

МАУ «Уральский инновационный молодежный центр»

Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании  
методического совета  
ДТ «Кванториум»  
Протокол № 1 от 09.09.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Руководитель технопарка  
Вибе А.И.  
«09» сентября 2022 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

технической направленности

**VR. ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.**

Возраст обучающихся 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: педагог  
дополнительного образования  
Бирюкова Виктория  
Владимировна

Красноурьинск, 2022 г.

## Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно – тематический план	6
3. Содержание изучаемого курса	8
4. Условия реализации общеразвивающей программы	12
5. Формы аттестации и оценочные материалы	13
6. Список литературы	14
7. Приложения	

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### ***Направленность программы***

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы мультипликации» имеет техническую направленность и способствует формированию у обучающихся элементов технологических знаний, развитию интереса к мультипликации, фантазии, изобретательности, потребности в творческой деятельности, формированию основ трудовой культуры, навыков и умений работы с различными материалами и инструментами.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:*** Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ; Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р; Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»; Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»; «Основы законодательства РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 - (ред. от 25.11.2009); Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»; Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011г.; Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен).

### ***Актуальность программы***

Сегодня перед педагогами стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности. Процесс компьютеризации требует формирования культуры медиа пользования и информационной культуры учащихся. На решение такого рода задач направлено медиаобразование. Медиаобразование – направление в педагогике, выступающее за изучение «закономерностей массовой коммуникации» (пресса, телевидения, радио, кино, видео и т.д.). Основные задачи медиаобразования: подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, научить человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств». Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и медиа компетентности учащихся. Одним

из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация. Мультипликация – это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира.

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только. Занятия по мультипликации дадут возможность любому учащемуся побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и монтажера. То есть, они смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития учащегося, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда.

### ***Отличительной особенностью***

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и 4 целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый, не должен воспринимать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка делать всё своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомых всем инструментов – компьютера, фотоаппарата, планшета. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Доступность языка, игровые формы обучения позволяют ориентироваться и на категорию обучающихся с ОВЗ. Мультипликация очень часто используется как вид арт-терапии и имеет не только развивающую, но и коррекционно-профилактическую направленность.

### ***Адресат программы***

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы мультипликации» предназначена для подростков в возрасте 7-11 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, проявляющих интерес к проектной деятельности и областям знаний технической направленности. Формы занятий групповые. Количество обучающихся в группе – 12 человек. Состав групп постоянный.

***Режим занятий:*** длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 2 раза в неделю.  
***Срок освоения общеразвивающей программы*** определяется содержанием программы и составляет 1 год.  
***Объем общеразвивающей программы*** составляет 140 часа. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

**Формы обучения:** очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

**Цель:** ознакомить с теоретическими и практическими основами мультипликации посредством создания мультфильмов в различных техниках.

**Задачи:**

1. ознакомление с историей и основными видами мультипликации;
2. обучение основам мультипликации (замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
3. обучение основам создания мультипликационных фильмов в различных техниках (компьютерной, пластилиновой и кукольной);
4. обучение основам работы с различными программными продуктами для создания мультфильма;

**Ожидаемые результаты:**

**Гибкие навыки:**

1. развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
2. развитие логического и абстрактного мышления, пространственного воображения;
3. развитие художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей;
4. развитие восприятия, мелкой и крупной моторики, речи;
5. развитие эмоционально-волевой сферы;

**Жесткие навыки:**

- работать в команде;
- уметь использовать различные источники получения информации с помощью компьютера;
- уметь самостоятельно планировать способы достижения поставленных целей, находить эффективные пути достижения результата;
- уметь правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей;
- искать альтернативные нестандартные способы решения познавательных задач;
- уметь выслушивать другие мнения, а также формулировать, отстаивать и аргументировать свое мнение.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1. Введение в мультипликацию</b>		<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
1.	История мультипликации. Секреты мультипликации	2	1	1	Беседа
2.	Техники создания мультфильмов	4	2	2	Опрос, практическое задание
<b>Раздел 2. Как рождается мультфильм?</b>		<b>24</b>	<b>14</b>	<b>10</b>	
3.	Виды мультипликации	2	2	0	Опрос
4.	Известные мультипликаторы	2	2	0	Наблюдение
5.	Отечественная мультипликация.	3	2	1	Беседа
6.	Наследие мировой мультипликации Дисней.	3	2	1	Наблюдение
7.	Основные этапы создания мультфильма	6	2	4	Наблюдение
8.	Устройства съемки и звукозаписи	2	1	1	Устный опрос
<b>Раздел 3. «Программное обеспечение»</b>		<b>50</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	
9.	Программы для компьютерной анимации. Видеомонтаж в программе Windows Movavi Video	40	20	20	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
10.	Создание пробных роликов	10	0	10	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
<b>Раздел 4. «Мой первый компьютерный мультфильм»</b>		<b>86</b>	<b>16</b>	<b>70</b>	
19.	Сюжет и сценарий	4	0	4	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
20.	Подготовка декораций, персонажей, фон	10	2	8	Педагогическое наблюдение.

