

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**

«Мои первые мультки»

название ДООП

Возраст учащихся: 6-10 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: стартовый

Составитель: Кухарь Алиса
Игоревна, 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 дополнительной⁴ 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 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.

1.1.2 Направленность программы: художественная

1.1.3 Тип, уровень усвоения: Традиционный тип, базовый уровень

1.1.4 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 WindowsMovieMaker, AdobePhotoshop, расширить кругозор учащегося по направлению компьютерная графика и анимация, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

1.1.5 Адресат программы

Возраст учащихся составляет 6-10 лет, состав группы 10 человек.

1.1.6 Форма обучения: очная

1.1.7 Объем и срок освоения программы

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов –144, по 4 часа в неделю. Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятий составляет 2 часа.

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 программы

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

1.3.1 Учебный план

В каждом блоке предусмотрено 2 часа на подготовку работ к конкурсу.

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
1	Вводное занятие. История искусства мультипликации.	4	4	0	Тест
1	2	3	4	5	6
	Мультипликация как вид искусства.	2	2	0	Тест
	История мультипликации.	2	2	0	Тест
2	Теневая анимация Создание и реализация теневого спектакля.	12	2	10	Конкурсный показ
	Виды и возможности.	2	2	0	Беседа-лекция
	Создание сюжета. Создание персонажей с помощью рук.	2	0	2	Творческое задание

	Создание сюжета для коллективного творчества. Создание персонажей на «удочках»	2	0	2	Практика
	Игра с персонажами. Репетиция Съемка спектакля	2	0	2	Совместная творческая работа
	Обработка снятого материала на компьютере. Монтаж, Готовим работы к конкурсному показу	2	0	2	Совместная творческая работа
	Показ проектов.	2	0	2	Демонстрация работ
3	Пластилиновая анимация. Построение сцены, создание объемных кукол, раскадровка и съемка фильма, озвучивание.	32	10	22	Конкурсный показ
	История появления пластилиновой анимации. Мультфильмы.				
	Создание сюжета.				
	Работа над персонажами				
	Работа над костюмом и движением персонажа				
	Создание окружения, сценарного реквизита				
	Создание пластилинового природного окружения				
	Раскадровка. Выставление света				
	Съемка мультфильма. Кульминация, развязка. Крупный план.				
	Обработка снятого материала на компьютере. Подрезка.				
	Обработка снятого материала на компьютере. Наложение эффектов.				
	Монтаж мультфильмов в программе WindowsMovieMaker				
	Озвучивание мультфильма				
	Титры для мультфильма				
	Доработка материалов.				

	Готовим работы к конкурсному показу				
	Показ проектов.				
4	Песочная анимация. Озвучивание с помощью музыки.	16			
5	Рисованная анимация. Метод перекладки. Работа с цифровым фотоаппаратом. Знакомство с видеомонтажом на компьютере (Windows Movie Maker).	44			
6	Анимация с помощью компьютерной программы PowerPoint.	36			

Месяц	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма проведения занятий	
1. Вводное занятие – 4 часа					
Сентябрь		Мультипликация как вид искусства.	2	Лекция.	
		История мультипликации.	2	Презентация с демонстрацией.	
	2. Теневая мультипликация – 12 часов				
		Виды и возможности.	2	Беседа-лекция	
		Создание сюжета. Создание персонажей с помощью рук.	2	Творческое задание	
		Создание сюжета для коллективного творчества. Создание персонажей на «удочках»	2	Практика	
		Игра с персонажами. Репетиция Съёмка спектакля	2	Совместная творческая работа	
		Обработка снятого материала на компьютере. Монтаж, Готовим работы к конкурсному показу	2	Совместная творческая работа	

		Показ проектов.	2	Демонстрация работ
3. Пластилиновая анимация – 32 часа				
октябрь		История появления пластилиновой анимации. Мультфильмы.	2	Лекция
		Создание сюжета.	2	Самостоятельная творческая работа.
		Работа над персонажами	2	Практика
		Работа над костюмом и движением персонажа	2	Практика
		Создание окружения, сценарного реквизита	2	Практика
		Создание пластилинового природного окружения	2	Практика
		Раскадровка. Выставление света	2	Практика
		Съемка мультфильма. Кульминация, развязка. Крупный план.	2	Практика
ноябрь		Обработка снятого материала на компьютере. Подрезка.	2	Практика
		Обработка снятого материала на компьютере. Наложение эффектов.	2	Практика
		Монтаж мультфильмов в программе WindowsMovieMaker	2	Практика
		Озвучивание мультфильма	2	Практика
		Титры для мультфильма	2	Практика
		Доработка материалов.	2	Самостоятельная творческая работа.
		Готовим работы к конкурсному показу	2	Практика
		Показ проектов.	2	Демонстрация работ
4. Песочная анимация – 16 часов				
декабрь		Демонстрация песочных мультфильмов. Виды песочной анимации.	2	Беседа -лекция
		Работа с пескографом. Песок на свету и инверсия.	2	Художественная практика
		Создание образов на песке. 2 способа.	2	Творческое задание
		Трансформация образов на песке	2	Практика
		Запись звукоряда с помощью компьютерных программ	2	Практика

