

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом творчества «Измайловский»  
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

---

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНА  
приказом от 31.08.2024 № 197  
Директор ГБУ ДО ДТ «Измайловский»  
\_\_\_\_\_ Н.В. Шаталова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ПРИКЛАДНАЯ АНИМАЦИЯ»

---

/название программы/

2 года

---

/срок освоения/

от 9 до 14 лет

---

/возраст обучающихся/

Разработчики: Рочева Л.В., педагог дополнительного образования

---

/коллектив авторов/

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Прикладная анимация» (далее – образовательная программа, программа) имеет **техническую направленность**.

Образовательная программа **адресована** учащимся преимущественно в возрасте 9-14 лет, интересующимся процессом создания мультфильмов, компьютерными технологиями и любящим рисовать.

**Актуальность образовательной программы** подтверждается тем, что она решает одну из основных задач дополнительного образования, обозначенных в Концепции развития дополнительного образования детей - превращение жизненного пространства в мотивирующее пространство, определяющее самоактуализацию и самореализацию личности, формирования мотивации к познанию, творчеству, приобщению подрастающего поколения к ценностям и традициям многонациональной культуры российского народа.

Содержание программы направлено на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, выявление, развитие и поддержку учащихся, проявивших выдающиеся способности, создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, самоопределения учащихся, формирование общей культуры, обеспечивает их социализацию и адаптацию к жизни в обществе.

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.

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультфильмы, они помогают узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. А сделать мультфильм самому – это невероятно интересно!

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы, попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и главное, самостоятельно технически смонтировать мультфильм. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, программа направлена на художественно-техническое воспитание учащихся и способствует развитию их творческой активности.

Особенности образовательной программы:

– содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

2

02.09.24 16:09 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80

(живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;

– включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;

– использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

– применение системно-деятельного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино.

**Уровень освоения** образовательной программы - **базовый**.

Результативность освоения программы заключается в:

- освоении прогнозируемых результатов программы;
- презентации результатов на уровне района, города;
- участии учащихся в районных и городских мероприятиях;
- наличии призеров и победителей в районных конкурсных мероприятиях;

**Объем** образовательной программы - 360 часов, **срок освоения** - 2 года.

Количество часов / Год обучения	
1 год обучения	2 год обучения
144	216
Итого 360 часов	

**Цель** образовательной программы - развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, посредством обучения анимационной и мультипликационной деятельности.

**Задачи:**

*обучающие:*

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- познакомить с техникой рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, научить создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- обучить основным технологиям создания мультфильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- обучить установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям в создании мультипликации;

*воспитательные:*

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, сотрудничество и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- содействовать профессиональному самоопределению учащихся;

*развивающие:*

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое;
- мышление и пространственное воображение;

**Планируемые результаты**, получаемые учащимися в результате освоения образовательной программы:

*Личностные:*

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

3

02.09.24 16:09 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80

- уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- уметь работать в команде;
- проявлять творчество в создании своей работы;

*Метапредметные:*

- уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;

*Предметные:*

- знать историю создания первого мультфильма, историю компьютерной мультипликации;
- знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать правила создания сценария;
- знать этапы создания мультфильма;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- владеть компьютерными технологиями и современными компьютерными программами в анимации;
- знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы).

## ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

***Обучение по программе осуществляется на русском языке.***

***Форма обучения:*** очная.

Образовательная программа включает большой блок практических занятий для создания мультфильмов: изобразительная, декоративно-прикладная, конструкторская, медиа-деятельность, что в комплексе позволяет каждому ребенку принять участие в создании мультфильма на любом этапе как технического продукта видео творчества.

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации, знакомство детей с образцами отечественной мультипликации, пробуются «на вкус» основные анимационные техники. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом.

Второй год обучения знакомит детей с профессиями, которые принимают участие в создании мультфильма. На данном этапе детям предоставляется большая самостоятельность в подготовке сценария, изготовлении героев мультфильма, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. Дети предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Ведется работа над созданием мультфильма как в группах, так и индивидуально. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим обучающимся осуществлять их собственные проекты.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки);

- декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними;
- анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка;
- компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Учащиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупа, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Системно-деятельностный подход является основой организации всего образовательного процесса. Образовательный процесс по данной программе строится на основе *игрового метода*.

Студия мультипликации – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах. Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы. Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная *форма* проведения занятий – групповая. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Группа может работать целым составом, делиться на малые творческие группы, выполняя разные задания, иногда выполняются индивидуальные задания. Затем все выполненные задания соединяются в единое произведение кинотворчества – мультфильм.

