

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА»  
ЦЕНТР ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ «АКАДЕМИЯ ДЕТСТВА»

«Рассмотрено и принято»  
Педагогическим советом  
ЦТР «Академия детства»  
Протокол № 2 от 31.08.2022 г

Утверждено  
Приказом И.О.директора  
МКУДО «Дворец творчества»  
О.О. Смолина  
№ 217 от 31.08.2022 г.

Дополнительная  
общеразвивающая программа  
технической направленности

**«Мультипликация»**

Возраст обучающихся: 7-13 лет  
Срок реализации: 2 года

Программу составил и реализует  
педагог ДО Зенкова Л.Е.

Талица  
2022

## 1. Основные характеристики программы

### 1.1 Пояснительная записка

Программа объединения «Мультипликация» технической направленности. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству. Выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества. Программа является модифицированной, разработана на основе программ дополнительного образования детей «Детство в картинках» автор: Маковая С.В., студия мультипликации «ЛУНТИК» автор: Левашова Е. В. Программа составлена в соответствии с требованиями следующих нормативноправовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»

4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

6. Национальный проект «Образование» (паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).

7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);

8. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года N 1642.

9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).

11. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Утверждена Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467)

12. Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД – 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

13. Письмо Министерства Просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».

14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».

15. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"

16. Постановление Правительства Свердловской области от 07.12.2017 года № 900 – ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года».

17. Устав МКУДО «Дворец творчества».

18. Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» в рамках национального проекта «Образование» (до 2024 г.).

19. Проект «Уральская инженерная школа» на 2015-2034 от 06.10.2014 № 453- УГ (с изм. От 31.05.2016 №307 –УГ)

Просмотр мультипликационных фильмов по телевидению пользуется большой популярностью у детей, занимая определённое место в их досуге и оказывая значительное влияние на их воспитание и развитие. Мультипликация выполняет ряд важнейших функций по отношению к обучающимся. Первая функция - социально-компенсаторная: мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам не достаёт ребёнку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях). Вторая функция – гедонистическая. Мультфильмы помогают увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни, приносят им радость и удовлетворение. Третья функция –

воспитательная. Воспринимая мультипликационные фильмы, ребёнок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты. Происходит воспитание чувств и характера ребёнка. Четвёртая – эвристическая (побуждающая к деятельности функция). Мультфильмы стимулируют творческие способности, развивают воображение, фантазию. Единство этих функций свидетельствуют о том, что мультипликация может стать одним из наиболее эффективных средств воспитания и обучения детей. С появлением современных технологий увлекательный мир анимации, казавшийся ранее недоступным и загадочным, широко распахнул двери для всех желающих. В настоящее время познать азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающего режиссёра могут не только взрослые, но и дети

**Новизна программы** заключается в следующем: – включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка) и технической деятельности; – применение системно–деятельного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

**Актуальность** предлагаемой программы обусловлена востребованностью в социуме личности творческой, способной мобильно и нестандартно решать текущие и стратегические задачи.

В условиях высокоразвитых технологий XXI века техническая направленность осваиваемого вида деятельности актуальна тем, что направлена на формирование и развитие творческих способностей и технических навыков обучающихся. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъёмка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

**Педагогическая целесообразность** программы: Мультипликация – предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. Это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Программа согласуется с образовательными программами отдельных учебных предметов: «Технология», «Литературное чтение», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Математика».

В данной программе используется технология создания мультфильма, основанная на воспроизведении последовательности кадров, выполненных с помощью фотоаппарата и обработки при помощи простых программ видеомонтажа. Сочетает теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. Анимация – это особый вид искусства, который включает в себя рисунок, живопись, лепку, музыкальное и литературно-художественное

сопровождение, историю, фольклор, актерское мастерство, режиссерские способности. В процессе создания мультипликационного фильма развиваются сенсомоторные качества, понимание пропорций и особенностей объемной и плоской формы, восприятие характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма и движения. Работа над собственным мультфильмом помогает укреплять веру в себя, повышает самоуважение.

**Отличительные особенности** данной программы. Данная образовательная программа реализуется через творческую деятельность с обучающимися сразу по нескольким направлениям: рисунок, живопись, лепка, декоративно-прикладное творчество, сочинительство, написание сценариев, создание раскадровок, оформительская деятельность, озвучивание, освоение анимационной техники и программ, компьютерного монтажа, создание эффектов.

