

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное автономное учреждение Амурской области
«Детский оздоровительный лагерь «Колосок»
Центр выявления и поддержки одарённых детей «Вега»

Программа рекомендована к реализации
Экспертным советом ЦВПОД «Вега»

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГАУ ДОЛ «Колосок»
/ А.Б. Носкова /
(подпись) (Ф.И.О.)

Протокол заседания
от «14» 05 2021 г.
№ 5



Дополнительная образовательная программа
«Юные мультипликаторы»
(с применением средств дистанционного образования)

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 10-17 лет
Срок реализации программы: (42 часа) 7 дней

Ф.И.О.	Должность	Дата	Подпись
Ерёмина В.В.	Председатель экспертного совета ЦВПОД «Вега»	14.05.2021	
Калашникова Ю.Б.	Член экспертного совета ЦВПОД «Вега», по направлению «Искусство»	14.05.2021	
Автор: Рихновец А.А.	Руководитель программы «Юные аниматоры», ведущий МБ им. Б. Машука МБУК «МИБС»	14.05.2021	

1.1 Пояснительная записка (общая характеристика программы)

Актуальность: Актуальность и необходимость создания программы обусловлена возрастными особенностями детей, потребностью воспитания всесторонне развитой личности, осознания ребенком собственной индивидуальности, его стремлением к самореализации. Сочетание компьютерных технологий, художественного и литературного творчества, традиционных форм декоративно-прикладного искусства будет способствовать всестороннему развитию личности, более точному раннему выбору и подготовке к будущей профессии, а также поддержке начинающих авторов в области анимации. В рамках реализации программы участники в процессе индивидуальной и групповой творческой работы над мультфильмами, примеряя на себя роли художника, сценариста, режиссера, композитора, продюсера, монтажёра, получают необходимые навыки, которые могут стать определяющими в выборе будущей профессии, а также станут основой для развития в регионе анимационного кино.

Направленность: техническая.

Уровень: базовый.

Отличительные особенности программы: образовательная программа является практико-ориентированной.

Программа направлена на освоение основ технологий перекладной мультипликации с помощью специальных программ для съёмки покадровой анимации и компьютерной анимации. Анимация является универсальным средством формирования личности учащихся, так как ее возможности позволяют развить творческие способности детей в комплексе: родная речь – написание сценария; изобразительное творчество – создание образа персонажей и фонов; декоративно-прикладное творчество – изготовление моделей, игрушек, декораций; пластика – знакомство с движением; музыка, звук – озвучивание фильма; техника – знакомство с оборудованием и приспособлениями для съёмки мультфильма.

Параллельно с анимационным обучением будут проведены психологические тестирования, тренинги и интерактивные игры, которые помогут детям, подросткам и молодёжи разобраться в себе, своих увлечениях и определиться с будущей профессией, а также научат их работать в команде, не бояться публичных выступлений и помогут успешной социализации в профессиональной среде.

Отличительные особенности этой программы, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребнку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Адресат программы: программа предназначена для детей и подростков в возрасте 10-17 лет.

Освоение данной образовательной программы направлено на участников проекта-победителя конкурса фонда президентских грантов «Лаборатория амурской анимации», прошедших курс предварительной подготовки, и победителей Международного фестиваля детского кино и видеотворчества «КинАмурчик».

Объем и срок освоения программы: срок реализации программы 7 дней, общее количество часов: 42 часа (каждый учебный день рассчитан на 6 часов).

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: Одна смена (7 дней). Продолжительность занятия 45 минут. Самостоятельная работа над проектом: 31 академический час. Защита проектов, подведение итогов, рефлексия 2 академических часа.

Форма обучения: очная

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, коллективные, по звеньям и др.

Формы занятий:

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и учащихся: лекция, занятие-игра, мастерская, конкурс, практикум и т.д.;
- по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, комбинированные формы занятий.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: сформировать у обучающихся взаимосвязанную совокупность базовых знаний, умений и навыков, необходимых для практического осуществления самостоятельной проектной деятельности в области анимации, способствующих успешному развитию каждого учащегося.