Кроме того, используются такие формы занятий как самостоятельная работа,



### ***Условия набора в коллектив и формирования групп.***

Группы 1 года обучения формируются из желающих обучаться по образовательной программе.

Группы 2 года обучения комплектуются из учащихся, освоивших программу первого года обучения. В группу второго года обучения на основе результатов собеседования могут быть зачислены учащиеся, имеющие необходимые знания и умения либо опыт занятий в объединениях технической направленности. Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Наполняемость групп первого года обучения – не менее 15 человек, в группах второго года обучения – не менее 12 человек.

### ***Формы организации и проведения занятий.***

Программой предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные, в том числе самостоятельные, занятия, которые проводятся по группам и/или индивидуально.

Внеаудиторные занятия проводятся вне стен учреждения (выезды, экскурсии, квесты и т.п.), как под руководством педагога, так и без его непосредственного участия (самостоятельная работа над проектами, подготовка к конкурсам и другим образовательным мероприятиям), но по разработанному педагогом заданию. Внеаудиторные занятия могут быть в рамках часов учебного плана, так и сверх его часов.

В связи со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности учащихся:

- фронтальная – взаимодействие педагога и всех учащихся осуществляется одновременно; применяется преимущественно при изучении практического материала, где педагог демонстрирует свои действия, а учащиеся повторяют;
- групповая – организация взаимодействия педагога с учащимися, объединенными в малые группы, в т.ч. в пары; при этом группы могут выполнять как одинаковые, так и различные задания;
- индивидуальная – выполнение учащимися индивидуальных заданий и проектов; применяется преимущественно при выполнении творческих работ, а также при подготовке к конкурсам;

По образовательной программе, в зависимости от ведущих решаемых задач, проводится следующие виды учебных занятий:

- занятия по приобретению новых знаний (формирование понятий, разъяснение теоретических сведений);
- практические занятия по формированию умения и навыков (самостоятельная деятельность учащихся под руководством педагога);
- занятия по применению знаний, умений и навыков на практике (самостоятельная работа учащихся, педагог выступает в роли консультанта);
- контрольные занятия (контроль усвоения материала по теме или разделу программы);
- комбинированные занятия;

Учебные занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Основными формами проведения занятий являются:

- игровое занятие (форма учебной деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры);
- творческая мастерская (форма организации процесса обучения, где создаются условия для вхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного или коллективного открытия);

– спектакль (форма обучения, направленная на положительную мотивацию учащихся к изучаемому предмету, развитие коммуникативной компетенции детей. Данная форма проведения занятий используется при подведении итогов темы «Театр теней», а также при изучении темы «Театр теней. Силуэтная анимация.»);

– защита проекта (форма обучения, нацеленная на формирование навыков поиска, анализа и систематизации информации по заданной теме; развитие самостоятельности учащихся, развитие неординарного мышления);

Применяемые формы занятий носят развивающий характер и направлены на формирование практического опыта учащихся, развитие их творческого потенциала. Сочетание данных форм занятий обуславливает низкий порог вхождения в образовательную программу, делает образовательный процесс доступным и понятным, создает положительный эмоциональный фон восприятия учебного материала, что поддерживает мотивацию учащихся.

***Материально-техническое оснащение:***

- кабинет, оборудованный столами и стульями;
- оборудование для монтажа мультипликационных фильмов,
- компьютер (ноутбук),
- цифровая видеокамера, цифровой фотоаппарат;
- штатив для фотоаппарата;
- видеопроекторная аппаратура;
- мультипликационный станок;
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;

***Программные средства:***

- операционная система MS Windows XP;
- антивирусная программа;
- звуковой и видео редактор: «Adobe Premiere Pro» или лицензионный аналог;
- графический редактор: «Adobe Photoshop» или лицензионный аналог, «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media.

Для создания героев и декораций мультфильмов необходим набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.).

