации.
4. Обучить различным компьютерным технологиям для создания мультипликации.

Метапредметные:

1. Научить ставить цель и достигать ее результата.
2. Научить организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе.

Личностные:

1. Воспитать трудолюбие, настойчивость в достижении цели.
2. Научить работать в команде

Планируемые результаты:

Предметные:

1. Учащиеся будут знать историю мультипликации
2. Будут знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения, длительности).
3. Учащиеся освоят традиционные техники мультипликации,
4. Научатся использовать компьютерные технологии для создания и монтажа мультфильма.

Метапредметные:

1. Научится ставить цели работы и составлять план выполнения работы
2. Научатся сотрудничеству выполняя общие и индивидуальные проекты.

Личностные:

1. Учащиеся станут трудолюбивыми, настойчивыми в достижении цели.
2. Учащиеся научатся работать в командных проектах.

Учебный план

№	ТЕМЫ	Количество часов	Теория	Практика	Формы занятий	Формы контроля
1 год обучения						
1.	Вводное занятие. История искусства мультипликации.	4	4		Занятие	Тест
2.	Классическая анимация – перекладка. Работа с цифровым фотоаппаратом. Знакомство с видеомонтажом на компьютере (Dragonframe).	34	4	30	Самостоятельная творческая работа.	Показ работ
3.	Рисованная анимация. Создание gif файла.	20	6	14	Самостоятельная творческая работа.	Показ работ

4.	Анимация с помощью компьютерной программы PowerPoint.	40	8	32	Самостоятельная творческая работа.	Показ работ
5.	Анимация с помощью компьютерной программы AdobeAnimation.	46	8	38	Самостоятельная творческая работа.	Показ работ
ИТОГО:		144	30	114		

2 год обучения предполагает модульную работу по 3 направлениям:

- компьютерный мультфильм в программе AdobeAnimation:
- соединение реального фильма с компьютерным «мультяшным» персонажем
- создание комбинированного видеоролика смешанного типа с эффектами AdobeAfterEffect.

Содержание учебного плана

1 год обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Введение в искусство мультипликации

Теория: Мультипликация как вид искусства. История мультипликации. Классификация мультфильмов.

Раздел 2. Классическая Анимация – перекладка.

Теория: Изучение программы Dragonframe. Основы анимационного движения.

Практика: Рисование этюдов и оживление их в технике перекладка.

Раздел 3. Анимация с помощью компьютерной программы PowerPoint.

Теория: Изучение программы для создания видео-мультфильма. Особенности векторной графики.

Практика: Панели инструментов рисования в программе PowerPoint. Рисование в программе, анимация объектов. Создание сюжетного компьютерного мультфильма. Наложение звуков. Показ работ.

Раздел 4. Рисованная анимация. Общий и крупный план. Двухкадровая цикличная анимация. Знакомство с программами сканирования и AdobePhotoshop. Создание циклического gif файла.

Теория: Понятие компьютерной графики. Программы сканирования рисунков. Редактирование рисунков в программе. Создание кадров с помощью слоев AdobePhotoshop. Анимация движения, анимация исчезновения.

Практика: рисуем небольшие сюжеты для циклической gifанимации. Учимся сканировать, создавать слои и запускать gifфайлы. Показ работ.

Раздел 5. Рисованная анимация. Метод перекладки. Работа с цифровым фотоаппаратом. Знакомство с видеомонтажом на компьютере (AdobePremiere).

Теория: Знакомство с цифровым фотоаппаратом. Знакомство с программой AdobePremiere. Основы работы в программе. Панель инструментов. Озвучивание.

Практика: Написание сюжета, рисование фона и героев. Создание папки с фотоматериалом для монтажа. Создание видеомонтажа на основе смещения рисунков путем их перекладки. Показ работ.

Раздел 6. Анимация с помощью компьютерной программы

AdobeAnimatoin.

Теория: Примеры мировой мультипликации созданной в подобной программе. Изучение программы. Изучение инструментов рисования. Изучение различных типов движения в программе. Наложение звуков и музыки в программе.

Практика:Работа с персонажами. Раскадровка. Титры. Работа с текстом. Показ работ, защита проектов.

2 год обучения

Раздел 7. Полноценный компьютерный мультфильм на 3-5 минут в программе AdobeAnimation.

Теория: Углубленное изучение программы. Слой-маска, оптимизация мультфильма, импорт-экспорт графики.

Практика: Работа в сценах с сложным сюжетом. Показ работ, защита проектов.

Раздел 8. Соединение реального фильма с компьютерным мультяшным персонажем в одном фильме.

Теория: Учимся соединять разные фрагменты разных техник в одном ролике. Технологии Хром О'кей.

Практика: Создаем «мультяшного» героя в одной программе. Снимаем живого героя. Соединяем в программе видеомонтажа.

Раздел 9. Создание комбинированного видеоролика о региональных достопримечательностях с эффектами AdobeAfterEffect.

Теория: Изучаем край, его природу, историю, людей. Изучаем программу AdobeAfterEffect.

