

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»

Рассмотрена

на заседании научно-
методического совета Центра

Протокол № 3

«31» мая 2024 г.

Утверждаю

Генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ

М.В.Кацупий

«30» 05 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Компьютерная анимация»

Возраст учащихся: 10 – 13 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: стартовый

Составитель:

Слободчикова Виктория
Викторовна

педагог дополнительного
образования

г. Хабаровск,
2024 г.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Компьютерная анимация»

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель

директора СП по УВР _____ / _____
название СП подпись Ф.И.О.

Методист СП _____

название СП подпись Ф.И.О. _____ / Романова Е.В.

Составитель (составители) ДООП:

Слободчикова В.В. _____ педагог дополнительного образования
Ф.И.О. подпись должность

Заключение: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует требованиям к разработке ДООП и рекомендована к реализации решением ИМСот «___» _____ 20___ г., протокол №____.

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. - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

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

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

Направленность программы – техническая;

Направление программы – компьютерная анимация.

Уровень освоения – стартовый

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, Adobe Photoshop, расширить кругозор учащегося по направлению компьютерная графика и анимация, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

Адресат программы

Возраст учащихся	Уровень	Состав группы (количество учащихся)
10 – 13 лет	стартовый	10 человек в группе

Режим занятий и объем программы

Наименование модуля	Период	Продолжительность	Кол-во занятий в	Кол-во часов в	Кол-во недель	Кол-во часов в
---------------------	--------	-------------------	------------------	----------------	---------------	----------------

		занятия	неделю	неделю		год
Модуль «Компьютерная анимация»	1 год обучения	2 часа	2	4 часа	40	160 часов
Изучение английского	1 год обучения	2 часа	1	2 часа	40	80 часов
	Всего:					240 часов

Форма обучения: очная.

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

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 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

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. История искусства мультипликации.	4	4		Беседа
2	Раздел 2. Классическая Анимация – перекладка.	34	13	21	Беседа. Опрос. Практическая работа
3	Раздел 3. Анимация с помощью	20	8	12	Беседа. Практическая

	компьютерной программы PowerPoint				работа
4	Раздел 4 Рисованная анимация. Общий и крупный план. Двухкадровая цикличная анимация	20	8	12	Беседа. Практическая работа. Показ работ (Приложение 1)
5	Раздел 5 Знакомство с программами сканирования и AdobePhotoshop. Создание циклического gif файла	20	6	14	Беседа. Практическая работа. Показ работ (Приложение 1)
6	Раздел 6 Рисованная анимация. Метод перекладки. Работа с цифровым фотоаппаратом. Знакомство с видеомонтажом на компьютере (AdobePremiere)	32	7	25	Беседа. Практическая работа. Показ работ (Приложение 1)
7	Раздел 7. Анимация с помощью компьютерной программы AdobeAnimatoin	30	6	24	Беседа. Практическая работа. Показ работ (Приложение 1)
	Итого	160	52	108	

Содержание учебного плана

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 (возможности анимации живых и не живых предметов, природы).

Практика: Рисование этюдов, животных и оживление их в технике перекладка. Плавность передвижения животных.

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.

Теория: Понятие компьютерной графики. Программы сканирования рисунков. Редактирование рисунков в программе.

Практика: рисуем небольшие сюжеты для цикличной. Показ работ.

Раздел 5. Знакомство с программами сканирования и AdobePhotoshop. Создание цикличного gif файла.

Теория: Создание кадров с помощью слоев AdobePhotoshop. Анимация движения, анимация исчезновения.

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

Раздел 6. 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 7. 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: оживление персонажей (шаг, бег, прыжки). Эмоции, мимика персонажа. Раскадровка. Титры. Работа с текстом (правильность оформления титров, способы прорисовки названия). Показ работ, защита проектов.

