

Республика Карелия

Администрация Прионежского муниципального района

МОУ «НОВОВИЛГОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3»

Рассмотрено на заседании

педсовета Протокол  
№ \_\_12\_ «\_\_05.06.» 2024г.

МОУ «СОШ №3, п. Новая Вилга

«Утверждаю»

Директор  
МОУ «СОШ №3 п.Новая Вилга»

Корнева А.А \_\_\_\_\_

Приказ № 95-о

От \_\_05.06.2024г.

### **Рабочая программа**

**дополнительной общеобразовательной, общеразвивающей программы  
технической направленности**

## **«Основы анимации и мультипликации»**

Возраст детей – 11-17 лет

Срок реализации -1 год

Составитель программы:

**Трофимюк Е.А.,**  
педагог дополнительного образования

п. Новая Вилга

2024 г

Пояснительная записка.

**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** - 68 часов;

**Режим занятий** — 2 часа 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 6, 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:
  - Power Point
  - 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.

## **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;

### **Содержание плана:**

#### **Тема 1. Всё о мультипликации (4 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 Power Point (4 часа)**

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

#### **Тема 3. Пластилиновая анимация(10 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 (эскизы 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 (8 часов)**

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 SonyVegas.

#### **Тема 6. Песочная анимация (12 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 рисуемому. 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 (10 часов)

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

### 3. Учебный план:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>Тема 1. Всё о мультипликации (4 часа)</b>					
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации.	2	2		
2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	2	2		
<b>Тема 2. Создание анимации в Power Point (4 часа)</b>					

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

23	Обработка анимации в программе SonyVegas.	2		2	Демонстрация проектов.
<b>Тема 6. Песочная анимация (12 часов)</b>					
24-25	Техники рисования: закидывания, засыпания, насыпания, вытирания, процарапывания, отпечатка.	4	4		
26	Написание сценария анимационного видеоролика.	2	2		
27	Рисование песком.	2		2	
28	Запись видео процесса рисования анимации.	2		2	
29	Обработка анимации в программе SonyVegas.	2		2	Демонстрация проектов.
<b>Тема 7. Индивидуальный проект(10 часов)</b>					
30	Выбор техники создания анимационного видеоролика. Написание сценария.	2	2		
31-34	Создание собственного анимационного видеоролика.	8		8	Демонстрация проектов.

### **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: Бинном. Лаборатория знаний, 2015.