

Администрация Петрозаводского городского округа  
Управление образования  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Петрозаводского городского округа  
«Центр образования и творчества «Петровский Дворец»

ОДОБРЕНО  
Методическим советом  
Протокол № \_\_\_\_\_  
от «\_\_\_» августа 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МОУ «Петровский Дворец»  
\_\_\_\_\_ для \_\_\_\_\_  
М.М. Карасева  
Приказ № \_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МОУ «Гимназия № 17»  
\_\_\_\_\_ для \_\_\_\_\_  
Л.А. Вострякова  
Приказ № \_\_\_\_\_ от «\_\_\_» августа 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Мы рисуем мультик»

Возраст обучающихся: 10-14 лет  
Срок реализации программы: 2,5 месяца

Разработчик:  
Ощепкова Марина Ивановна,  
педагог дополнительного образования

Петрозаводск  
2021

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Направленность**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мы рисуем мультяш» является программой технической направленности.

**Уровень освоения программы** – стартовый.

### **Новизна.**

Занятия по данной программе служат мощным мотивом к освоению знаний и умений в классических областях изобразительного искусства и навыков практических действий с различными материалами, инструментами, оборудованием и программным обеспечением. Данная программа способствует обучению основам работы над мультфильмом, как мощной творческой составляющей в освоении обучающимся основ мультипликации в самом широком смысле этого понятия. Быстрое развитие цифровых технологий и ранняя увлеченность современных школьников в использовании различных гаджетов сделали доступным применение средств мультипликации в техническом образовании детей. В итоге мы получаем относительно простое по доступности, но очень мощное средство развития детского технического и художественного творчества.

Занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Основы мультипликации» позволяют сделать техническое образование более эффективным, насыщенным, интересным и индивидуально-ориентированным, что обеспечивает помощь в решении проблемы социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся.

**Актуальность и педагогическая целесообразность** общеразвивающей программы «Мы рисуем мультяш» обусловлена настоящей необходимостью формирования информационной культуры и культуры медиапользования у современных подростков.

Программа предназначена для развития у обучающихся творческих способностей через использование техник мультипликации. В области мультипликации сочетаются искусство, литература, музыка, актёрство, а также мультимедийные технологии. Именно в этой комплексности мультипликации заключаются ее широкие возможности в развитии творческих способностей детей. Мультипликация с использованием современных компьютерных технологий позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи программы с интересами и запросами современного обучающегося и сделать процесс обучения и развития для обучающегося приятным и увлекательным занятием.

С другой стороны, анимация – это мощное средство развития творческого потенциала каждого обучающегося. В процессе работы над фильмом подросток может попробовать себя в роли режиссера, сценариста, художника, оператора, аниматора и звукорежиссера. То есть, он знакомится с разными видами творческой деятельности, получает много новой интересной информации, использует современные технические средства и программное обеспечение, имеет возможность поделиться результатами собственного труда с аудиторией. Это возможность для подростка высказаться и быть услышанным, а также возможность определить, к какому виду деятельности он имеет больше склонности или способности.

В наше время мультипликация стала видом киноискусства, произведения которого создаются методом кадровой съёмки объектов.

Основное направление деятельности в рамках реализации программы – формирование у обучающихся основ медиаграмотности средствами анимации.

### **Адресат программы.**

Программа предназначена для детей в возрасте от 10 до 14 лет. На обучение принимаются обучающиеся, проявляющие интерес к техническому творчеству без специального отбора.

### **Объем и срок освоения программы.**

Срок освоения программы - 3 месяца

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы - 26 часов;

Занятия проводятся:

1 год обучения – 1 раз в неделю по 2 часа, всего 26 часов;

Занятия проводятся по 45 мин, перерыв 10 минут.

**Форма обучения** – очная.

### **Особенности организации образовательного процесса.**

Группы формируются из учащихся одного возраста.

Обучающиеся первого года принимаются в учебную группу без отбора, по заявлению родителей (законных представителей).

## **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель** - освоение базовых знаний по созданию мультфильмов с использованием современных технологий, развитие творческих способностей обучающихся.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- знакомство с историей анимации, с терминологией анимационного творчества, с необходимыми техниками анимации;
- обучение азам поэтапного созданию мультфильма методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) объектов;
- обучение основам работы с техническими средствами: веб-камерой, камерой, компьютером, световым и звуковым оборудованием, графическим планшетом;
- обучение навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами, а также с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой.

#### *Воспитательные:*

- создание условий для воспитания стремления к продуктивному проведению досуга;
- создание условий для первичного профессионального самоопределения обучающихся;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам.