Учебный план модуля «Изучение английского»

№ п\п	Тема занятий	Кол-во часов			Форма аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Мир вокруг меня.	2	1	1	Беседа
2	Постановка произношения. Типы чтения в английском языке, чтение буквосочетаний.	4	1	3	Беседа
3	Качества. Личная информация.	2	1	1	Беседа
4	Моя семья. Конструкция	4	1	3	Беседа

	«Havegot...»				
5	Животные. Логические игры.	2	1	1	Беседа
6	PresentSimple, утверждение, отрицание, вопросы и ответы	4	1	3	Беседа
7	Дни недели.	2	1	1	Беседа
8	Месяцы и сезоны.	2	1	1	Беседа
9	Время. Даты	2	1	1	Беседа
10	Предлоги места и направления.	4	1	1	Беседа
11	Занимательная математика.	4	1	1	Беседа
12	Геометрические фигуры.	4	1	1	Беседа
13	Технический английский. Инструменты и их назначение.	4	1	3	Беседа
14	Технический английский. Материалы и их свойства.	4	1	3	Беседа
15	Компьютеры в жизни людей. Компьютер и его части. Программное обеспечение.	4	1	3	Беседа
16	Название деталей и элементов сборки. Инструкция.	4	1	3	Беседа
17	Технические термины в робототехнике. «Что может мой домашний робот?».	4	1	3	Беседа
18	Выполнение проектов, презентаций олимпиадных заданий.	4	1	3	Беседа
	Итого	80	18	62	

1.5. Содержание учебного плана

Раздел 1. Мир вокруг меня.

Теория: Знакомство с целями и задачами курса, правилами техники безопасности и личной гигиены, организацией рабочего места, правилами поведения в кабинете, техникой противопожарной безопасности. Спряжение глагола «to be».

Практика: Ответы на вопросы педагога. Составление диалогов на тему «Знакомство» на англ. языке. Этикетные формы приветствия, прощания, ответы на вопросы о себе.

Раздел 2. Постановка произношения. Типы чтения в английском языке, чтение буквосочетаний.

Теория: Алфавит. Гласные и согласные. Правила чтения гласных в открытом и закрытом слоге. Чтение буквосочетаний.

Практика: Упражнения на чтение. Отработка форм повелительного наклонения в упражнениях и дидактических играх.

Раздел 3. Качества. Личная информация.

Теория: Прилагательные для описания внешности и качества характера. Повторение цветов. Описание себя и друга.

Практика: Упражнения на чтение. Грамматические упражнения. Творческая работа.

Раздел 4. Моя семья. Конструкция «Have got...»

Теория: Повторение лексики по теме «Семья», грамматической конструкции I have got/ I haven't got.

Практика: Грамматические упражнения. Представление семьи.

Раздел 5. Животные. Логические игры.

Теория: Повторение названий домашних и лесных животных, животных зоопарка, модального глагола “can” в вопросительной, отрицательной и утвердительной форме.

Практика: Рассказ о своем питомце или о любом диком или домашнем животном, игры, шарады, кроссворды.

Раздел 6. Present Simple, утверждение, отрицание, вопросы и ответы *Теория:* Утвердительное, отрицательное и вопросительное предложение в настоящем времени (Present Simple).

Практика: выполнение упражнений. Грамматический тест.

Раздел 7. Дни недели.

Теория: Повторение названий дней недели, заучивание песни.

Практика: Вопросно-ответная беседа: «Что ты делаешь в понедельник, вторник...?»

Раздел 8. Месяцы и сезоны.

Теория: Название сезонов, месяцев и правила их написания с заглавной буквы. Разучивание песни.

Практика: Устное высказывание о временах года с опорой на текст, картинку, отдельные высказывания. Рассказ – мое любимое время года.

Раздел 9. Время. Даты

Теория: Повторение выражений времени в английском языке, разучивание песни. Просмотр видео по теме занятия.

Практика: Отработка вопроса «Который час?» и ответов на него в упражнениях. Рассказ – Мой рабочий день с использованием временных отрезков.

Раздел 10. Предлоги места и направления.

Теория: Знакомство с основными предлогами: на, под, рядом, между, слева, справа, напротив, сзади, перед, вперед, прямо, назад, вверх, вниз через и т.д. *Практика:* Лексические и грамматические упражнения, вопросно-ответная беседа. Дидактическая игра.

Раздел 11. Занимательная математика.

Теория: Повторение количественных и порядковых числительных. Знакомство с математическими действиями: сложением, вычитанием, умножением, делением.

Практика: Отработка форм в устных и письменных упражнениях и кроссвордах. Дидактическая игра «Чей это номер телефона?».

Раздел 12. Геометрические фигуры.

Теория: Знакомство с основными геометрическими фигурами и формами предметов.

Практика: Отработка форм в устных и письменных упражнениях и кроссвордах.

Раздел 13. Технический английский. Инструменты и их назначение.