					Самостоятельная работа
21.	Съёмка кадров	14	2	12	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
22.	Монтаж кадров	14	2	12	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
23.	Наложение звукового ряда	12	2	10	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
24.	Окончательная обработка мультфильма	12	0	12	Наблюдение
25.	Мультпоказ	6	0	6	Наблюдение, устный опрос
26.	Итоговое занятие. Мультфестиваль.	2	0	2	Конкурс работ
	<b>ИТОГО</b>	144	35	109	

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

#### **Раздел 1. «Введение в мультипликацию».**

##### **Тема 1. «История мультипликации. Секреты мультипликации».**

**Теория.** Мультипликация или анимация. Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. История и секреты мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора.

**Практика.** Просмотр и обсуждение мультфильмов и их анализ.

##### **Тема 2. Техники создания мультфильмов**

**Теория.** «Живые картинки». Различные техники создания мультфильмов: рисованные, кукольные, пластилиновые и прочее.

**Практика.** Создание рисованного мини мультфильма с помощью блокнота

#### **Раздел 2. «Как рождается мультфильм?»**

**Теория.** Основные этапы съемки и порядок организации процесса. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, длительность кадров, монтаж.

##### **Тема 3. «Известные мультипликаторы».**

**Теория:** Биография основных мультипликаторов мира.

**Практика:** Обсуждение. Изучение биографии.

##### **Тема 4. «Отечественная мультипликация»**

**Теория.** Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

**Практика.** Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

##### **Тема 5. «Наследие мировой мультипликации Дисней»**

**Теория.** Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

**Практика.** Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки

##### **Тема 6. «Основные этапы создания мультфильма».**

**Теория.** Основные этапы съемки и порядок организации процесса. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, длительность кадров, монтаж.

**Практика:** Написание сценария мультфильма.

##### **Тема 7. «Устройства съемки и звукозаписи».**



**Теория.** Цифровые устройства для съёмки, установка и настройка. Штатив. Основные правила съёмки. Устройство звукозаписи.

**Практика.** Работа с фотоаппаратом, микрофоном.

### **Раздел 3. «Программное обеспечение»**

#### **Тема 8. Программы для компьютерной анимации. Видеомонтаж в программе Windows Movavi Video**

**Теория.** Сравнение программ для создания компьютерных мультфильмов, характеристики, особенности, интерфейсы программ. Правила работы в программах для компьютерной анимации, инструменты, необходимые для создания компьютерного мультфильма.

**Практика.** Работа в графических редакторах. Создание элементов компьютерного мультфильма

#### **Тема 9. «Создание пробных роликов»**

**Практика.** Создание пробных роликов

### **Раздел 4. «Мой первый компьютерный мультфильм»**

#### **Тема 10. «Сюжет и сценарий».**

**Практика.** Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевых сцен, переходов.

#### **Тема 11. «Подготовка декораций, персонажей, фон»**

**Теория.** Технология создания персонажей, фона, движения элементов и т.д. в выбранной программе.

**Практика.** Создание персонажей, фона, движения элементов и т.д. в выбранной программе.

#### **Тема 12. Съёмка кадров**

**Теория.** Особенности съёмки кадров в компьютерной анимации.

**Практика.** Съёмка кадров

#### **Тема 13. Монтаж кадров**

**Теория.** Основы работы в программах для монтажа.

**Практика.** Монтаж отснятого материала.

#### **Тема 14. «Наложение звукового ряда»**

**Теория.** Основы монтажа звука в специальных программах.

**Практика.** Монтаж звука

#### **Тема 15. «Окончательная обработка мультфильма»**

**Практика.** Просмотр, корректировка, название, титры, сохранение

#### **Тема 16. «Мультпоказ».**

**Практика.** Защита творческого проекта.

**Итоговое занятие Практика. Мультфестиваль.** Демонстрация и обсуждение мультфильмов.

#### 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

##### ***Материально-техническое обеспечение:***

##### ***Требования к помещению:***

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

##### ***Оборудование:***

- ноутбук
- мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов;
- стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Microsoft Word;
- цифровые фотоаппараты;
- диктофоны или микрофоны, подключенные к компьютерам для записи голоса

##### ***Расходные материалы:***

- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры;

Кроме того, в кабинете, где проходят занятия, целесообразно иметь цветную и писчую бумагу, фольгу, краски, скотч, цветную изоленту, линейки, канцелярский клей и т. п. – это может пригодиться обучающимся для оформления творческих проектов.

## **5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Система контроля знаний и умений обучающихся включает оценку жестких и гибких навыков.