#### *Развивающие:*

- способствование развитию творческих способностей подростков посредством создания мультфильма;
- способствование развитию адекватной самооценки обучающихся, способности реально оценивать свои возможности;
- способствование развитию коммуникативных способностей, умению продуктивно взаимодействовать в системе социальных отношений.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название дисциплины, раздела дисциплины	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности.	2	1		беседа
2.	Основные этапы создания анимационного фильма: поиск концепции и определение проблематики проекта.	2	1		беседа
3.	Определение темы, персонажей, идеи будущего фильма	2		2	Практическая работа
4.	Написание сценария.	2	1	1	Практическая работа
5.	Основы композиции в кадре. Понятие цвета и света. Поиск цветового решения анимационного фильма	2	1	1	беседа
6.	Разработка персонажей	2	1	1	Практическая работа
7.	Понятие эпизод, сцена, кадр анимационного фильма	2	1	1	Практическая работа
8.	Создание раскадровки	2	1	1	Практическая работа
9.	Отрисовка фона и персонажей.	2		2	Практическая работа
10.	Анимация сцен.	2	1	1	Практическая работа
11.	Звуковое оформление фильма	2	1	1	Практическая работа
12.	Сборка итогового анимационного фильма.	2	1	1	Практическая работа
13.	Представление и защита проекта.	2	2	2	Демонстрация работы
	<b>Всего</b>	<b>26</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### **Тема 1. Введение.**

*Теория:* Инструктаж по технике безопасности. Введение в образовательную программу. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Правила поведения на занятиях. Знакомство со студией анимации. Знакомство с организацией рабочего места. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами.

**Тема 2. Основные этапы создания анимационного фильма:** поиск концепции и определение проблематики проекта, целевой аудитории.

*Теория.* Идея. Сценарий. Подготовительный этап. Целевая аудитория. Концепция мультфильма. Разработка персонажей. Анимация. Пост-продакшн.

*Практика.* Дискуссия и игры на определение значимости каждого этапа

### **Тема 3. Определение темы, персонажей, идеи будущего фильма.**

*Практика.* Определение темы, персонажей, идеи будущего фильма. Оформление технического задания.

### **Тема 4. Написание сценария.**

*Теория.* Понятие сценария. Образ и локация. Драматургические приёмы. Логика в сценарии.

*Практика.* Тренировка в поэтапном написании сценария (идея, логлайн, синопсис, литературный сценарий).

### **Тема 5. Основы композиции в кадре. Понятие цвета и света. Поиск цветового решения анимационного фильма.**

*Теория.* Правила золотого сечения. Равновесие в кадре. Цветовой круг Иттена. Правила сочетания цветов.

*Практика.* Создание цветовых схем и композиционных шаблонов.

### **Тема 6. Разработка персонажей.**

*Теория.* Индивидуальные особенности персонажа. Разработка персонажей под анимацию. Стилистические особенности изображения героев.

*Практика.* Разработка и создание эскизов персонажей. Создание референсов персонажей.

### **Тема 7. Понятие эпизод, сцена, кадр анимационного фильма.**

*Теория.* Эпизод. Сцена. Кадр.

*Практика.* Разложение фильмов на эпизоды, сцены и кадры.

### **Тема 8. Создание раскадровки и аниматика на основе сценария.**

*Теория.* Понятие раскадровки и аниматика. Визуализация текста. Поиск оптимальных решений для анимации.

*Практика.* Оформление листов раскадровок. Создание раскадровки на основе сценария. Создание аниматика на основе раскадровки.

### **Тема 9. Отрисовка персонажей и фона.**

*Практика.* Формирование своего рабочего пространства. Разработка фона. Отрисовка персонажей. Разработка «скелета» персонажей.

### **Тема 10. Анимация сцен.**

*Теория.* Повторение наиболее сложного материала.

*Практика.* Анимация фона и персонажей по разработанным ранее раскадровке и аниматику.

### **Тема 11. Звуковое оформление фильма.**

*Теория:* Работа в аудиоредакторе звука Audacity. Редактирование звука. Знакомство с интерфейсом редактора звука Audacity. Основные приемы работы в редакторе. Работа в аудиоредакторе звука Audacity. Запись звука. Варианты записи звука. Редактирование звука. Принципы работы с библиотекой шумовых эффектов. Шумы. Виды шумов. Многообразие шумов.

*Практика:* Практическая работа по редактированию звука, запись шумовых эффектов.

### **Тема 12. Сборка итогового анимационного фильма.**

*Теория.* Основы монтажа. Стандарты вывода видеофайлов.

*Практика.* Монтаж эпизодов. Создание титров и надписей.

### **Тема 13. Представление и защита проекта.**

*Практика.* Подготовка аудиовизуального произведения к публичному просмотру, написание аннотации. Открытый показ анимационного ролика и дискуссия со зрителями.

#### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

##### ***Личностные:***

- сформированность познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;
- готовность к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- формирование ценностных отношений друг к другу, педагогу, авторам произведений мультипликации.

##### ***Метапредметные:***

- умеют реально оценивать свои возможности, умеют планировать свою деятельность;
- формирование умений работать в группе с выполнением различных социальных ролей.

##### ***Предметные:***

- Знают историю отечественной и зарубежной анимации;
- Правильно используют терминологию, знакомы с техниками анимации;
- Умеют пользоваться оборудованием, необходимым для работы;
- Имеют базовые навыки по созданию мультфильма методом покадровой съёмки последовательных фаз движения.