**Срок реализации.** Содержание программы организовано по принципу дифференциации по уровням сложности «Стартовый уровень» предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. Реализация стартового уровня предполагает один год обучения в количестве до 140 часов. Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать. «Базовый уровень» программы предполагает реализацию материала, обеспечивающего освоение специализированных знаний, создающего общую и целостную картину изучаемого предмета в рамках содержательно-тематического направления программы (140 ч.) Второй год обучения - программа базового уровня реализуется в течение одного года, направлена на формирование знаний, умений и навыков базового уровня и предполагает занятия с основным составом детского объединения. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке.

**Режим занятий.** 1 год обучения: 2 раза в неделю по 2 часа,

2 год обучения: 2 раза в неделю по 2 часа.

**Формы организации** деятельности на занятии. Индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, коллективные.

## 1.2. Цель и задачи программы.

**Цель:** формирование навыков познавательной и творческой активности обучающихся к техническим, художественным и социальным видам творчества путём создания собственных анимационных историй.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- формирование навыков работы с цифровым фотоаппаратом, ПК;
- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе «Киностудия», «Anime Studio Pro»;
- ознакомление обучающихся с основными видами мультипликации;
- обучение созданию фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео и звукорядов;
- овладение детьми элементарными обобщенными, технико-технологическими, организационными знаниями практическое применение детьми этих знаний в групповой и индивидуальной деятельности.

**Развивающие:**

- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения.
- развитие личностных качеств (активности, инициативности, воли, любознательности), интеллекта (внимания, памяти, восприятия, образного мышления, речи), творческих способностей;
- способствовать стремлению к непрерывному самосовершенствованию, саморазвитию;
- способствовать развитию настойчивости, гибкости; стиля мышления, адекватного требованиям современного информационного общества – структурного и алгоритмического.

**Воспитательные:**

- способствовать воспитанию потребности в творческом труде, трудолюбия как высокой ценности в жизни, прививать ответственное отношение к своей работе;
- способствовать формированию позитивного отношения обучающегося к собственному интеллектуальному развитию и воспитанию гражданской культуры личности;
- способствовать воспитанию умения работать в коллективе.

**Целью первого года обучения** - развитие основ технического мышления через создание мультипликационных фильмов в различных стилях.

**Учебный (тематический) план первого года обучения.**

№ п/п	Наименование темы	Количество часов, в том числе			Формы контроля
		общее кол-во часов	теория	практика	
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности, противопожарной защиты	2	2	-	Устный опрос
2	Виды мультипликации	6	2	4	Педагогическое наблюдение
2.1.	История отечественной и зарубежной мультипликации.	2	1	1	Устный опрос
2.2.	Виды мультипликации.	4	1	3	Устный опрос
3	Комиксы. Сценарий и раскадровка.	8	1	7	Просмотр готовых работ
4	Основные техники создания мультфильма	78	10	68	Педагогическое наблюдение
4.1	Стопмоушн	4	1	3	Просмотр готовых работ
4.2	Бумажная перекладка	10	1	9	Просмотр готовых мультфильмов
4.3.	Пластилиновая анимация	10	2	8	Просмотр готовых мультфильмов
4.4.	Рисованная (классическая) анимация	20	2	18	Просмотр готовых мультфильмов
4.5	Песочная анимация	10	1	9	Просмотр готовых мультфильмов

4.6	Кукольная анимация	10	1	9	Просмотр готовых мультфильмов
4.7	LÉGO-анимация	10	1	9	Просмотр готовых мультфильмов
4.8	Компьютерная анимация	4	1	3	Просмотр готовых мультфильмов
5	Титры	4	1	3	Педагогическое наблюдение
6.	Создание собственного мультфильма	42	4	38	Просмотр и защита готовых мультфильмов
6.1	Создание фонов и героев	30	2	28	Педагогическое наблюдение
6.2	Съемка	12	1	11	Педагогическое наблюдение
	ИТОГО:	140	20	120	

### **Содержание программы первого года**

#### **1. Вводное занятие – 2 часа.**

Введение в предмет. Знакомство с планами на учебный год, правилами поведения. Материалы и оборудование. Требования. Организация рабочего места.

