

**Кировское областное государственное общеобразовательное бюджетное  
учреждение «Средняя школа с углублённым изучением отдельных  
предметов пгт Афанасьево»**

Согласовано

на педагогическом совете

(Протокол №1 от 29.08.2024г)

Утверждаю :

Приказ №297/21 /ОД от 02.09.2024

Директор:  И.В.Белёва



## **ВОЛШЕБНАЯ АНИМАЦИЯ**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности

Возраст: 7-11 лет

Срок реализации программы: 1 год

Руководитель

Катаева Татьяна Юрьевна,  
учитель начальных классов

## **Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

### **1.1 Пояснительная записка**

#### **Актуальность программы**

Определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультистанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде. Программа предполагает – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки,

креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

### **Направленность программы**

Программа «Волшебна анимация» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

**Новизна программы** заключается в том, что позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным

программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

### **Язык реализации программы.**

Программа реализуется на государственном языке Российской Федерации – русском.

Уровень освоения - стартовый. Одно из условий освоения программы – стиль общения педагога с детьми на основе личностно-ориентированной модели.

Программа предполагает соединение игры, труда и обучения в единое целое, что обеспечивает единое решение познавательных, практических и игровых задач.

### **Отличительные особенности программы**

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

**Игровая технология** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным

признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

**Проектная технология** при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

– исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности,

оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

– оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); – информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);

– презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

– рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);

– менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

### **Адресат программы**

Программа «Волшебна анимация» рассчитана на детей 7–11 лет, желающих научиться создавать мультфильмы. В группе занимаются мальчики и девочки.

В группах собираются дети с разным уровнем развития. Набор в группы осуществляется по желанию ребенка. Наличие базовых знаний и определенной физической и практической подготовки для занятий в студии не обязательно.

### **Организация образовательного процесса**

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 7 до 11 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Состав группы составляет 7 - 20 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 68 часов в год (34 недели). Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.

2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель программы** - создание условий для развития творческих способностей и начальных технических навыков у детей младшего школьного возраста посредством организации занятий по мультипликации.

### **Задачи:**

#### **Образовательные:**

1. ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;

2. овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;

3. освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

4. создать завершенные групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

#### **Развивающие:**

1. воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;

2. практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
3. развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
4. воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
5. формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
6. сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

**Воспитательные:**

1. воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
2. воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
3. воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
4. воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной образовательной программы: от 7 до 11 лет

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что она построена на практикоориентированном подходе, учебные часы предполагают деления на теоретические и практические занятия, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Педагог вправе наполнить курс содержательно, не нарушая логики построения программы.

### 1.3. Содержание программы

#### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН дополнительной общеразвивающей программы «Волшебна анимация»

№ ра зде ло в	Наименование блоков, разделов программы	Количество часов		
		всего	теор ия	прак тика
1	<i>Теоретические основы мультипликации</i>	6	4	2
2	<i>«Первые шаги к созданию мультфильма»</i>	17	5	12
3	<i>«Пластининовая анимация»</i>	21	8	13
4	<i>«Кукольная анимация»</i>	15	6	9
5	<i>«Рисованная анимация»</i>	9	3	6
<b>Итого за учебный год</b>		<b>68</b>	<b>26</b>	<b>42</b>

#### Содержание учебного плана

##### 1. Теоретические и практические основы мультипликации (теория – 4 ч.) (практика – 4 ч.)

1.1. Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения.  
Инструктаж по ТБ. Рисование.

*Теоретическая часть.* Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мир мультиков». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Zu3D. «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.

1.2. Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев,

характером, мимикой. Рисование.

*Теоретическая часть.* Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев.

1.3. Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация). *Теоретическая часть.* Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов. *Теоретическая часть.* Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации:

1.4. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.

*Теоретическая часть.* Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация. Повтор правил безопасности при работе с ножницами.

1.5. Продолжение знакомства с видами мультипликации. Вырезание из бумаги героев по шаблону, наклеивание на картон. Инструктаж по ТБ.

*Практическая часть.* Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.

1.6. Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.

*Практическая часть.* Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования

(критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)

## 2. «Первые шаги к созданию мультфильма» (теория – 5ч.), (практика – 12 ч.)

2.1. Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово).  
*Теоретическая часть.* Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.

2.2. Знакомство с видами декораций (словарная работа). Осуждение, подбор декораций д/мультфильма.