#### **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

##### **КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала обучения</b>	<b>Дата окончания обучения</b>	<b>Кол-во недель</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Режим занятий</b>
1 год обучения	17.01.2022	25.04.2022	13 недель	26 ч	2 ч * 1 раз/нед

##### **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Занятия проводятся в кабинете, оборудованном компьютерной техникой по количеству обучающихся в группе (не более 15 человек):

- ПК/ноутбук;
- Графический планшет, формат рабочей области A6 WacomIntuos S Black (CTL-4100K-N);
- Микрофон Defender MIC-142;
- Комплект осветительного оборудования fotokvant FL-12 KIT;
- Комплект постоянного света;

Необходимое программное обеспечение Corel® Painter® Essentials™ 7.

Рабочее место педагога: Графическая станция PreonUltimate GX9023. Монитор AOC Q3279VWFD8 31.5", принтер, мультимедийное оборудование, проектор, Камера 360 Insta360 One, Фотоаппарат Canon EOS 4000D kit.

## **ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **Документы, регулирующие нормативно-правовые взаимоотношения в дополнительном образовании**

1. Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ.
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
4. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Устав МОУ «Петровский Дворец», утвержден постановлением Администрации Петрозаводского городского округа от 24.12.2018 № 3837
6. Локальные акты МОУ «Петровский Дворец»

### **Учебная литература**

1. Милборн А. Я рисую мультфильм / А.Я. Милборн. – М.: Эксмо, 2016
2. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе., 2019, т.в. 6.
3. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / М. Саймон: NT Press. - М., 2016
4. Мелик-Пашаев А.А. Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей. Методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ / А.А. Мелик-Пашаев, А.А. Адаскина, Г.Н. Кудина и др. - Дубна: Феникс плюс, 2009.
5. Мелик-Пашаев А.А. Художник в каждом ребенке / А.А. Мелик-Пашаев З.Н. Новлянская. – М.: Просвещение, 2009.
6. Некрасова О.Н Рисовать – значит познавать // Обруч. - 1997. - № 5
7. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть // Искусство в школе. - 2007, т.в. 4.
8. Тихонова Е. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации / Е. Тихонова. - Н.: Детская киностудия «Поиск», 2017.
9. Фролов М.И Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей / М.И. Фролов. - М.: ЛБЗ, 2015.
10. Чепел Д. Искусство мультипликации. Создаём свою компьютерную студию звукозаписи / Д. Чепел. - М.: ДМК, 2015.

### **ФОРМЫ И СПОСОБЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Программой предусматриваются следующие виды контроля: входной, текущий, итоговый.

Входной контроль проводится в начале обучения. С обучающимися проводится беседа с целью выявления уровня знаний о возможностях работы.

Текущий контроль проводится через опрос, выполнение практических заданий. На каждом занятии педагог использует взаимоконтроль и самоконтроль.

Итоговый контроль проводится через демонстрацию выполненной работы по созданию собственного мультфильма.

Результаты отражают высокий, средний, опорный уровень освоения программы. Результативность отслеживается на основе практической деятельности и качества выполненных работ.

<b>Уровень</b>	<b>Критерии</b>
опорный уровень	Владеет минимальным уровнем знаний для выполнения практических заданий. Выполняет задания с помощью педагога. Изменения не замечены.
средний уровень	Владеет основными понятиями, необходимыми в практической деятельности. Выполняет практические задания в стандартных ситуациях самостоятельно Проявляет активность, творчество при выполнении заданий. Изменения произошли, но обучающийся потенциально был способен к большему.
высокий уровень	Имеет прочные, полные и системные знания в рамках программы, может применить их в новых (нестандартных ситуациях). Умеет работать самостоятельно, импровизирует. Положительные изменения личностного качества обучающегося в течение учебного года признаются как максимально возможные для него.

По итогам обучения обучающийся получает сертификат.

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОДПРОГРАММЫ**

### **Формы организации занятий и деятельности детей:**

*Основная форма занятий* – комплексное занятие (сочетание практики и теории).  
*Дополнительные формы проведения занятий:* просмотр и обсуждение авторских анимационных фильмов, практические занятия, творческая коллективная работа.

### **Методы организации учебного процесса:**

Словесные методы (беседа, анализ) являются необходимой составляющей учебного процесса. В начале занятия происходит постановка задачи. Используются наглядные и практические методы.

Методической основой форм, методов и технологий образовательной деятельности является идея личностно-ориентированного, развивающего, проблемного обучения.

Применение современных технологий способствует повышению мотивации учащихся к обучению различным видам декоративно-прикладного творчества.

Организация образовательной деятельности основана на применении таких технологий как:

- личностно-ориентированные педагогические технологии (изучение психических особенностей, возможностей и интересов учащихся, педагогическая поддержка, создание ситуации успеха и т.д.);
- технологии проблемного обучения (рассмотрение проблемных ситуаций, поиск оптимальных путей решения);
- технология развития «критического мышления».