Задачи:

1. Обучающие:
 - Обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультимедиа;
 - Изучить основы изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
 - Сформировать определенные навыки и умения, закрепить их в анимационной деятельности;
 - Обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
 - Научить элементарным навыкам организации художественного творческого процесса;
2. Развивающие:
 - Развить художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности учащегося;
 - Сформировать устойчивый интерес учащихся к художественной деятельности;
 - Развить художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
 - Развить коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности;
 - Расширить кругозор учащихся, приобщение их к киноискусству, его лучшим образцам;
 - Сформировать творческий союз учащихся и педагогов в образовательном процессе;
 - Развить познавательную активность и способность к самообразованию;
3. Воспитательные:
 - Создать у учащихся положительный настрой на занятия в творческом объединении;
 - Вызвать у них интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями;
 - Воспитать и развить художественно-эстетический вкус и уважение к основным видам и жанрам кинематографа;
 - Воспитать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения;
 - Воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности.

Обучающие, развивающие и воспитательные задачи направлены на формирование универсальных учебных действий (УУД): личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных.

1.3 Планируемые результаты

Учащиеся должны знать:

- общие сведения об истории анимации;
 - виды анимации;
 - профессии в анимации;
 - правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов и работе с инструментами и мультоборудованием;
 - название и назначение инструментов для работы;
 - различные материалы - бумага, картон, акварельная бумага, ватман, цветная бумага;
 - различные виды декоративного творчества в анимации (рисунк, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);
 - основные правила анимации;
 - основы технологии перекладной мультипликации;
 - профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);
 - знать название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликации;
 - знать названия компьютерных программ для создания компьютерной анимации.
- Учащиеся должны уметь:
- понимать рисунки, схемы, эскизы;
 - определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
 - анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
 - определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
 - применять различные виды декоративного творчества в перекладной анимации;
 - пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др.);
 - различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
 - передавать движения фигур человека и животных;
 - решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
 - проявлять творчество в создании своей работы;
 - озвучивать героев;
 - работать самостоятельно и в команде.

2. Содержание программы: учебный план, содержание учебного плана УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Тематический блок	Количество часов		Форма контроля итогов
	Теория	Практика	
Вводное занятие «Путешествие в страну мультипли- кации»	1		1 Фронтальный опрос

Сценарий мультфильма	1	1	2	Практические занятия с промежуточной аттестацией
Создание персонажей		1	1	Практические занятия с промежуточной аттестацией
Раскадровка сценария. Аниматик	1	1	2	Практические занятия с промежуточной аттестацией
Создание фонов. Понятие плана		1	1	Практические занятия с промежуточной аттестацией
Звук. Монтаж	1	1	2	Практические занятия с промежуточной аттестацией
Работа над творческим проектом	9	22	31	Решение проблемных задач
Итоговая аттестация		1	1	Творческий конкурс
Итоговое занятие, рефлексия	1		1	Зачет

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема / Тематический блок	Количество часов		
		теория	практика	всего
Вводное занятие				
1	Знакомство с содержанием работы. Обсуждение плана. Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре «Вега». История создания мультфильма. Профессии в анимации. Виды мультипликации.	1		1
Сценарий мультфильма				
2	Основы построения сценария. Структура. Драматургия. Особенности сценария для анимационного фильма.	1		
3	Формирование алгоритма работы по написанию сценария. Знакомство с образцами сценариев.		1	
Создание персонажей				
4	Анатомия персонажа, ростовые ракурсы персонажа с разных сторон, голова персонажа в ракурсах.		0,5	
5	Артикуляция персонажа (липсинг). Мимика персонажа, эмоции. Разработка собственной		0,5	

	походки персонажа, разные варианты..., крадущаяся, спокойная, вальяжная, бег, прыжок.				
Раскадровка сценария. Аниматик		1	1	2	
6	Раскадровка фильма, построение кадра	1			
7	Аниматик. Основные инструменты для создания (практическая работа с ПО).		1		
Создание фонов. Понятие плана			1	1	
8	Концепт-арт, план, создание локаций, работа с фонами			0,5	
9	Инструменты для создания фонов и декораций			0,5	
Звук. Монтаж		1	1	2	
10	Завершающий этап создания мультфильма. Сведение, монтаж. Сборка фильма с учетом драматургии и тайминга.	1			
11	Программное обеспечение для записи звука и монтажа (практическая работа с ПО и инструментарием)		1		
Работа над творческим проектом		9	22	31	
12	Мозговой штурм. Составление плана работы. Распределение задач в команде. Подбор материалов	4		8	
13	Создание и защита собственных проектов	5		14	
Итоговая аттестация			1	1	
14	Творческий конкурс по отдельным номинациям: лучший сценарист, лучший режиссер, лучший художник-раскадровщик, лучший художник-фонист, лучший аниматор, лучший мультипликатор, лучший звукорежиссер, лучшая роль			0,5	
15	Творческий конкурс на лучший итоговый проект			0,5	
Итоговое занятие		1			1
16	Подведение итогов работы. Рефлексия	1			
	ИТОГО	14	28	42	

