

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**

И.о. директора  
МБОУ СОШ № 30

А.В.Кулехин

2024 г.



**Утверждаю**

Генеральный директор  
КГАОУ ДО РМЦ

М.В.Кацупий

«30» мая 2024 г.



**АДАПТИВНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
Художественной НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Мир анимации»**

Возраст учащихся: 7 – 10 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: стартовый

Составитель:

Кухарь Алиса Игоревна

педагог дополнительного  
образования

г. Хабаровск,  
2024 г.

## ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Мир анимации»

### СОГЛАСОВАНО:

Заместитель  
директора СП по УВР <sup>1</sup> \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
название СП подпись Ф.И.О.

Методист СП<sup>2</sup> \_\_\_\_\_ / Романова Е.В.  
название СП подпись Ф.И.О.

Составитель (составители) ДООП:

Кухарь А.И. \_\_\_\_\_ педагог дополнительного образования  
Ф.И.О. подпись должность

**Заключение:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует требованиям к разработке ДООП и рекомендована к реализации решением ИМС от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 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)».

7. 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».

Направленность программы – художественная;

Направление программы – мультипликация.

Уровень освоения – стартовый

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

### Адресат программы

Возраст учащихся	Уровень	Состав группы (количество учащихся)
7 – 10 лет	стартовый	10 человек в группе

### 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	1	2 часа	40	80 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 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	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6

1	Вводное занятие	2	2	0	Тест
2	Неодушевленные предметы в анимации	8	2	6	Конкурсный показ
3	Животные в анимации	8	2	6	Конкурсный показ
4	Образ человека	20	4	16	Конкурсный показ
5	Перекладная анимация	22	4	18	Конкурсный показ
6	Рисованная анимация	20	10	10	Конкурсный показ
	<b>Итого по учебному плану</b>	<b>80</b>	<b>26</b>	<b>134</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.

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. 2024г.	30.06. 2025г.	40	80	80	1 раз 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. 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.

### **Материально-технические условия реализации программы**

#### Материально - техническое:

##### Программные средства:

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

### **Формы аттестации:**

Только по первой теме проводится тест на знание истории мультипликации (Приложение № 1). Результативностью программы являются готовые проекты, мультфильмы разработанные и реализованные учащимися. Лучшие мультфильмы, отобранные самими учащимися, смогут участвовать в конкурсах, фестивалях различного уровня.

### **Оценочные материалы**

При каждом показе творческих работ, после изучения разделов программы будет выставлен рейтинг мультфильмов по критериям: сценарий, проработка персонажа (Приложение № 1, 2).

### **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.

### **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. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги поинформатике», 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.

№ 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 Федерации. «История герба России»	Тематическое занятие/викторина	25-30 ноября 2024 г.
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 фашисткой 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.

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

## Приложение 2

### Оценочный лист

ФИО	Сценарий	Проработка персонажа	Сумма баллов