*Теоретическая часть.* Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами и ножом.

2.3. Выбор материала для изготовления декораций и героев для фильма. Повтор правил обращения с ножницами. Изготовление героев из бумаги и картона.

*Практическая часть.* Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.

2.4. Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.

*Практическая часть.* Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.

2.5. Знакомство с программой для съемки мультфильма, вэб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).

*Теоретическая часть.* Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия «Мультипликатор» и её возможностях.

Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.

2.6. Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стоп-кадровые

съемки (упражнения).

*Практическая часть.* Установка декораций, расстановка героев.

2.7. Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.

*Теоретическая часть.* Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

2.8. Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.

*Практическая часть.* Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

2.9. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр. Корректировка. Осуждение.

*Практическая часть.* Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

2.10. Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.

*Практическая часть.* Прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

2.11. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр, исправление ошибок. Запись речи героев. Прослушивание.

*Практическая часть.* Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.

2.12. Стоп-кадровая съемка сцен сказки по сценарию. Запись звука. Просмотр, обсуждение.

*Практическая часть.* Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых

записей.

- 2.13. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр, обсуждение.

*Практическая часть.* Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр. Обсуждение.

- 2.14. Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.

*Теоретическая часть.* Знакомство с понятиями «титры», «субтитры». Определение места хранения аудиофайлов в ноутбуке. Обсуждение подходящей музыки для сказки.

- 2.15. Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.

*Практическая часть.* Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)

- 2.16. Подготовка к просмотру готового мультфильма-сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний.

*Практическая часть.* Знакомство с функцией сохранения фильма. Всей командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.

- 2.17. Итоговое занятие. Тест-опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.

*Практическая часть.* Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

### **3. «Пластилиновая анимация» (теория – 8 ч.), (практика – 13 ч.)**

- 3.1. Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему «Новый год».

*Теоретическая часть.* Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Новый год».

- 3.2. Работа над сценарием мультфильма про Новый год.

- Теоретическая часть.* Раскручивание сценария.
- 3.3. Продумывание, выбор материала для изготовления декораций.  
*Практическая часть.* Рисование сцен к мультфильму.
- 3.4. Продолжение работы над сценарием, выбор героев; рисование сцен мультфильма.  
*Практическая часть.* Рисование сцен к мультфильму.
- 3.5. Изготовление героев, сцены-макета.  
*Теоретическая часть.* Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены.
- 3.6. Изготовление героев, декораций.  
*Практическая часть.* Изготовление героев, декораций.
- 3.7. Изготовление героев, декораций.  
*Практическая часть.* Изготовление героев, декораций. Написание речи для озвучивания мультфильма. Проговаривание ролей (пробы).
- 3.8. Распределение ролей. Пробы озвучивания.  
*Теоретическая часть.* Постановка задач. Распределение ролей между детьми.
- 3.9. Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.  
*Теоретическая часть.* Повтор возможностей программы. Напоминание правил во время съемок.
- 3.10. Стоп-кадровая съемка мультфильма.  
*Практическая часть.* Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.
- 3.11. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.  
*Теоретическая часть.* Подготовка детей к записи речи героев.
- 3.12. Стоп-кадровая съемка мультфильма.  
*Практическая часть.* Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.
- 3.13. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.

- Практическая часть.* Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.
- 3.14. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.  
*Практическая часть.* Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр. Корректировка.
- 3.15. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.  
*Практическая часть.* Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр. Обсуждение.
- 3.16. Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.  
*Теоретическая часть.* Проговаривание ролей.
- 3.17. Монтаж мультфильма.  
*Теоретическая часть.* Знакомство с программой Windows Movie Maker. Объяснение правил и показ монтажа.
- 3.18. Наложение титров, музыки.  
*Практическая часть.* Создание титров, наложение музыки. Просмотр и корректировка смонтированного фильма. Сохранение готового мультфильма. Просмотр мультфильма, обсуждение недочетов.
- 3.19. Подготовка мультфильма к демонстрации.  
*Практическая часть.* Просмотр мультфильма. Обсуждение, учет замечаний, предложений и пожеланий при съемке следующего фильма.
- 3.20. Демонстрация фильма. Обсуждение.  
*Практическая часть.* Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.
- 3.21. Итоговое занятие.  
*Практическая часть.* Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.
- 4. «Кукольная анимация» (теория – 6 ч.), (практика – 9 ч.)**