Правила техники безопасности, противопожарной защиты, санитарии и гигиены. Теория и практика рисования комиксов на заданную тему -2 часа.

#### **2. Виды мультипликации – 6 часов.**

##### **2.1 История отечественной и зарубежной мультипликации – 2 часа**

Теория – 1 час. Определения – «мультипликация», «анимация», «зоотроп».

История отечественной мультипликации. Владислав Старевич «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами». Лучшие советские мультфильмы и режиссеры: Александр Татарский, Федор Хитрук, Роман Качанов, Александр Петров, Юрий Норштейн.

Форма контроля – устный опрос.

Практика – 1 час. Рисование героев отечественной мультипликации. Пробы в роли художников и моделей в режиме быстрых набросков. Форма контроля – просмотр готовых работ, педагогическое наблюдение.

## **Тема 2.2 - Виды мультипликации. Современная анимация – 4 часа.**

Теория – 1 час. Основные виды мультипликации – до наших дней на примере фильмов «Ежик в тумане», «Пластилиновая ворона», «Крокодил Гена», «Ну, погоди!», эпизоды «Гора самоцветов», «Маша и медведь». Мультфильмы Свердловской киностудии. Форма контроля – устный опрос.

Практика – 3 часа Создание собственной истории в любимой технике, иллюстрация к истории. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

## **3. Комиксы. Сценарий и раскадровка – 8 часов.**

### **Тема 3.1. Комиксы и создание героя - 8 часов.**

Теория – 1 час. Краткая история комиксов. Виды комиксов. Основные принципы работы над комиксами. Графические материалы – тушь, маркеры, гелевые ручки, карандаш.

Практика – 7 часов. Освоение приемов работы над комиксом. Освоение основных графических приемов работы с карандашом и тушью. Разработка собственного героя. Создание собственного комикса. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата. Выставка работ

## **4. Основные техники создания мультфильма – 78 часов.**

### **Тема 4.1. Стопмоушн – 4 часа.**

Теория – 1 час Понятие, история, виды стопмоушн. Самые популярные ролики ютуб в этой технике. Клипы и заставки в кино. Рекламные ролики. Игровые ролики. Короткий метр. Содержание кадров в секунду. Основные правила съемки. Форма контроля - устный опрос.

Практика – 3 часа Создание сценария группового ролика в этой технике. Таблица раскадровки, распределение ролей. Заполнение таблицы, продумывание деталей. Подбор материалов. Съемка. Форма контроля – показ готовых работ.

### **Тема 4.2. Бумажная перекладка - 10 часов**

Теория – 1 час. Понятие, история, виды бумажной перекладки. Основные правила съемки. Самые знаменитые мультфильмы в этой технике. Современные мультфильмы. Отличия бумажных марионеток, способы их создания. Примеры оформления фонов. Графические и живописные техники. Форма контроля – устный опрос

Практика – 9 часов. Создание сценария и раскадровки. Выбор графической техники для кукол. Создание бумажных марионеток. Рисование фонов. Постановка света, установка и закрепление штатива и камеры, съемка, монтаж, озвучка. Форма контроля – показ готовых работ.

#### **Тема 4.2. Пластилиновая анимация - 10 часов.**

Теория – 2 часа. Понятие, история, виды пластилиновой анимации. Плоскостная анимация и объемная. Отличия, возможности. Основные правила съемки. Самые знаменитые мультфильмы в этой технике. Современным мультфильмы. Отличия пластилиновых кукол, способы их создания. Примеры оформления фонов. Форма контроля – устный опрос.

Практика – 8 часов. Создание сценария и раскадровки. Выбор размера куклы. Создание каркаса для пластилиновых марионеток. Лепка. Создание фонов. Выбор техники для титров. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

#### **Тема 4.2. Рисованная (классическая) анимация - 20 часов.**

Теория – 2 часа. Классика отечественной и зарубежной рисованной анимации. Отличия от других техник. Особенности этого вида мультипликации и его плюсы. Пластичность и волшебство техники. Количество кадров в секунду. Форма контроля – устный опрос.