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 год обучения

1 № п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	
2.	История мультипликации.	10	5	5	викторина
3.	Рисованная мультипликация	30	8	22	просмотр, обсуждение
4.	Пластилиновая мультипликация	30	8	22	просмотр, обсуждение
5.	Кукольная мультипликация	24	8	16	просмотр, обсуждение
6.	Флэш-анимация	14	6	8	викторина
7.	Создание мультфильма	30	15	15	просмотр, обсуждение
8.	Контрольные занятия	2	0	2	просмотр, обсуждение
9.	Итоговое занятие	2	0	2	
	Итого	144	51	93	

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	1	1	0	
2.	История мультипликации.	14	7	7	викторина
3.	Азбука экранного искусства. Профессии в анимации.	60	12	48	просмотр, обсуждение
4.	Графический редактор «Adobe Photoshop», «Paint»	38	12	26	просмотр, обсуждение
5.	Программа для монтажа «Adobe Premiere pro»	38	15	23	анализ, наблюдение
6.	Творческий проект. Монтаж мультфильма.	60	2	58	наблюдение
7.	Контрольные занятия	4	0	4	наблюдение
8.	Итоговое занятие	1	0	1	Защита творческих проектов, опрос
	Итого	216	49	167	



# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

## дополнительной общеразвивающей программы «Прикладная анимация»

### 1 год обучения

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации.

В ходе обучения учащиеся знакомятся с основными анимационными техниками, начиная от самых крупных – фигур самих учащихся, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-станке может создавать очень красивые анимационные композиции. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным учащимися (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с компьютерной программой для создания мультфильмов, с азами фотографии, записи музыки, работой на компьютере в программе «Flash». В течение года создают до 10 мультфильмов – рисованных, кукольных и пластилиновых.

#### **ЗАДАЧИ:**

*Обучающие:*

- познакомить с основными видами мультипликации,
- познакомить с техникой рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, научить создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- познакомить с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.

*Развивающие:*

- развивать творческое мышление и воображение;
- формировать художественные навыки и умения;
- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей учащихся;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

*воспитательные:*

- воспитание трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;

### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

#### *1. Вводное занятие.*

Теория. Инструктаж по охране труда. Задачи года обучения. Организация рабочего места. Форма одежды.

Практика. Входной контроль (собеседование, выполнение практических заданий).

#### *2. История мультипликации.*

Теория. История возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века, фенакистископ, картинки Баумана, 3D картинки. Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Первый мультфильм Эмиль Коль, Дисней и др. Развитие анимации в России. В. Старевич, Ю. Норштейн, Ф. Хитрук и др. Секреты Диснея. Основные принципы анимации. Аппаратура, которая участвует при создании анимации (фотоаппарат, камера, световое и закрепительное оборудование и др.). Инструктаж по работе с оборудованием. Мультстанок. Различные методы съемки.

Практика. Изготовление оптических игрушек из бумаги: тауматроп, волчок с оптической иллюзией, кукла «дергунчик», фенакистископ, картинки Баумана, 3D картинки. Съемка этюда на натуре учащихся в роли моделей для элементарных анимационных фокусов. Просмотр и разбор смонтированного педагогом материала. Съемка этюда «волшебная палочка»: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п.

### *3. Рисованная мультипликация.*

Теория. Разнообразие выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию». Аппликации и метода перекладки. Контур и его заполнение. Силуэт, характер, выразительность. Цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка. Фон и персонаж. Линейное движение. Иллюзия движения с помощью фона. Иллюзия падения.

Практика. Рисование контуров различных предметов и их анимация. Просмотр и обсуждение мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета. Просмотр и обсуждение мультфильмов: «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969; «Кошкин дом» реж. Л.Амальрик, 1958; «Петух и краски», реж. Б.Степенцев, «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988; «Впервые на арене», реж. В.Пекарь, В. Попов, Создание мультфильма методом перекладки. Изготовление фона и персонажей для мультфильма. Просмотр и обсуждение смонтированного педагогом материала.

### *4. Пластилиновая мультипликация.*

Теория. Пластилиновая анимация. Особенности пластилиновой анимации, материалы и инструменты. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «оживить» в пластилин. Съёмочное оборудование, мульт-станок, метод съёмки.

Фактура и свойства материала. Температура. Блики. Анимация материала: из цельного однотонного куска, с заменой, из цветных фрагментов. Скелет. Суставы. Сгибы. Лицо. Глаза. Шарниры. Сменные части лица. Походка. Характер. Единство стилистики движения. Круговое движение. Ключевые кадры и фазы. Деформация. Движение и пауза.

Жест и движение. Выразительная точность действия. Стереотипный жест и характер. Живая среда. Движение фона. План: ближний, дальний, средний.

