

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-ИТ-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  
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Мир анимации»**

название ДООП

Возраст учащихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год  
Уровень освоения: стартовый

Составитель: Кухарь Алиса  
Игоревна, педагог дополнительного  
образования

г. Хабаровск,  
2023 г.

# 1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

## 1.1 Пояснительная записка

Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, фольклор, историю, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся. Данная программа позволяет ребенку с помощью различных методов создать мультипликацию и получить полноценное произведение.

### 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 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<sup>4</sup> 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».

### **1.1.2** Направленность программы: художественная

### **1.1.3** Тип, уровень усвоения: Традиционный тип, стартовый уровень

### **1.1.4** Актуальность программы

Данная программа позволит учащимся создавать анимационные ролики, мультфильмы в традиционных техниках мультипликации (рисованной, пластилиновой, перекладной, коллажной, пикселяции). А с помощью компьютерных технологий, на примере прикладных программ Dragonframe, DaVinci Resolve, расширить кругозор учащегося по направлению компьютерная графика и анимация, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

Программа разработана на основе программы Н.Т. Габискирия. Главным отличием является дистанционный формат обучения на платформе СФЕРУМ.

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

### **1.1.5** Адресат программы

Возраст учащихся составляет 7-10 лет, состав группы 10 человек.

### **1.1.6** Форма обучения: дистанционная

### **1.1.7** Объем и срок освоения программы

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Реализуется в дистанционном формате. Общее количество часов –144, по 4 часа в неделю. Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятий составляет 2 академических часа по 30 минут с 10 минутным перерывом.

Таблица 1.1.7 – 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
1 год обучения	2 часа	2	4	36	144
Всего:					144

## **1.2** Цель и задачи программы

**1.2.1** Цель программы: формирование у учащихся знаний, умений и навыков по созданию мультипликационных фильмов.

### **1.2.2** 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 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

## **1.3** Содержание программы

Таблица 1.3.1 – Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>Тест</b>
<b>2</b>	<b>Неодушевленные предметы в анимации</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>Конкурсный показ</b>
	Мяч. Движение	2	0	2	Практика
	Рисуем фон	2	0	2	Практика
	Рисуем объекты сцен	2	0	2	Практика
	Растет цветок, дерево	2	0	2	Практика
	Рисуем самолет и летим	2	0	2	Практика
	Рисуем кораблик и плывем по морю	2	0	2	Практика
	Рисуем машину и едем	2	0	2	Практика
<b>3</b>	<b>Животные в анимации</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>Конкурсный показ</b>

	Рисуем рыбку и учим ее плавать	2	0	2	Практика
	Рисуем стрекозу и учим ее летать	2	0	2	Практика
	Рисуем птицу и отпускаем в полет	2	0	2	Практика
	Рисуем собаку. Шаг	2	0	2	Практика
	Рисуем лошадку. Галоп	2	0	2	Практика
	Рисуем котенка. Прыжки	2	0	2	Практика
	Насекомые	2	0	2	Практика
	Пауки	2	0	2	Практика
<b>4</b>	<b>Образ человека</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	<b>40</b>	<b>Конкурсный показ</b>
	Изучение пропорций человека	2	2	0	Беседа-лекция
	Схема бега.	2	0	2	Практика
	Прыжок, скачок	2	0	2	Практика
	Танец	2	0	2	Практика
	Позы	2	0	2	Практика
	Дрожание и другие действия	2	0	2	Практика
	Взаимодействие 2 персонажей	2	0	2	Практика
	Взаимодействие разных персонажей	2	0	2	Практика
	Крупный план. Мимика лица.	2	0	2	Практика
	Характер героя. Глаза	2	0	2	Практика
	Характер героя. Рот	2	0	2	Практика
	Учим говорить персонаж	2	0	2	Практика
	Разговор. Синхронизация с речью	2	0	2	Практика
	Песня	2	0	2	Практика
	Работа над проектом	2	0	2	Практика
	Разработка сценария	2	2	0	Практика
	Создание ролика. Прорисовка	2	0	2	Практика
	Создание ролика. Раскадровка	2	0	2	Практика
	Создание ролика. Кульминация	2	0	2	Практика
	Создание ролика. Титры	2	0	2	Практика
	Доработка	2	0	2	Практика
	Показ работ	2	0	2	Демонстрация работ
<b>5</b>	<b>Перекладная анимация</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	<b>40</b>	<b>Конкурсный показ</b>
	Демонстрация рисованных мультфильмов с рассказом о режиссерах этих мультфильмов.	2	2	0	Художественная практика
	Создание сценария.	2	2	0	Практика

	Раскадровка.				
	Рисование персонажа. Деление на двигающиеся элементы.	2	0	2	Практика
	Рисование отдельных элементов персонажа	2	0	2	Практика
	Рисование фона для мультфильма.	2	0	2	Практика
	Макетная перекладка персонажей по фону.	2	0	2	Практика
	Обучение работа с цифровой камерой.	2	0	2	Практика
	Фотографирование мультфильма камерой.	2	0	2	Практика
	Перекладка персонажей. Фотографирование.	2	0	2	Практика
	Фотографирование персонажей	2	0	2	Практика
	Знакомство с программой монтажа, основное меню	2	0	2	Практика
	TimeLineвпрограммеWindo ws Movie Maker.	2	0	2	Практика
	Выстраивание кадров на временной шкале	2	0	2	Практика
	Знакомство с программой звукозаписи	2	0	2	Практика
	Поиск звуков для мультфильма	2	0	2	Практика
	Синхронизация на TimeLineзвука с движением	2	0	2	Практика
	Работа над анимацией.	2	0	2	Практика
	Титры	2	0	2	Практика
	Видеомонтаж.	2	0	2	Практика
	Готовим работы к конкурсному показу	2	0	2	Практика
	Доработки	2	0	2	Практика
	Показ работ	2	0	2	Демонстрация работ
<b>5</b>	<b>Рисованная анимация</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>Конкурсный показ</b>
	Специфика анимационного движения	2	2	0	Практика
	Изучение 12 правил анимации	2	2	0	Практика
	Изучение 12 правил анимации	2	0	2	Практика
	Создание Фенакистископа	2	0	2	Практика
	Покадровая последовательная анимация. Этюд "Имя"	2	0	2	Практика
	Покадровая последовательная	2	0	2	Практика