Практика – 18 часов. Выбор материалов и приемов рисования. Создание сценария. Распределение ролей и эпизодов. Рисование сцен. Съемка, монтаж, озвучка. Форма контроля – просмотр работ

#### **Тема 4.5. Песочная анимация - 10 часов**

Теория - 1 час. Статичная картинка. Динамическая картинка. Форма контроля – устный опрос. Практика - 9 часов. Отработка основных техник. Техника насыпание, выбрасывание. Техника рисунок пальцем, рисунок всей ладонью. Создание образов. Животные, растения, люди, планеты. Форма контроля - просмотр готовых мультфильмов

#### **Тема 4.6. Кукольная анимация – 10 часов**

Теория - 1 час История кукольной анимации. Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности. Выбор темы для сюжета. Форма контроля – устный опрос.

Практика - 9 часов. Подготовка сценария для съёмки. Подготовка декораций и кукол-героев. Съемка мультфильма, монтаж, озвучивание. Форма контроля - просмотр готовых мультфильмов

#### **Тема 4.7. LÉGO-анимация - 10 часов**

Теория - 1 час. Просмотр мультфильма, изготовление героев из конструктора «LEGO». Форма контроля – устный опрос.

Практика -9 часов. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Форма контроля - просмотр готовых мультфильмов

#### **Тема 4.8. Компьютерная анимация – 4 часа.**

Теория - 1 час. Общее знакомство с особенностями, назначением и интерфейсом программы Flash. Изучить инструменты рисования программы Flash и получить навыки их использования.

Практика -3 часа. Анимация перемещения объектов. Анимация изменения размера объекта. Анимация изменения цвета объекта. Некоторые особенности анимации. Использование слоёв в описании анимации.

#### **5. Титры – 4 часа**

##### **Тема 5.1. Леттеринг и каллиграфия – 4 часов**

Теория – 1 час. Основные особенности леттеринга и отличие его от каллиграфии. Возможности использования техник в титрах. Примеры из мировой классики и отечественной мультипликации и кинематографа. Современные варианты. Форма опроса - устный контроль.

Практика – 3 часа. Создание и съёмка титров на основе изученного материала. Заголовок, оглавление, указание авторства. Обыгрывание способов подачи и съёмки текста. Форма контроля – просмотр работ

#### **6. Создание собственного мультфильма - 42 часов**

##### **Тема 6.1. Раскадровка, создание героев - 30 часов.**

Теория – 2 часа.

Знакомство с авторской анимацией. Современная авторская анимация и короткий метр. Мировые фестивали. Фестивали авторской анимации в России. Всероссийские конкурсы авторской анимации – их авторы и победители. Анимационные школы России. Чтение и просмотр сценариев и раскадровок самых известных авторов мировой мультипликации.

Практика – 28 часов. Создание собственного героя, работа над образом. Выбор анимационной техники на основе изученного в течение учебного года. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

##### **Тема 6.2. Съёмка. - 12 часов**

Теория – 1 час. Консультирование по теме.

Практика – 11 часов Анимация и операторская работа. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата. Выставка работ. Показ готовых роликов. Участие в конкурсах и фестивалях

### **Требования к уровню подготовки первого года обучения**

#### **Результаты теоретической подготовки**

Знает - чем отличаются анимационные техники – стопмоушн, предметную анимацию, плоскостную перекладку и рисованную анимацию,

- чем отличается мультипликация от анимации,
- основные этапы истории анимации,
- классиков мировой анимации,
- основные термины для съемки и раскадровки: кадр, виды планов, наезд-отъезд, монтажная склейка и т.д.

#### **Результаты практической подготовки:**

**Умеет:** - работать со сценариями для мультфильмов, рисовать комиксы и раскадровку;

- создавать собственных персонажей;
- делать покадровую анимацию.
- Владеет навыками быстрых набросков, зарисовок, коллажей.
- Участвует в конкурсах, выставках и мероприятиях.