Практика. Рисование контуров различных предметов и их анимация. Просмотр мультфильмов: «Петух и боярин» (реж. Л. Мильчин, 1986), «Ежик в тумане» (Ю. Норштейна), «Винни-Пух» (реж. Ф.Хитрук, 1969), «Кошкин дом» (реж.Л.Амальрик, 1958), «Петух и краски» (реж. Б.Степенцев), «Возвращение блудного попугая» (реж. В. Караваев, 1988), «Впервые на арене» (реж.В.Пекарь, В. Попов). Создание мультфильма методом перекладки. Создание героев для мультфильма про осень. Изготовление фона и персонажей для мультфильма. Работа над сценарием мультипликационного фильма (коллективная работа). Самостоятельная работа. Изготовление пластилиновых героев. Подбор материалов для мультфильма. Настройка аппаратуры. Разметка фона. Разработка движения. Съёмка мультфильма. Задание на подготовку к теме «Жест». Просмотр подборки жестов – фотографии. Исполнение движения на собственных героях. Съёмка. Исполнение движения фона: движение облаков, ветра. Съёмка мультфильма покадровым методом. Съёмка титров методом перекладки, подготовка фильма к демонстрации. Демонстрация фильма. Обсуждение. Подготовка, выполнение упражнений в данной технике. Создание персонажей коллективного мультфильма. Создание сценария для мультфильма.

### *5. Кукольная мультипликация.*

Теория. История кукольной мультипликации. Мультипликаторы-кукольники. Поиск сюжета. Особенности изготовления мультипликационных кукол – голова, туловище, конечности. Как куклы двигаются? Декорации: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Движение стихий. Трансформация, превращение. Роль света в кукольной анимации.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов: «Шарик-фонарик» (реж. В.Данилевич, 1980), «Чебурашка» (реж. Р.Качанов, 1971), «В гостях у гномов» (реж. В. Дегтярёв, В.Данилевич), «Волшебные фонарики» (реж. В. Дегтярёв) «Домашний цирк» (реж. В. Данилевич, 1979). «Варежка» (реж. Р. Качанов, 1967), «Чебурашка идёт в школу» (реж. Р.Качанов, 1983), «Шапокляк» (реж. Р.Качанов, 1974). Ролевые игры. Обсуждение. Работа

мультипликационных кукол. Создание и установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций. Упражнения на движения: море, лес, небо и др. Упражнения на создание трансформации и превращения, настроения с помощью света. Упражнения на создание диалога. Съёмка разговора. Съёмка мультфильма. Подготовка фильма к демонстрации. Съёмка титров. Демонстрация готового мультфильма, обсуждение. Подведение итогов работы, оценка результатов деятельности.

#### *6. Флэш-анимация.*

Теория. Flash. Рабочая среда Flash. Рисование. Использование импортированной графики. Звук и видео. Технология создания анимации.

Практика. Работа за компьютером, создание проекта. Закрашивание учащимися контуров любимых мультипликационных героев «вручную» с использованием компьютерной палитры. Освоение на практике способов работы в различных техниках. Поиск интересной собственной техники. Создание небольших мультипликационных этюдов. Выбор техник и разработка сюжета для каждого участника студии. Публикация Flash-фильмов. Демонстрация. Подведение итогов работы, оценка результатов деятельности

#### *7. Создание мультфильма.*

Теория. Необычные техники исполнения анимационных фильмов – игольчатый экран, экспериментальные мультики Мак-Ларена и др. Сыпучая анимация. Поиск сюжета, идеи, выбор техники. «Мультипликационные» профессии: аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др. Режиссерская работа. Художник, аниматор. Раскадровка. Характер героев. Фон. Оператор. Режиссер звука. Режиссер монтажа. Необычные титры. Презентация.

Практика. Работа над сценарием, подготовительный этап, выбор техники. Работа над мультфильмом по выбранной технике. Работа над мультфильмом: отрисовка героев и сцен, создание персонажей, создание среды для героев мультфильма, съёмка, съёмка титров. Монтаж. Демонстрация. Подведение итогов работы, оценка результатов деятельности. Квест-игра.

#### *8. Контрольные занятия.*

Практика: Викторина, опрос, демонстрация мультфильмов и перфомансов.

#### *9. Итоговое занятие.*

Практика. Демонстрация и обсуждение лучших работ.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**, получаемые учащимися в результате освоения образовательной программы **1 года обучения:**

*Личностные:*

– воспитать в себе трудолюбие, самостоятельность, умение контролировать свои действия;

*Метапредметные:*

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

– уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

*Предметные:*

– знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;

– знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

– знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);

– знать этапы создания мультфильма;

– знать историю создания первого мультфильма.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА** **дополнительной общеразвивающей программы «Прикладная анимация»** **2 год обучения**

Второй год обучения включают в себя азы драматургии. Учащиеся должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок, рассказов, в том числе и собственного сочинения.

