

Республика Карелия

Администрация Прионежского муниципального района

МОУ «НОВОВИЛГОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3»

**Рассмотрено на заседании
педсовета Протокол № 1 от 01.09.2023г.
МОУ «СОШ №3 п. Новая Вилга»**

**Утверждаю:
Директор Корнева А.А
МОУ «СОШ №3, п. Новая Вилга
Приказ №103/1-о от 01.09.2023г.**

Дополнительная общеразвивающая, образовательная программа

технической направленности

«Основы анимации и мультипликации»

Возраст детей – 11-17 лет

Срок реализации -1 год

Составитель программы:

**Гаспорович О.Е.,
учитель информатики**

п. Новая Вилга

2023 год

Нормативно-правовыми основаниями разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ являются следующие документы:

- Федеральный закон № 273-ФЗ;
- СанПиН 2.4.4.3172–14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41;
- Концепция развития дополнительного образования детей;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утв. приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008 (далее — Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по ДОП).

Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы:

1. Общая характеристика программы:

Направленность (профиль) программы — научно-техническая.

Актуальность данной образовательной программы заключается в возможности творческой реализации ребенка в сфере мультипликации, способствующей комплексному художественно-эстетическому развитию. Так, как мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности (игровую, изобразительную, познавательную). Каждому ребенку представляется возможность побывать и режиссером, и художником, и оператором, и монтажером, и, конечно же, аниматором (научиться оживлять).

Отличительной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Адресат программы —ученики 5-11 классов;

Срок освоения программы — 1 год;

Объем программы - 34 часа;

Режим занятий —1 час в неделю по 40 мин;

Формы обучения и виды - лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъемки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

В связи с возникающими непредвиденными (форс-мажорными) обстоятельствами в течение учебного года, обучение по данной программе возможно с применением дистанционных образовательных технологий. Для организации ДО можно использовать <http://moodle.nvschool3.ru/>, Zoom или другие онлайн- ресурсы.

2. Цель и задачи программы

Цель — создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

1. Обучающие, дидактические:

- обучить пошаговому решению поставленных творческих задач в создании мультипликационного фильма.
- обучить созданию законченных, творчески выполненных мультипликационных фильмов с использованием программ:
 - PowerPoint
 - Пластилиновая анимация
 - Анимация с помощью аппликации
 - Песочная анимация
 - Видеоскрайбинг
 - Покадровая анимация.

2. Развивающие:

- Развивать полученные ранее навыки обращения с компьютером.
- Расширять знания в области работы с компьютером не в качестве пользователя, а в качестве создателя, создающего интересные и сюжетные мультипликационные фильмы.
- Развивать навыки самоконтроля.

3. Воспитательные:

- Развивать у обучающихся самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, умение преодолевать трудности в учении, аккуратность.
- Обучать работать в коллективе и индивидуально.
- Обучать нахождению решений возникающих проблем в ходе выполнения поставленных задач.

3. Учебный план и содержание:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Тема 1. Всё о мультипликации (2 часа)					
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации.	1	1		
2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парадмультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	1	1		
Тема 2. Создание анимации в PowerPoint (2 часа)					
3	PowerPoint. Создание анимации с помощью смены слайдов	1		1	Демонстрация проектов.

	(Качели)				
4	PowerPoint. Создание анимации с помощью настройки пользовательского пути. (Сказка о рыбаке и рыбке)	1		1	Демонстрация проектов.
Тема 3. Пластилиновая анимация(9 часов)					
5	Материал — пластилин. Пластилиновые мультфильмы	1	1		
6-7	Написание сценария анимационного видеоролика. Прорисовывание героев на бумаге.	2		2	
8-9	Создание персонажей для анимационного видео ролика из пластилина.	2		2	
10-11	Съемка анимационного видеоролика в StikbotStudio 2	2		2	
12-13	Монтаж анимационного видеоролика. Презентация анимационного видеоролика.	2		2	Демонстрация проектов.
Тема 4. Анимация с помощью аппликации(6 часов)					
14-15	Написание сценария анимационного видеоролика. Вырезание героев из бумаги.	2	1	1	
16-17	Съемка анимационного видеоролика в StikbotStudio 2	2		2	
18-19	Монтаж анимационного видеоролика. Презентация анимационного видеоролика.	2		2	Демонстрация проектов.
Тема 5. Создание анимации используя технологию видеоскрайбинг (4 часа)					
20	Видеоскрайбинг (фломастерная анимация, рисованная анимация, контурная анимация). Просмотр видеороликов, созданных с помощью видеоскрайбинга. Придумывание сценария своего анимационного видеоролика.	1	1		
21	Видеоскрайбинг. Запись анимации с помощью интерактивной доски или графических планшетов.	1		1	

22	Обработка анимации в программе SonyVegas.	1		1	
23	Обработка анимации в программе SonyVegas.	1		1	Демонстрация проектов.
Тема 6. Песочная анимация (6 часов)					
24-25	Техники рисования: закидывания, засыпания, насыпания, вытирания, процарапывания, отпечатка.	2	2		
26	Написание сценария анимационного видеоролика.	1	1		
27	Рисование песком.	1		1	
28	Запись видео процесса рисования анимации.	1		1	
29	Обработка анимации в программе SonyVegas.	1		1	Демонстрация проектов.
Тема 7. Индивидуальный проект(5 часов)					
30	Выбор техники создания анимационного видеоролика. Написание сценария.	1	1		
31-34	Создание собственного анимационного видеоролика.	4		5	Демонстрация проектов.

Содержание учебно-тематического плана:

Тема 1. Всё о мультипликации (2 часа)

Немного об истории анимации (Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»). Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации).Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов (Рассказ о профессиях мультипликаторов.Просмотр фильма).