**Цель второго года обучения** - развитие и усовершенствование творческих и практических знаний посредством самовыражения через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

### Учебный план второго года обучения

№ п/п	Наименование темы	Количество часов, В том числе			Формы контроля
		общее кол-во часов	теория	практика	
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности противопожарной защиты.	2	2	-	Устный опрос
2	Повторение. Виды мультипликации.	4	1	3	Тестирование Просмотр работ
3	Комиксы. Сценарий и раскадровка.	9	3	6	Педагогическое наблюдение
3.1.	Комиксы и создание героя	3	1	2	Выставка работ
3.2.	Раскадровка	3	1	2	Просмотр готовых работ
3.3.	Сценарий	3	1	2	Просмотр готовых работ
4	Основные техники создания мультфильма	35	4	31	Педагогическое наблюдение
4.1	Стопмоушн	5	1	4	Просмотр готовых работ
4.2	Бумажная перекладка	10	1	9	Выставка работ,

					Просмотр готовых мультфильмов
4.3.	Пластилиновая анимация	5	1	4	Выставка работ, Просмотр готовых мультфильмов
4.4.	Рисованная (классическая) анимация	15	1	14	Просмотр готовых мультфильмов
5	Титры	4	2	2	Педагогическое наблюдение
5.1.	История и виды шрифтов	2	1	1	Педагогическое наблюдение
5.2.	Леттеринг и каллиграфия	2	1	1	Выставка работ
6.	Монтаж	16	4	12	Педагогическое наблюдение
6.1	Видеомонтаж	8	2	6	Педагогическое наблюдение
6.2.	Озвучка	8	2	6	Педагогическое наблюдение
7.	Авторская анимация	70	5	65	Педагогическое наблюдение, выставка
	Итого	140	21	119	

## Содержание программы второго года обучения

### 1. Вводное занятие – 3 часа.

Теория – 1 час Введение в предмет. Знакомство с планами на учебный год, правилами поведения. Материалы и оборудование. Правила техники безопасности, противопожарной защиты, санитарии и гигиены.

Практика - 1 час. Рисование комиксов на заданную тему

### 2. Повторение. Виды мультипликации – 4 часа.

**Тема 2.1 Понятие и возникновение мультипликации.** История отечественной и зарубежной мультипликации. Современная анимация.

Теория – 1 час. Определения – «мультипликация», «анимация». Форма контроля – устный опрос.

Практика – 3 часа. Рисование героев отечественной мультипликации. Пробы в роли художников и моделей в режиме быстрых набросков. Форма контроля – просмотр готовых работ, педагогическое наблюдение с фиксацией результатов.

### 3. Комиксы. Сценарий и раскадровка – 9 часов.

**Тема 3.1. Комиксы и создание героя - 3 часов.**

Теория – 1 час. Основные приемы и принципы работы над комиксами.

Графические материалы – тушь, маркеры, гелевые ручки, карандаш.

Практика – 2 часа. Освоение основных графических приемов работы с карандашом и тушью. Создание собственного комикса. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

#### **Тема 3.2. Раскадровка - 3 часа.**

Теория – 1 час.. Взаимосвязь раскадровки и комиксов. Наезд, отъезд.

Монтажные стыки, схематичность, крупный, общий, средний планы, звуковая дорожка, материалы. Профиль, анфас, три четверти.

Практика – 2 часа. Создание собственной раскадровки. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

#### **Тема 3.3. Сценарий - 3 часа.**

Теория – 1 час. Структура сценария. Экспозиция - ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта. Завязка -

начало конфликта. Кульминация - наивысшая точка развития конфликта. Развязка - разрешение конфликта. Основное действие.

Практика – 3 часа. Создание собственного сценария. Использование диалогов, музыкальных вставок и основных приемов драматургии. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

#### **4. Основные техники создания мультфильма –35 часов.**

**Тема 4.1. Стопмоушн – 5 часов**  
Теория – 1 час. Понятие, история, виды стопмоушн. Самые популярные ролики ютуб в этой технике. Клипы и заставки в кино. Рекламные ролики. Игровые ролики. Короткий метр. Содержание кадров в секунду. Основные правила съемки. Форма контроля - устный опрос  
Практика – 4 часа. Создание сценария группового ролика в этой технике. Таблица раскадровки, распределение ролей. Заполнение таблицы, продумывание деталей. Подбор материалов. Съемка. Просмотр, монтаж, озвучка, обсуждение. Форма контроля – показ готовых работ.