	анимация. Этюд "Мяч"				
	Покадровая последовательная анимация. Этюд "Ускорение и замедление"	2	0	2	Практика
	Сканирование кадров	2	0	2	Практика
	Подбор музыки, озвучивание	2	0	2	Практика
	Монтаж	2	0	2	Практика
	Доработка	2	0	2	Практика
	Итоговая демонстрация работ	2	0	2	Демонстрация работ
	<b>Итого по учебному плану</b>	<b>144</b>	<b>14</b>	<b>130</b>	

### 1.3.2 Содержание учебного плана

*Раздел 1. Вводное занятие. Введение в искусство мультипликации*

Теория: Мультипликация как вид искусства. История мультипликации.

Классификация мультфильмов.

Практика: Знакомство с готовым продуктом по блокам.

*Раздел 2. Неодушевленные предметы в анимации*

Теория: Обзор мультфильмов с участием неодушевленных предметов.

Практика: Работа с неодушевленными предметами. Групповая работа над проектом. Монтаж на компьютере.

*Раздел 3. Животные в анимации.*

Теория: Обзор мультфильмов с участием животных.

Практика: Создание персонажей, декораций. Работа над проектом. Монтаж на компьютере.

*Раздел 4. Образ человека*

Теория: Обзор мультфильмов с участием только рисованных людей.

Практика: Создание сюжета в технике песочной анимации. Покадровое фотографирование трансформируемые образы. Создание видеомонтажа монохромной анимации. Показ работ.

*Раздел 5. Перекладная анимация*

– Теория: Знакомство с цифровым фотоаппаратом. Знакомство с программой Dragonframe.

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 PowerPoint.*

Теория: Изучение главных принципов анимации

Практика: Рисование анимации на листах формата А4, сканирование и сборка кадров в программе. Показ работ.

### **1.3.3 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. Научатся 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.



## 2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1 Календарный учебный график

Таблица 2.1 - 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. 2020г.	01.05. 2024г.	36	72	144	2 раза в нед. по 2 часа

### 2.2 Условия реализации программы

Материально - техническое:

Программные средства:

- «AdobeAnimation»
- Dragonframe
- DaVinci Resolve
- Звуковой и видеоредактор: WindowsMovieMaker
- Графический редактор: «AdobePhotoshop».

- Мультимедиа проигрыватель WindowsMedia.

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

### **2.3 Формы аттестации**

Только по первой теме проводится тест на знание истории мультипликации. Результативностью программы являются готовые проекты, мультфильмы разработанные и реализованные учащимися. Лучшие мультфильмы, отобранные самими учащимися, смогут участвовать в конкурсах, фестивалях различного уровня.

### **2.4 Оценочные материалы**

При каждом показе творческих работ, после изучения разделов программы будет выставлен рейтинг мультфильмов по критериям: сценарий, проработка персонажа, использование технологий, эстетическо-эмоциональное восприятие.

### **2.5 Методическое обеспечение**

- Плакат «Правила работы за персональным компьютером»

- Образовательная программа
- Фото и видео материалы
- Справочная литература, литература по анимации, журналы с образцами полиграфии, позволяющие обучающимся получать интересующую информацию о практическом применении знаний по мультипликации.
- Стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности»,
- Стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата»
- Стенд «Архитектура компьютера»

## 2.6 Календарный план 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 (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
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-IT-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

## 2.7 Список литературы

### 2.7.1 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. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2002

5. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя – Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2003 г.

#### **2.7.2 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.

Тест по истории мультипликации

1. С латинского переводится как ...

Умножение

Деление

Движение

2. Назовите предшественника мультипликации

Стробоскоп.

Микроскоп

Калейдоскоп

3. Как звали первого мультипликационного персонажа?

Банни

Микки

Герти

4. Кто первый запатентовал аппарат для мультипликации?

Братья Люмьер

Эмиль Рено

Владислав Старевич

5. В каком году был нарисован Микки Маус?

В 1918

В 1928

В 1935

6. Первым мультфильмом со звуком был мультфильм ...

Пароходик Вилли

Поезд Джеки

Машинист Микки

7. Какая студия впервые выпустила полнометражный компьютерный фильм?

WaltDisney

Pixar

LucasFilm

8. В каком году закрылся «Союзмультфильм»?

В 1991

В 2000

Он работает по сей день

9. Сколько существует видов анимации?

3

5

7

10. В каком году появился жанр «аниме»?

В 1936

В 1958

В 1979



Оценочный лист

ФИО	Используемая технология	Сценарий	Проработка персонажа	Эстетическо-эмоциональное восприятие	Сумма баллов