На втором этапе учащимся предоставляется большая самостоятельность в изготовлении кукол, рисунков, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. Расширяются возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Adobe Photoshop», «Adobe Premiere pro» (лицензионных аналогах).

Учащиеся предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Ведется работа над проектами как в группах, так и индивидуально. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты.

### **ЗАДАЧИ:**

*Обучающие:*

- обучить компьютерным технологиям и работе в компьютерных программах;
- расширить понимание возможностей медийного пространства при создании мультфильмов;
- обучить установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов;

*Развивающие:*

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- формировать представление о применении ИКТ в профессиональной деятельности;

*Воспитательные:*

- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- формировать уважительное и доброжелательное отношения в коллективе;
- формировать положительную мотивацию к обучению и познанию.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

*1. Вводное занятие.*

*Теория.* Инструктаж по охране труда. Задачи года обучения.

*2. История мультипликации. Технология создания мультфильма*

*Теория.* История современной анимации, новые технологии. Риги и эра трехмерной анимации. Азы кинодраматургии Ролики-эксплейнеры, их виды. Развитие сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой.

*Практика.* Съемка этюда. Просмотр и анализ отрывков современных анимационных фильмов, игра квест по пройденной теме. Игра – раскадруй считалочку.

*3. Алфавит экранного искусства. Профессии в анимации.*

*Теория.* Фабула и сюжет. Композиция драматического произведения. Действие, событие, конфликт. Традиции драмы, поэзии, прозы в понимании сюжета. Художник-аниматор, значение и содержание его деятельности. Графический поиск. Графические техники. Рисунок, графика, живопись (акварель, масло, гуашь), монотипия, мятая бумага, аппликация, лепка (пластилин, глина), декоративная флористика, «Гратаж», «живопись по стеклу», «рисование нитками». Этюд, набросок, эскиз и др. Цикл и движение персонажа.

искажающие стекла, съемка на «прожог»). Оператор съёмки, художник-аниматор, сценарист, звукооператор.

Азбука звука. Виды и жанры музыки, шумы. Приёмы озвучивания. Музыкальная грамота. Метр, ритм, темп. Размеры, лады. Музыкальная фраза. Звуковые эффекты.

*Практика.* Поиск идеи для мультфильма. Работа над сценарием: на основе сказки, стихотворения, анекдота. Разработка образов героев мультфильма. Выполнение заданий в графических техниках: рисунок, графика, живопись, акварель, масло, гуашь, монотипия, картонная печать, мягкая бумага, аппликация, лепка (пластилин, глина), декоративная флористика, «Гратаж», живопись по стеклу, рисование нитками.

Разработка движений различных персонажей. Съёмка фотоаппаратом, камерой. Съёмка этюда различными инструментами: фотоаппарат, камера. Съёмка сюжета мультфильма различными способами. Знакомство с деятельностью звукооператора. Поиск звуков, составление и запись звуковых этюдов, озвучивание, прослушивание. Озвучивание фильма. Расшифровка фонограммы. Поиск звуков, отбор звуков. Разработка звукового ряда. Викторина на знание профессий в анимации.

#### *4. Графический редактор «Adobe Photoshop», «Paint».*

Теория. Графический редактор «Adobe Photoshop», «Paint» (лицензионные аналоги). Общие настройки «Adobe Photoshop», «Paint». Слой. Основные сведения об изображениях и работе с цветом. Коррективы изображений. Рисование. Инструмент - текст. Видео и анимация. Фильтры и эффекты. Сохранение и экспорт, печать.

*Практика.* Выполнение различных практических упражнений в графических редакторах «Adobe Photoshop», «Paint» (лицензионных аналогах). Создание графического образа – любимый персонаж, лесное царство, космос, морские обитатели, мир насекомых, домашний интерьер, школьный рюкзак, фруктовый рай.

#### *5. Программа для монтажа «Adobe Premiere pro» (лицензионные аналоги).*

Теория. Программа для монтажа «Adobe Premiere pro». Окно Timeline. Окно Monitor. Монтаж звука. Эффекты. Использование корректирующих слоёв. Наплыв. Затемнение. Титры.

*Практика.* Знакомство с интерфейсом. Изучение основных программных установок. Знакомство со звуковой дорожкой. Применение на практике различных эффектов. Изучение функции корректирующих слоёв. Изучение функции Наплыв. Затемнение. Создание титров. Выполнение монтажа ранее отснятого материала в «Adobe Premiere pro».