**Тема 4.2. Бумажная перекладка - 10 часов**  
Теория – 1 час. Основные правила съемки. Отличия бумажных марионеток, способы их создания. Форма контроля – устный опрос.  
Практика – 9 часов. Создание сценария и раскадровки. Создание бумажных марионеток. Рисование фонов. Постановка света, установка и закрепление штатива и камеры, съемка, монтаж, озвучка. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата

**Тема 4.2. Пластилиновая анимация 5 часов.**  
Теория – 1 час Плоскостная анимация и объемная. Отличия, возможности. Основные правила съемки. Отличия пластилиновых кукол. Графические и живописные техники. Коллаж. Форма контроля – устный опрос.  
Практика – 4 часа. Создание сценария и раскадровки. Выбор размера куклы. Создание каркаса для пластилиновых марионеток. Лепка. Создание фонов. Выбор техники для титров. Постановка света, установка и закрепление штатива и камеры, съемка, монтаж, озвучка. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

**Тема 4.2. Рисованная (классическая) анимация - 15 часов.**  
Теория – 1 час. Особенности этого вида мультипликации и его плюсы. Пластичность и волшебство техники. Количество кадров в секунду. Графические приемы и материалы. Форма контроля – устный опрос.  
Практика –14 часов. Выбор материалов и приемов рисования. Создание сценария. Рисование сцен. Съемка, монтаж, озвучка. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

#### **5. Титры – 4 часа.**

**Тема 5.1. История и виды шрифтов – 2 часа.**  
Теория – 1 час. История мировой письменности. Четыре основных вида письма. Шрифт как объект графического дизайна. Форма контроля – устный опрос.  
Практика – 1 час. Практическая работа по построению композиции. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

**Тема 5.2. Леттеринг и каллиграфия – 2 часа.**  
Теория – 1 час. Основные особенности леттеринга и отличие его от каллиграфии. Возможности использования техник в титрах. Примеры из мировой классики и отечественной мультипликации и кинематографа. Современные варианты.  
Практика – 1 час. Создание и съемка титров на основе изученного материала. Заголовок, оглавление, указание авторства.

**6. Монтаж – 16 часов.**

**Тема 6.1. Видеомонтаж – 8 часов.**

Теория – 2 часа. Понятие монтажа. История и правила анимации. Знакомство с монтажными программами. Пошаговая инструкция.  
Практика – 6 час. Монтаж отснятого материала. Настройка камеры, освещения, рабочего пространства. Анимация и операторская работа. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата. Выставка работ. Показ готовых роликов.

**Тема 6.2. Озвучка – 8 часов.**

Теория – 2 часа. Понятие. Виды озвучки – музыкальное сопровождение, звуки, диалоги. Примеры из мировой классики. Основные правила озвучки. Способы подражания разным звукам. Известные дикторы и дублеры звезд. Музыка как основной способ передачи эмоциональной составляющей.  
Практика – 6 часов. Имитирование звуков в зависимости от найденного предмета. Поиск аналогов в сети Интернет. Запись звука. Монтаж готовых звуковых файлов. Наложение музыки.

**7. Авторская анимация – 70 часов**

Теория – 5 часов. Знакомство с авторской анимацией. Современная авторская анимация и короткий метр. Мировые фестивали. Фестивали авторской анимации в России. Всероссийские конкурсы авторской анимации – их авторы и победители. Основы теории создания сценариев. Виды раскадровок. Правила съемки.

Практика – 65 часов. Создание собственного героя, работа над образом. Выбор анимационной техники на основе изученного в течение учебного года. Раскадровка и сценарий в любимом жанре. Выбор цветовой гаммы. Создание фонов. Создание персонажей. Создание титров. Планирование съемки. Форма контроля – просмотр работ с фиксацией результата.

## **Требования к уровню подготовки выпускников второго года обучения**

### **Результаты теоретической подготовки:**

- Знает: - анимационные техники – стопмоушн, предметную анимацию, плоскостную перекладку и рисованную анимацию
- чем отличается мультипликация от анимации
- виды шрифтов
- основные этапы истории анимации
- классиков мировой анимации
- основные термины для съемки и раскадровки

### **Результаты практической подготовки:**

- умеет: - работать со сценариями для мультфильмов, рисовать комиксы и раскадровку;
- работать с графическим редактором и программой видеомонтажа;
- создавать собственные персонажи;
- делать покадровую анимацию;
- работать с титрами;
- работать со звуком и светом.
- Владеет навыками быстрых набросков, зарисовок, коллажей.

