

Аннотация к ДООП «Мир анимации»

Направленность программы: техническая

Актуальность: Данная программа позволит учащимся с ограниченными возможностями 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. Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией анимации, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

Уровень освоения: стартовый

Полный срок реализации программы: 1 год

Объем реализации программы: 80 часов.

Адресат программы: учащиеся 7 – 10 лет.

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

Форма представления результата: мониторинг знаний, умений, навыков, участие в конкурсах, выставках, фестивалях.

Программа разработана с учетом нормативно-правовых документов, регламентирующих образовательную деятельность.