		Монтаж фотографий с песочной анимацией в программе WindowsMovieMaker	2	Практика
		Готовим работы к конкурсному показу	2	Практика
		Показ работ.	2	Демонстрация работ
5. Рисованная анимация – 44 часа				
январь		Демонстрация рисованных мультфильмов с рассказом о режиссерах этих мультфильмов.	2	Лекция
		Создание сценария. Раскадровка.	2	Творческое задание
		Рисование персонажа. Деление на двигающиеся элементы.	2	Художественная практика
		Рисование отдельных элементов персонажа	2	Художественная практика
		Рисование фона для мультфильма.	2	Художественная практика
		Макетная перекладка персонажей по фону.	2	Практика
		Обучение работа с цифровой камерой.	2	Практика
		Фотографирование мультфильма камерой.	2	Практика
февраль		Перекладка персонажей. Фотографирование.	2	Практика
		Фотографирование персонажей	2	Практика
		Знакомство с программой монтажаWindowsMovieMaker. Основное меню	2	Теория
		TimeLineвпрограммеWindows Movie Maker.	2	Практика
		Выстраивание кадров на временной шкале	2	Практика
		Знакомство с программой звукозаписи	2	Практика
Март		Поиск звуков для мультфильма	2	Практика
		Синхронизация на TimeLineзвука с движением	2	Практика
		Работа над анимацией.	2	Практика
		Титры	2	Практика
		Видеомонтаж.	2	Практика
		Готовим работы к	2	Практика

		конкурсному показу		
		Доработки	2	Практика
		Показ работ.	2	Демонстрация работ
	6. Анимация в PowerPoint – 36 часов			
апрель		Векторная графика в программе PowerPoint.	2	Теория
		Создание персонажей PowerPoint	2	Практика
		Вкладка «Анимация» для отдельных объектов. Работа по пути. Разработка сценария.	2	Практика
		Работа над сценариями в программе PowerPoint	2	Творческое задание
		Векторная отрисовка персонажей	2	Практика
		Градиентная заливка. Работа с точками.	2	Практика
		Эффекты движения для персонажей. Исчезновение, превращение.	2	Практика
		Движение по пути.	2	Практика
		Раскадровка мультфильма	2	Практика
май		Использование gif для персонажа.	2	Практика
		Создание клонов.	2	Практика
		Работа в сценах	2	Практика
		Работа с персонажами в сценах	2	Практика
		Выставление слайдов по сцене	2	Практика
		Эффекты слайдов.	2	Практика
		Наложение звука в программе PowerPoint. Подгон звукоряда под слайды и персонажей	2	Практика
		Доработка материалов.	2	Практика
		Демонстрация работ	2	<i>Общий показ всех мультфильмов за год</i>
Итого			144	

1.3.2 Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие. Введение в искусство мультипликации

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

Раздел 2. Теневая анимация. Создание и реализация теневого спектакля.

Теория: Мировой теневой театр. Написание сценария. Демонстрация мультфильмов, отрывков в теневой технике.

Практика: Работа с персонажами. Групповая работа над проектом. Распределение ролей. Монтаж на компьютере.

Раздел 3. Пластилиновая анимация.

Теория: О кукольно-пластилиновой мультипликации. Демонстрация мультфильмов, отрывков в пластилиновой технике.

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

Раздел 4. Песочная анимация. Озвучивание с помощью музыки.

Теория: Песочная мультипликация и ее виды. Демонстрация мультфильмов, в песочной технике.

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

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

Теория: Знакомство с цифровым фотоаппаратом. Знакомство с программой WindowsMovieMaker. 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 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.

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:

- Dragonframe
- «Adobe Primer»
- «Adobe Animation»
- «PowerPoint»
- Звуковой видеоредактор: Windows Moviemaker
- Графический редактор: «Adobe Photoshop»
- Мультимедиа проигрыватель WindowsMedia

Техническая оснащенность 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
- Анимационный станок – 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-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

2.7 Список литературы

2.7.1 Список литературы для педагога

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.

5.2 Список литературы 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