#### *6. Творческий проект. Монтаж мультфильма.*

Теория. Творческий проект. Этапы создания проекта. Идея, сценарий, характеры героев, декорации.

*Практика.* Поиск идеи. Работа над сценарием собственного фильма. Создание этюдов и эскизов для собственного мультфильма. Поиск визуального образа героев и их характера. Раскадровка. Поиск визуального образа декораций. Создание героев. Создание фона. Съёмка. Монтаж мультфильма в видео редакторе.

#### *7. Контрольные занятия.*

*Практика.* Защита творческих проектов, опрос.

#### *8. Итоговое занятие.*

*Практика.* Презентация лучших работ.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**, получаемые учащимися в результате освоения образовательной программы **2 года обучения:**

*Личностные:*

- уметь проявлять творчество в создании своей работы;
- иметь чувства ответственности за результат своей деятельности;

*Метапредметные:*

- уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;
- уметь выбирать наиболее эффективный способ решения учебной задачи;
- иметь навыки самоконтроля и самооценивания;
- уметь корректировать свою деятельность в соответствии с меняющимися условиями;
- уметь работать в команде, сотрудничать;
- уметь использовать ИКТ в познавательной деятельности;

*Предметные:*

- знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- знать историю компьютерной мультипликации;
- знать правила и подходы создания сценария;
- уметь составлять сценарий на основе готового рассказа;
- уметь работать с цифровой техникой;
- уметь обрабатывать графическую и звуковую информацию;
- иметь навыки монтажа видео и звука.



## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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).

### **Педагогические технологии.**

При реализации общеразвивающей 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 учащихся. 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. В ходе занятий по программе ребенок постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

В работе по созданию мультфильмов используются также *информационные технологии* с применением компьютеров для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Adobe Photoshop», «Adobe Premiere pro».

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
2. Бэдди Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдди. - Москва – 1971.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003.
5. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998.
7. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
8. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>.
9. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
11. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999.
13. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999.
14. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000.
16. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000.
17. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002.
18. Сокольникова Н. М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996.
19. Сокольникова Н. М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996.
20. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983.
21. Хоаким Чаварна. Ручная лепка. – М., 2003.

Для детей и родителей:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.1990.
3. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В. - Новосибирск, 2004.
5. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999.
6. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999.
7. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000.
8. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000.
10. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002.
11. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996.
12. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996.
13. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983.
14. Хоаким Чаварна Ручная лепка. – М., 2003.

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий контроль, промежуточная аттестация и итоговый контроль (подведение итогов реализации программы).

**Текущий контроль:** оценка уровня и качества освоения учебного материала программы, осуществляется на занятиях в течение всего учебного года.

**Формы:** педагогическое наблюдение

**Промежуточная аттестация** предусмотрена 1 раз в год (май) с целью оценки уровня и качества освоения учащимися программы и уровня развития личностных качеств.

**Формы:** викторина, просмотр, обсуждение, анализ, конкурс.

**Итоговый контроль:** оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

**Формы:** викторина, просмотр, обсуждение, анализ, конкурс.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта.

Контрольно-измерительные материалы представлены в Таблицах № 1; 2; 3.

Таблица 1. Результативность освоения  
дополнительной общеразвивающей программы «Прикладная анимация»  
Вид контроля (текущий, промежуточный, подведение итогов реализации программы)  
год обучения \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_ учебный год;  
педагог \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф И обучающихся	Знания			умения			Сумма баллов	Текущий контроль высокий, средний, низкий уровень
		А	Б	С	А	Б	С		

Критерий оценки

1-низкий уровень: \_\_\_ баллов; 2- средний уровень: \_\_\_ баллов; 3-высокий уровень: \_\_\_ баллов.

Таблица 2. Сводная таблица результатов реализации  
дополнительной общеразвивающей программы «Прикладная анимация»  
Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_  
Год обучения \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_ учебный год

Высокий	средний	низкий	Вид контроля
			Текущий
			Промежуточный, итоговый

Таблица 3. Сводная таблица результатов реализации  
 дополнительной общеразвивающей программы «Прикладная анимация»,  
 для определения динамики результативности освоения программы

Педагог доп. обр. \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО учащихся	Сумма баллов				Уровень: высокий, средний, низкий
		1 год обучения ----- уч. год	2 год обучения ----- уч. год	3 год обучения ----- уч. год	4 год обучения ----- уч. год	
1.						
2.						