## **2. Организационно - педагогические условия реализации программы**

### **Календарный учебный график**

Продолжительность учебного года составляет 39 недель. Продолжительность учебных занятий первого года обучения - 35 недели, второго года обучения – 35 недели.

Учебный процесс организуется по учебным четвертям, разделенным каникулами. В течение учебного года предусматриваются каникулы в объеме первый год обучения – 4 недели, второй год обучения - 4 недели.

Конкретные даты начала и окончания учебных четвертей, каникул ежегодно устанавливаются годовым календарным учебным графиком, утверждаемым приказом директора учреждения.

### **Условия реализации программы**

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

1 Материально-технические условия реализации программы Реализация программы предполагает наличие специального кабинета автоматизированными рабочими местами обучающихся и педагогов.

Оборудование учебного кабинета:

комплект мебели для обучающихся;

комплект мебели для преподавателя;

2 Технические средства обучения:

- Ноутбук,

- программное обеспечение: Windows Movie Maker, программы для создания компьютерной графики и анимации (Paint, Microsoft Power Point, Pivot Animator, Gimp).

- мультимедийный проектор;

- фотоаппарат;

- экран;

– материалы в программе PowerPoint по темам программы,

- интернет ресурсы:

· Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>

· Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>

· Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>

· <http://ru.wikipedia.org>

· Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

· Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>

· Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

· Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>

- Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>

## Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования с высшим или средне- специальным педагогическим образованием, соответствующий требованиям профессионального стандарта педагога дополнительного образования.

### 2.1. Этапы и формы педагогического контроля по освоению образовательной программы «Мультипликация»

Основными видами отслеживания результатов освоения программы являются входной, промежуточный и итоговый контроль.

Осуществляется контроль следующим образом:

**Входной контроль** проводится в начале учебного года, отслеживается уровень

подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

**Текущий контроль** проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися материала, отмечаются типичные ошибки, ведётся поиск их предупреждения и исправления.

Внимание каждого ребёнка обращается на чёткое выполнение работы и формирование навыков.

Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, анкеты с вопросами по пройденной теме, тесты, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия и первого года обучения по тем же критериям проводится промежуточный контроль (промежуточная аттестация). Его цель – выявление степени обученности детей за первое полугодие по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос, тесты, демонстрация творческих работ.

**Итоговый контроль** (итоговая аттестация) проводится в завершении всего образовательного курса программы в целом.

Цель его проведения – Определение уровня усвоения программы каждым обучающимся.

Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

-творческие задания;

-тесты;

- анкеты.

Итоговой формой реализации программы является презентация анимационного фильма.

## **2.1. Оценка качества освоения программы**

Оценка качества освоения программы осуществляется по результатам освоения обучающимися модулей образовательной программы.

Положительный результат освоения всех модулей свидетельствует о достижении детьми запланированных образовательных результатов.

Контроль и оценка результатов освоения отдельных навыков осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий.

## **2.2 Методические материалы**

Педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология программированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, технология развития критического мышления, здоровьесберегающая технология. Особенности организации образовательного процесса – очное. Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая по 7-12 человек.

Формы организации образовательной деятельности: беседа, игра, теоретическое занятие, практическое занятие, презентация.

## Аннотация к программе

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация» технической направленности стартового уровня направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности детей 7-13 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Обучающиеся получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

**Объем и срок освоения программы** – 280 часов (140 часов - первый год обучения, 140 часов – второй год обучения), 2 раза в неделю по 2 часа, всего 4 часа в неделю. Программа допускает возможность педагога определить новый порядок изучения материала, изменить количество часов внутри разделов, внести изменения в содержание изучаемой темы, основываясь на индивидуальных особенностях, базовых знаниях и желаниях обучающихся.

**Срок реализации программы** - 2 года; 1 год обучения - 35 недель, 2 год обучения – 35 недель.

**Режим занятия** – два раза в неделю по 2 занятия по 40 минут с десятиминутным перерывом, в соответствии с возрастом.

**Формы обучения** – очная.

Адресат программы – дети 7-13 лет.

