

«Мир анимации»

название ДООП

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.

Адресат программы: 7-10 лет.

Объем 144 часа.

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)».

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 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. 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.

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.