3 Условия реализации программы (материально-техническое, кадровое, информационное обеспечение)

Материально-техническое обеспечение

Помещение для занятий (20 столов, 20 стульев)

Компьютеры / ноутбуки (минимальное количество 4, Windows 7 или 10, Chrome,

Powerpoint, Excel, Word, Adobe After Effects, Adobe photoshop, доступ к интернету)

Технические средства обучения:

- мультстанок для перекладной анимации (2)

- мультстанок для кукольной анимации (2)

- доска;
- камера;
- web-камера;
- штатив;
- сканер;
- led-экран / проектор и экран для проектора;
- программное обеспечение.
- Краски (гуашь, акварель);
- Бумага А3 и А4 (для рисования героев и декораций);
- Цветной картон;
- Клей;
- Кисти разных размеров;
- Карандаши, фломастеры;
- Пластилин.

4 Методические материалы

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, изданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса.

Формы реализации обучения, используемые при реализации программы: фронтальная, групповая, индивидуальная, дистанционная.

Формы организации учебного процесса: помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного курса: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов, конкурс, викторина, диспут, круглый стол, «мозговой штурм», воркшоп, глоссирование, деловая игра, квиз, экскурсия.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Педагогические технологии: индивидуализации обучения; группового обучения; коллективного взаимообучения; дифференцированного обучения; разноуровневого обучения; проблемного обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; коллективной творческой деятельности; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

Современные образовательные технологии: проблемное, разноуровневое, проектное обучение, исследовательский, игровой методы обучения, технология обучения в сотрудничестве, технология лекционно-семинарской зачётной системы и информационно-коммуникационные технологии.

Дидактические материалы: методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература.

5. Список литературы

Список литературы для педагога

1. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я, Издание: Перспектива, 2011 Страниц: 148
 2. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009. — с.197.М.
 3. Зейц, «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ», 2010г.
 4. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
 5. Н. Больгерг, С. Больгерг, «Мультстудия «Пласталин», Москва, «Робинс», 2012г.
 6. Бабиченко Д.Н. "Искусство мультипликации". М. "Искусство", 1964, 144 стр.
 7. Д. Чепел, «Создаём свою компьютерную студию звукозаписи», Москва, «ДМК», 2005г.
 8. Т. Грабенко, Т.Зинкевич-Евстигнеева, «Чудеса на песке»
 9. Г. Уайтэкер, Д. Халас, «Гайминг в анимации», Лондон, 1981г.
 10. У. Фостер, «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.
 11. А.А. Мелик-Пашаев, А.А. Адашкина, Г.Н. Кудина, З.Н. Новлянская, Н.Ф. Чубук «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития учащихся» (методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ), Психологический институт РАО, Феникс плюс г. Дубна, 2009г.
 12. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Художник в каждом ребенке», Просвещение, Москва, 2009г.
 13. Е.Р. Тихонова Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное. 2011 г. 59 стр.
 14. Д.В. Велинский, «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008
 15. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009, т.в. 6.
 16. Иткин В.В. Карманная книга мульт-журиста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. 2006 г., 21 стр
 17. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. // Искусство в школе. - 2007, т.в. 4.
 18. Тихонова Е. Мультипликация – синтез искусств. // Искусство в школе. - 2006, т.в. 3.
- ### Список литературы для учащегося
1. Н. Пунько, О. Дунаевская «Секреты детской мультипликации», М.: Линка-Пресс, 2017.
 2. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я, Издание: Перспектива, 2011.- 148с
 3. Анна Милборн. Я рисую мультики, М.: Росмэн, 2003. — 64 с.
 4. А. А. Гусакова «Мультфильмы в детском саду» ТЦ «Сфера», М. 2010 г.
 5. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.