### Сведения о разработчике:

1. Зенкова Людмила Евгеньевна
2. Центр творческого развития «Академия детства»
3. Педагог дополнительного образования
4. Стаж работы 22

## **Информационное обеспечение**

### **Нормативно-правовые документы:**

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
6. Национальный проект «Образование» (паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
8. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года N 1642.
9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).
11. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Утверждена Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467)
12. Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД – 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

13. Письмо Министерства Просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
15. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"
16. Постановление Правительства Свердловской области от 07.12.2017 года № 900 – ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года».
17. Устав МКУДО «Дворец творчества».
18. Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» в рамках национального проекта «Образование» (до 2024 г.).
19. Проект «Уральская инженерная школа» на 2015-2034 от 06.10.2014 № 453- УГ (с изм. От 31.05.2016 №307 –У Учебно-методическая литература

### **Список литературы, используемой при написании Программы**

1. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования – Москва: Владос, 2004.
2. Дронов В. Macromedia Flash MX. – Санкт-Петербург: БХВ - Петербург, 2003.
3. Зейц З. М. Пишем и рисуем на песке. – Москва: ИНТ, 2010.
4. Карлсон М. Создай свой пластимир. – Ростов на Дону: Феникс, 2009.
5. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – Москва: НТ Пресс, 2006.
6. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – Москва, 1990.
7. Кино: Энциклопедический словарь / гл. ред. С. И. Юткевич ; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др. – Москва: Советская энциклопедия, 1987

### **Литература для педагога**

- 1.«Детская студия мультипликации.Рекомендации по работе с детьми» Е.Р. Тихонова, 2010г;
- 2.«Принципы работы детской студии мультипликации» П.И. Анофриков, 2010г;
- 3.«Карманная книга мульт-журиста» Владимир Иткин, 2006г.

4.«Детская студия мультипликации.Рекомендации по работес детьми» Е.Р. Тихонова, 2010г;

5.«Принципы работы детской студии мультипликации» П.И. Анофриков, 2010г;

#### **Видео и медиосопровождение:**

- Документальный фильм о деятельности мультипликатора Ю. Норштейн.
- Мультфильмы анимационной студии "Пчелка".
- Мультфильмы студия «Кристалмас Филмз».
- Мультфильмы студии "Союзмультфильм".
- Фильмы Уолта Диснея.
- Мультфильмы: А. Татарского, студии «Пилот».
- Мультфильмы А. Петрова.
- Мультфильмы студии «А-фильм».

#### **Материалы для занятия:**

Фильмы Федора Хитрука, Юрия Норштейна, Александра Татарского и студии «Пилот», Леонида Носырева, Гарри Бардина, Назарова, Алдашина, Александра Петрова, Уолта Диснея, Котеночкина.

- Сюжеты программы «Галилео» о мультипликации.

Ссылки на сайты

- [http://vk.com/mult\\_svoimi\\_rukami](http://vk.com/mult_svoimi_rukami)(Мастерская "Мультфильм своими руками").
- <http://shkola-25.ru/vse-multfilmyi> (Мульт-школа Софьи).
- <http://multmy.ru/raspisanie/> (Мульт на два поколения).

#### **Электронные ресурсы**

1. Информационный портал Реализации Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» - <Http://www.273-фз.рф>
2. «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов: [Электронный ресурс] - URL: <http://multator.ru/draw/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.
3. Планета мультфильмов: [Электронный ресурс] - URL: <https://ulin.ru/whatshow.htm> (дата обращения: 23.04.2020). – Текст. Изображение : электронные.
4. Про фото и видео простым языком: [Электронный ресурс] - URL: <https://profotovideo.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст.
5. Сценарист.ру: [Электронный ресурс] - URL: <http://www.screenwriter.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.
6. Уроки Photoshop: [Электронный ресурс] - URL: <https://photoshop.demiart.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.

#### **Список литературы для обучающихся**

1. Асенин С. Иржи Трнка. Тайна кинокуклы. – Москва, 1982.
2. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. – Москва : Аграф, 2003.

3. Горичева В. С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998.
4. Липковиц Д. Lego. Книга игра. Оживи свои модели! – Эксмо, 2014
5. «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов: [Электронный ресурс]  
- URL: <http://multator.ru/draw/> (дата обращения: 21.10.2020). –