Практика: Знакомимся с краем, в котором живем, его героями. Выбираем тему проекта. Создаем ведущего героя. Выполняем проект. Дополняем эффектами.

Календарный учебный график (общий)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09. 2023г.	01.05. 2024г.	36	72	144	2 раза в нед. по 2 часа
1 год обучения	01.09. 2023г.	01.05. 2024г.	36	72	216	2 раза в нед. по 3 часа

Материально-технические условия реализации программы

Материально - техническое:

Программные средства:

- «AdobePremiere»
- «AdobeAnimation»

- «PowerPoint»
- Звуковой видеоредактор: WindowsMovieMaker
- Графический редактор: «Adobe Photoshop».
- Мультимедиа проигрыватель Windows Media.

Техническая оснащённость программы:

- Мультимедийный кабинет, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультипликационных фильмов
- Ноутбук - 1
- Компьютер – 10
- Сканер – 1
- Принтер – 1
- Цифровая камера – 1
- Цифровой фотоаппарат – 1
- Проектор – 1
- Стол для песочной анимации – 1

Календарный график воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия/события	Форма проведения	Сроки проведения
1.	День окончания Второй мировой войны. «Конец войны, начала мира».	Инфочас	3 сентября
2.	День солидарности в борьбе с терроризмом.	Инфочас	3 сентября
3.	Проведение организационного родительского собрания по объединениям по теме «Взаимосвязь дополнительного образования и профессионального самоопределения»	Собрание	11-17 сентября
4.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
5.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
6.	Международный день пожилых людей	Изготовление анимационных и графических открыток	1-2 октября
7.	Всемирный день защиты животных. «Мы в ответе за тех, кого приручили».	Тематическая викторина онлайн/очно.	4 октября
8.	Международный день учителя «Я творчество своё дарю».	Тематические занятия по изготовлению поздравлений.	5 октября
9.	День отца. «Делай вместе с папой»	Краевой выходной	15 октября
10.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
11.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
12.	День народного единства.	Публикация в социальных сетях.	3 ноября
13.	День матери в России. «Подарок маме».	Занятие в объединениях.	26 ноября
14.	День Государственного герба Российской Федерации. «История герба России»	Тематическое занятие/викторина	30 ноября
15.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций	Экскурсия	В течение месяца

	(по мере договорённости)		
16.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
17.	День неизвестного солдата.	Публикация в социальных сетях.	1 декабря
18.	День Героев Отечества.	Публикация в социальных сетях.	9 декабря
19.	День Конституции Российской Федерации.	Публикация в социальных сетях.	12 декабря
20.	Конкурс поделок и открыток к Новому году среди учащихся ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб»	Конкурс	декабрь
21.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
22.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
23.	80 лет со Дня полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (1944 год) «Дорога к жизни»	инфочасы в объединениях	26-27 января
24.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
25.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
26.	День разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в Сталинградской битве.	Инфочас/викторина	2 февраля
27.	День российской науки, 300-летие со времени основания Российской Академии наук (1724 г).	Тематическая викторина (онлайн/очно).	8 февраля
28.	День защитника Отечества, занятия в объединениях/выставка работ учащихся.	Публикация в соцсетях.	21-24 февраля
29.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
30.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
31.	Международный женский день, занятия в объединениях/выставка работ учащихся.	Публикация в соцсетях.	6-7 марта
32.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
33.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
34.	«К звездам!»	инфочасы в объединениях	11-12 апреля
35.	«Космос – это мы»	викторина (онлайн в пабликах/очная)	11-12 апреля
36.	День космонавтики	Информационные сообщения в пабликах социальных сетей	11-12 апреля
37.	Всемирный день здоровья.	Публикация в соцсетях	7 апреля
38.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца

39.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
40.	«Вам, ветеранам»	подготовка поздравительных работ учащимися	2-9 мая
41.	День победы	Занятия в объединениях/ инфочасы/викторина Информационные сообщения и поздравления в пабликах социальных сетей	6-8 мая
42.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
43.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
44.	Международный день защиты детей	Информационное сообщение в пабликах соцсетей	1 июня
45.	День России (12 июня)	Информационное сообщение, поздравление в пабликах соцсетей	11-12 июня
46.	Всемирный день охраны окружающей среды (День эколога, 5 июня)	Информационное сообщение в пабликах соцсетей	5 июня
47.	День памяти и скорби – день начала Великой Отечественной войны Инфочасы	Информационное сообщение в пабликах соцсетей	22 июня
48.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца

Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов.

Литература для педагогов дополнительного образования

1. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
- 3 . Гейн А.Г. Информационная культура – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003
4. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2002
5. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя – Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2003 г.

Литература для учащихся и их родителей

1. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006 г
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
3. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.

Основные формы контроля:

Результативностью программы являются готовые проекты, мультфильмы разработанные и реализованные учащимися. При каждом показе творческих работ, после изучения разделов программы будет выставлен рейтинг мультфильмов по критериям: сценарий, проработка персонажа, использование технологий, эстетическо-эмоциональное восприятие.