Теория: Знакомство с названиями основных инструментов: отвертка, стамеска, гаечный ключ, пила, молоток, гайка, гвоздь, шуруп, болт, кабель, вилка, антенна, переходник и т.д. Применение инструментов: забить, отпилить, открутить, закрутить, затянуть... и т.д.

Практика: Лексические упражнения, вопросно-ответная беседа. Тест.

Раздел 14. Технический английский. Материалы и их свойства.

Теория: Знакомство с названиями основных материалов: дерево, пластик, металл, стекло и их свойствами: твердость, прочность, легкость, колкость, мягкость и т.д.

Практика: Лексическо-грамматические упражнения, вопросно-ответная беседа. Тест.

Раздел 15. Компьютеры в жизни людей. Компьютер и его части. Программное обеспечение.

Теория: Знакомство с терминологией по теме. Чтение текста.

Практика: Лексические упражнения, вопросно-ответная беседа. Тест.

Раздел 16. Название деталей и элементов сборки. Инstrukция.

Теория: Знакомство с названиями деталей скейтборда: платформа, колесо, поворотный механизм, хвостовая часть и т.д. Элементы сборки.

Практика: Лексическо-грамматические упражнения, вопросно-ответная беседа.

Раздел 17. Технические термины в робототехнике. «Что может мой домашний робот?».

Теория: Знакомство с терминологией.

Практика: Создание проекта и представление его с описанием возможностей домашнего робота и его умений. Повторение модального глагола “can” в вопросительной, отрицательной и утвердительной форме.

Раздел 18. Выполнение проектов, презентаций олимпиадных заданий.*Практика:* Разработка идеи, воплощение, презентация проектов, подготовка к тесту, олимпиадам, участие в конкурсных мероприятиях.

Календарный учебный график

Название модуля	Год обучения	Дата начала занятия	Дата окончания занятия	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
Компьютерная анимация	1 год обучения	01.09. 2024г.	30.06. 2025г.	40	80	160	2 раза в нед. по 2 часа
Модуль «Изучение английского»	1 год обучения	01.09. 2024г.	30.06. 2025г.	40	40	80	1 раза в нед. по 2 часа

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 научится работать в командных проектах.

Материально-технические условия реализации программы

Материально - техническое:

1. программные средства:
2. программа «Blender»
3. программа «Adobe Premiere»
4. Мультимедиа проигрыватель Windows Media.

Техническая оснащенность программы

Мультимедийный кабинет, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультипликационных фильмов

1. Ноутбук - 1
2. Компьютер – 10
3. Проектор – 1
4. Демонстрационный экран

Формы аттестации

Беседа. Опрос. Практическая работа. Демонстрация готового мультипликационного продукта (Приложение 1).

Методическое обеспечение

Плакат «Правила работы за персональным компьютером»

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

Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов.

1. Хэсс Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. – М. СОЛОН- Пресс, 2022. -300с.: ил.
2. Прахов А. Blender. 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих СПб.: БХВ-Петербург, 2009. — 256 с.: ил.
3. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия/события	Форма проведения	Сроки проведения
1	День окончания Второй мировой войны. «Конец войны, начала мира».	Инфочас	сентябрь 2024 г.
2	День солидарности в борьбе с терроризмом.	Инфочас	сентябрь 2024 г.
3	День отца. Краевой выходной «Делай вместе с папой»	совместные занятия в объединениях родителей с детьми	октябрь 2024 г.
4	День Государственного герба Российской	Тематическое занятие/викторина	25-30 ноября 2024 г.

	Федерации. «История герба России»		
5	День матери в России. «Подарок маме».	Занятие в объединениях.	23-27 ноября 2024 г.
6	День Конституции Российской Федерации.	Инфочас	12 декабря 2024 г.
7	День памяти, посвященный полному освобождению Ленинграда от фашистской блокады (1944 год) «Дорога к жизни»	инфочасы	24-27 января 2025 г.
8	День российской науки	Инфочасы	8 февраля 2025 г.
9	День победы	Занятия в объединениях/ инфочасы/викторины	6-8 мая 2025 г.
10	День памяти и скорби – день начала Великой Отечественной войны.	Инфочасы	20-22 июня 2025 г.

Приложение 1

№ п/п	ФИО обучающегося	Полнота сюжета (завершенность)	Плавность анимации	Совпадение анимации с озвучкой (при наличии)

Каждая позиция оценивается от 1 до 5 баллов. МАХ количество 15 баллов