- 4.1. Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.  
*Теоретическая часть.* Просмотр кукольных мультфильмов.  
Обсуждение.
- 4.2. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.  
*Теоретическая часть.* Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»
- 4.3. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.  
*Теоретическая часть.* Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»
- 4.4. Написание сценария. Распределение ролей.  
*Практическая часть.* Написание сценария, рисование героев.
- 4.5. Изготовление героев и декораций.  
*Практическая часть.* Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)
- 4.6. Изготовление героев и декораций.  
*Практическая часть.* Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)
- 4.7. Изготовление героев и декораций.  
*Практическая часть.* Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)
- 4.8. Покадровая съемка сцен мультфильма.  
*Теоретическая часть.* Повторение сценария.
- 4.9. Покадровая съемка мультфильма.  
*Практическая часть.* Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала.
- 4.10. Покадровая съемка мультфильма.  
*Практическая часть.* Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе

компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр проектов мультфильма, обсуждение.

4.11. Озвучивание и создание мультфильма.

*Теоретическая часть.* Знакомство с программой «Аудио Мастер» для записи звука, изменения голоса, наложения фона в мультфильм. Выбор музыкального сопровождения.

4.12. Монтаж мультфильма.

*Практическая часть.* Нахождение в компьютере сохраненных проектов мультфильма. Упражнения по монтажу снятого материала. Подбор музыки из предложенных вариантов. Сохранение смонтированного материала.

4.13. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.

*Теоретическая часть.* Повтор правил наложения титров в программе Windows Movie Maker.

4.14. Демонстрация фильма. Обсуждение.

*Практическая часть.* Просмотр мультфильма. Обсуждение.

4.15. Итоговое занятие.

*Практическая часть.* Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

**5. «Рисованная анимация» (теория – 3 ч.), (практика – 6 ч.)**

5.1. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.

*Теоретическая часть.* История создания рисованной анимации.

5.2. Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов.

*Практическая часть.* Рисование животного в программе OpenOffice.

5.3. Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов.

*Теоретическая часть.* Как создаются компьютерные мультфильмы.

5.4. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.

*Теоретическая часть.* Объяснение процесса съемки. Определение,

что снимать и как.

5.5. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.  
*Практическая часть.* Создание мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.6. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.  
*Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.7. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.  
*Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.8. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.  
*Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)

5.9. Итоговое занятие.

*Практическая часть.* Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

## 1.4 Планируемые результаты

### **Предметные:**

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий

мультипликационной анимации;

– научиться передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;

– правила и подходы создания сценария;

– профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

### **Метапредметные:**

– обучающиеся научиться изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);

– обучающиеся научиться пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;

– самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

### **Личностного развития:**

– обучающиеся научиться определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

– обучающиеся научиться проявлять творчество в создании своей работы.

## **РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### **2.1 Условия реализации программы**

#### Материально-техническое обеспечение:

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- канцелярия;
- звуковая аппаратура, микрофоны;
- аудио-видео фонд;
- фонарь-софит

- настольная сцена
- настольные переносные конструкции
- игрушки – герои

## 2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, выставка детских работ (персонажи, декорации и т.д), показ мультипликационных видео.

### **Формы контроля:**

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

### 2.3 Методические материалы

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Тема программы		Форма занятий	Приемы, методы обучения	Дидактическое обеспечение	Формы подведения итогов
1	Плоская бумажная анимация.	Практические занятия.	Объяснительный, практические задания.	Альбомные листы, ножницы, черный маркер, цветные карандаши,	Анализ процессов и деятельности.

				картон.	
2.	Объемная Бумажная анимация.	Практические занятия.	Объясни- тельный, практические задания.	Цветная бумага, ножницы, клей- карандаш, цветные карандаши, ка- р-тон, Веб камера.	Анализ процессов и деятельности.
3	Пластили- новая анимация	Практические занятия	Объясни- тельный, иллюстратив- ный, практические задания	Ознакоми- тельное видео «Как создаются пластилинов ые герои» пласти-лин, стек, клеенка, Веб-камера, ноутбук.	Анализ процессов и деятельности

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.
4. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
5. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
6. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
7. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей». М.: НТ Пресс., 2006г.
8. Игнатова. Вектор пластилина.- М.: Отдельное издание, 2013. – 143 с.
9. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. -М.: Перспектива, 2011. – 148 с

