

144

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»
наименование структурного подразделения

Рассмотрена

на заседании научно-
методического совета Центра

Протокол № 3

«31» мая 2024 г.

Утверждаю

Генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ

М.В.Кацупий

«02» 09 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Художественной НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Мои первые мультики»

Возраст учащихся: 6 – 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
«**Мои первые мультки**»

СОГЛАСОВАНО:

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

Методист СП _____ / 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)».

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, 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.

Адресат программы

Возраст учащихся	Уровень	Состав группы (количество учащихся)
6 – 10 лет	стартовый	10 человек в группе

Режим занятий и объем программы

Наименование модуля	Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
Мои первые мультики	1 год обучения	2 часа	2	4 часа	40	160 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 модуля «Мои первые мультики»

№ п\п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие	4	4	0	Приложение 1
2	Раздел 2. Теневая мультипликация	12	4	8	Конкурсный показ
3	Раздел 3. Пластилиновая анимация	32	8	24	Конкурсный показ

3.1.	Работа над мультипликационным проектом.	22	4	18	Беседа. Практическая работа.
3.2.	Монтаж. Демонстрация проектов.	10	4	6	Практическая работа. Демонстрация проектов.
4	Раздел 4. Песочная анимация	16	5	11	Конкурсный показ
5	Рисованная анимация	44	10	34	Конкурсный показ
5.1.	Создание мудбордов, поиск референсов	10	2	8	Беседа. Практическая работа.
5.2.	Разработка фонов и персонажей	16	6	10	Беседа. Практическая работа.
5.3.	Перекладка. Демонстрация проектов	18	2	16	Практическая работа. Демонстрация проектов.
6	Анимация в PowerPoint	52	13	39	Конкурсный показ
6.1.	Знакомство с программой PowerPoint	12	2	10	Беседа. Практическая работа.
6.2.	Создание простейших персонажей	10	5	5	Практическая работа. Демонстрация проектов.
6.3.	Работа по созданию мультфильма в программе	20	6	14	
	Итого	160	44	116	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие. Введение в искусство мультипликации

Теория: Мультипликация как вид искусства. История мультипликации. Классификация мультфильмов. Изучение на примере готовых фильмов: крупности кадров, приемов анимации, сюжетных линий.

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

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

Практика: Изучение теневых приемов в анимации. Разработка раскадровки, создание силуэтных персонажей, работа с объемной сценой. Съемка и монтаж в программе, озвучание, базовые спецэффекты.

Раздел 3. Пластилиновая анимация.

3.1. Работа над мультипликационным проектом

Теория: Особенности кукольно-пластилиновой мультипликации. Способы лепки пластилином 3д и 2д фигур.

Практика: Разработка сценария, прорисовка раскадровки, создание объемных персонажей из детского пластилина и фонов для сцен, съемка на анимационном станке.

3.2 Монтаж и демонстрация проектов

Теория: Монтаж мультфильма.

Практика: Сбор мультфильма в программе, озвучание персонажей по ролям, наложение музыки, базовые спецэффекты. Просмотр всех работ.

Раздел 4. Песочная анимация. Озвучивание с помощью музыки.

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

Практика: Работа на световом станке, изучение света и тени. Создание простейших фигур. Съемка в программе, монтаж.

Раздел 5. Рисованная анимация. Метод перекладки.

5.1. Создание мудбордов, поиск референсов

Теория: Мозговой штурм, просмотр мультфильмов

Практика: Поиск примеров персонажей, разработка мудбордов и последующее создание сценария, прорисовка раскадровки.

5.2. Разработка фонов и персонажей

Теория: Создание рисованного мультфильма. Основные инструменты.

Практика: Создание 2д персонажей из бумаги и фонов для сцен. Изучение приемов деления персонажа на части и последующей сборкой с использованием офисного пластилина.

5.3. Перекладка. Демонстрация проектов.

Теория: Знакомство с цифровым фотоаппаратом. Работа на анимационном станке. Знакомство с программой WindowsMovieMaker. Основы работы в программе. Изучение панели инструментов. Работа с количеством кадров в секунду.

Практика: Создание папки с фотоматериалом для монтажа. Создание анимации путем перекладки персонажей на анимационном станке, монтаж в программе, озвучание по ролям, базовые спецэффекты Показ работ.

Раздел 6. Анимация с помощью компьютерной программы PowerPoint.

6.1. Знакомство с программой PowerPoint.

Теория: Изучение программы для создания видео-мультфильма. Особенности векторной графики.

Практика: Панели инструментов рисования в программе PowerPoint. Рисование в программе.

6.2. Создание простейших персонажей

Теория: Разработка персонажей их простых фигур.

Практика: Работа по соединению фигур в полноценного персонажа, анимация движимых частей.

6.3. Работа по созданию мультфильма в программе

Теория: Создание сюжета мультфильма.

Практика: Разработка раскадровки, создание сюжетного компьютерного мультфильма. Прорисовка мультфильма. Наложение звуков, озвучание, монтаж. 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	160	2 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. 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:

- 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

Формы аттестации:

Беседа. Практическая работа. Показ проектов.

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 (Приложение 2).

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.

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 по информатике», 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.

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 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 фашистской блокады	инфочасы	24-27 января 2025 г.

	(1944 год) «Дорога к жизни»		
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