Тема 2. Создание анимации в PowerPoint (2 часа)

У учеников сформируется представление об анимации и способах её создания в PowerPoint. Научатся создавать покадровую анимацию и анимацию с помощью настройки пользовательского пути, организовывать непрерывную циклическую демонстрацию презентации.

Тема 3. Пластилиновая анимация(5 часов)

Материал — пластилин. Откуда и как появился пластилин, видео сюжет о истории пластилина.Волшебные свойства пластилина.

Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки.

Устное описание героев мультфильма и фона. Создание героев мультфильма на бумаге (эскиза героев). Изготовление объемных пластилиновых персонажей и декораций по разработанным ранее эскизам.

Подборка музыки для мультфильма. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев). Озвучивание текста

Съемка мультфильма. Обучение работать в компьютерных программах:

Монтаж мультфильма из отдельных кадров. Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса. Оживление, тайминг (timing- расчет времени, синхронизация), Наложение звука. Работа в программе StikbotStudio 2.

Тема 5. Создание анимации используя технологию видеоскрайбинг (4 часа)

В последнее время все более популярным становится видеоскрайбинг. Видеоскрайбинг (фломастерная анимация, рисованная анимация, контурная анимация) — это видеоролики, в которых отображается процесс рисования определенных графических символов и текста, сопровождаемый закадровой речью. Ученики просматривая видеоролики, созданные с помощью видеоскрайбинга, придумывают сценарий своего анимационного видеоролика (индивидуально или в группах). Учатся записывать анимации с помощью интерактивной доски или графических планшетов и редактировать видео в программе Sony Vegas.

Тема 6. Песочная анимация (6 часов)

Техника закидывания используется для создания темного фона на большей части рабочей поверхности. Делается несколькими быстрыми движениями. Ребром ладони как бы сбрасываем верхушку с песка, лежащего вдоль края стекла к центру или противоположному краю стекла. От амплитуды движения будет зависеть, насколько далеко песок распространяется по поверхности. При закидывании получаются причудливые песочные разводы. С помощью данной техники удобно изображать небо, землю, море.

Техника засыпания используется для создания затемненных поверхностей. Данная техника позволяет создавать градации и тонкие переходы на темных участках рисунка. Набираем песок в кулак и держим его над поверхностью, повернув пальцы вниз, но сжимаем их не очень сильно – таким образом, чтобы песок мог сыпаться сквозь щелочки. Совершая небольшие движения из стороны в сторону параллельно поверхности, аккуратно рисуем темную поверхность в нужном месте. От продолжительности процедуры засыпания песка будет зависеть степень темноты данного участка рисунка. При использовании данной техники получаются поверхности с разными контурами

Техника насыпания: взяв песок в кулак, сжимаем его и держим вертикально, чтобы пальцы были обращены к рисующему. Рукой, находящийся в нескольких сантиметрах от поверхности, начинаем водить по нужному контуру. Песок должен высыпаться тонкой струйкой из отверстия между ладонью и согнутым мизинцем. Силой сжатия пальцев контролируем ширину линии. Чем быстрее вести линию, тем тоньше и изящней она получится. Данный вид техники применяется для затемнения элементов рисунка внутри контуров или получения темных фигур с простым и сложным очертанием. Положение руки и песка остаются прежними, меняются лишь движения кисти они напоминают штрихование карандашом.

Техника вытирания: данный вид техники применяется для создания светлых участков на рисунке. Вытирая лишний песок с поверхности, рисуем нужный силуэт из оставшегося песка. Положив ладонь на поверхность, и немного нажимая на нее, двигаем кистью по стеклу в нужном направлении. Для получения небольших светлых пятен используем боковую поверхность большого пальца.

Техника процарапывания: итог процарапывания – создание светлого контура, схожего со следом карандаша или фломастера. Для рисования используем подушечку пальца или ноготь

Техника отпечатка: помогает добиваться имитации различных фигур и материалов. В зависимости от нужной фактуры и общего замысла можно использовать отпечатки все ладони, пальцев, ребра ладони. Также можно использовать различные предметы: расческу, кисти, картонку.

Тема 7. Индивидуальный проект (5 часов)

Ученики сами выбирают технологию создания анимированного видеоролика и создают свой индивидуальный или групповой проект.

4. Планируемые результаты:

Личностные:

у обучающегося будут сформированы:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

Метапредметные:

Регулятивные:

- обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

Коммуникативные:

- обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

Познавательные:

- обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;

Предметные:

- обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах;
- разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- определять последовательность выполнения действий;
- приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе;
- создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;
- создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью;
- приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;

Комплекс организационно-педагогических условий:

1. Условия реализации программы

Техническое обеспечение: компьютеры/ноутбуки, мультимедиа-проектор, графические планшеты, интерактивные доски, видеокамеры, фотоаппараты, стол для рисования песком.

Программное обеспечение: Microsoft Power Point, SonyVegas, Paint, Stikbot Studio 2.

2. Формы аттестации: презентация и защита готовых групповых проектов.

3. Оценочные материалы: коллективное обсуждение качества (технического и художественного/научного) созданных компьютерных анимационных фильмов; оценивание преподавателем итоговых работ.

4. Методические материалы - курс «Основы анимации и мультипликации» на сайте «Межшкольный ресурсный центр по дистанционному образованию Прионежского района» (<http://moodle.nvschool3.ru/course/view.php?id=216>)

Список литературы

1. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. -М. : Просвещение, 2015.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). -М, «Искусство в школе», 2015.
3. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.:Самокат, 2015.
4. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. –М.: Самокат, 2015.
5. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.–М.: Просвещение, 2015.
6. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.–М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2015.