Жесткие навыки представляются в виде оценки продуктов деятельности обучающихся и/или посредством выполнения контрольных заданий.

Гибкие навыки – посредством наблюдения за обучающимися во время занятий и занесения результатов в диагностическую карту (Приложение 1).

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется по завершению реализации программы в виде защиты индивидуальных/групповых проектов.

## 6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Нормативные документы:*

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р).
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»
5. «Основы законодательства РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 – (ред. от 25.11.2009);
7. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
6. Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011г.
7. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен).

### *Методическая литература:*

1. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – Москва: Владос, 2004.
2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. – Санкт-Петербург: Питер, 2013.
3. Дронов В. Macromedia Flash MX. – Санкт-Петербург: БХВ - Петербург, 2003
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – Москва: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
5. Зейц З. М. Пишем и рисуем на песке. – Москва: ИНТ, 2010.
6. Карлсон М. Создай свой пластимир. – Ростов на Дону: Феникс, 2009.
7. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – Москва: НТ Пресс, 2006.
8. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. – Санкт-Петербург: КАРО, 2004.
9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – Москва, 1990.

10. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – Москва: Вильямс, 2006.
11. Уорд Питер Композиция кадра в кино и на телевидении. – Москва: ГИТР, 2005
12. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – Москва: SVR-Аргус, 1995.
13. Фостер У. Основы анимации. – Москва: Астрель, 2000.
14. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина. – Вып.3. – Москва: Народное образование, 2007.
15. История лаборатории кино и кинообразования. - В кн. «История художественного образования в России - проблема культуры XX века». – Москва: РАО, 2003.
16. Полёт «Жар-Птицы» Горизонты мультипликационной педагогики. Сост.: П.И. Анофриков. Редактор А.А. Мелик-Пашаев. – Новосибирск, 2013.
17. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции. – Москва: Таганрог - Апатиты, 2002.
18. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт 20 занятий с младшими школьниками. – Москва, 1991.
19. Кино: Энциклопедический словарь / гл. ред. С. И. Юткевич ; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др. – Москва: Советская энциклопедия, 1987.

Диагностическая карта

Показатели	Оцениваемые параметры	Критерии оценивания			Методы диагностики	Набранный балл
		степень выраженности оцениваемого качества				
		Низкий уровень (0-1бал)	Средний уровень ( 2 б)	Высокий уровень (3 б)		
<b>Личностные и метапредметные компетенции</b>						
Коммуникации (1-3 б)	- умение общаться и строить отношения в группе - умение донести свою точку зрения до слушателя - навык публичного выступления	-испытывает затруднения в общении с одноклассниками и педагогом, -не идёт на контакт	-общается с одноклассниками и педагогом -может донести свою точку зрения только с помощью наводящих вопросов -боится выступать перед аудиторией	-активно общается со всеми участниками образовательного процесса -в доступной форме высказывает свою точку зрения, используя аргументы -уверенно выступает перед аудиторией	Наблюдение Собеседование Защита проектов Презентация творческого задания Игра Взаимооценка	
Критическое мышление (1-3 б)	- умение работать с информацией, анализировать, делать обоснованные выводы и давать собственную оценку вещам, явлениям, событиям и т. д.	-испытывает серьёзные затруднения при работе с информацией - не умеет анализировать и делать выводы и давать собственную оценку	- умеет работать с информацией - анализирует, делает выводы и даёт собственную оценку с помощью педагога	- умеет работать с информацией из различных источников - самостоятельно может провести анализ, сделать вывод и оценить	Наблюдение Карта аналогов Исследовательская работа Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта

Креативное мышление (1-3 б.)	- проявление творческих способностей при создании новых идей	- не проявляет творческих способностей - всё делает по образцу - не умеет генерировать идеи	- не ярко выражены творческие способности - генерирует идеи не отличающиеся своей новизной, мыслит стереотипно	- проявляет творческие способности при формировании и реализации новых идей, отличающихся своей нестандартностью	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта
Работа в команде (1-3 б.)	- умение работать в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; - осознание ответственности за общий результат.	- не принимает участия в групповых и командных видах работы - держится обособленно	- участвует в командной (групповой) работе, но инициативу не проявляет - по проблемным вопросам принимает мнение большинства участников группы	- принимает активное участие в командной (групповой) работе - имеет свою точку зрения и умеет её отстаивать - осознаёт себя частью единой команды и понимает ответственность за общий результат	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Взаимооценка	
Творческая активность (1-3 б.)	- участие в массовых мероприятиях - участие в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня	- не принимает участие	- принимает участие с помощью педагога или родителей	- проявляет интерес и активно участвует - самостоятельно выполняет работу	Наблюдение Портфолио Выполнение работы Взаимооценка	Диагностическая карта

