

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД НЕФТЕКАМСК  
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Принята на заседании  
методического совета  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017 г.  
Протокол № \_\_\_\_\_

УТВЕРЖДАЮ.  
Директор МБУ ДО ЦТТДиЮ  
\_\_\_\_\_ Р.Т.Ганиев  
Приказ № \_\_\_\_\_  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-педагогической 000000000000 направленности  
«Мультипликация»**

Возраст обучающихся: 8-12 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Тагирова Айгуль Радиковна,  
педагог дополнительного  
образования

г. Нефтекамск, 2017 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Для большинства детей знакомство с искусством начинается именно с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультики. По мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут все важнейшие области искусства: литература, живопись, музыка, кукольный театр, цирковая клоунада и другие. Мультфильм – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный его характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством «мультика» на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности младших школьников.

Огромное значение имеет культурная и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Также большое значение имеет психологическая и человеческая роль хорошей мультипликации. Многие тысячи родителей сейчас жалуются на то, что их детям нечего стало смотреть – только поток американской и японской анимации, наполненной сценами насилия, войны, агрессии. Очень мало отечественного продукта, продолжающего традиции «Ну, погоди!» и «Винни-Пуха», «Чебурашки» и «Каникул в Простоквашино». Мультиков, созданных руками детей – и вовсе почти нет. Задача данной программы – восполнение этих пробелов и создания действительно «добрых мультиков», учащих растущего человека прекрасному.

**Направленность дополнительной образовательной программы** – социально-педагогическая.

### **Актуальность и педагогическая целесообразность программы:**

Для того чтобы стать участником программы, ребенку совершенно не нужно обладать каким-то специфическими навыками. Например, для этого вовсе не обязательно изначально хорошо рисовать. Мультфильмы бывают не только рисованные – их можно делать из всего, что найдется под рукой: из манной крупы, пластилина, магнитиков, веточек, камушков, песка, соли, и множества других доступных материалов. А обучение рисованию как таковому – происходит как бы незаметно, не в форме экзаменов и контрольных, а в форме увлекательных и веселых занятий. Дети учатся рисовать, творить и думать - общаясь и развлекаясь. **Актуальность программы** состоит в ее технической значимости. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

**Педагогическая целесообразность** состоит в том, что создание мультипликаций обогащает обучающихся практическим опытом, выявляют интересы и способности каждого ребенка, показывает путь, по которому ребенок может достичь реализации своих способностей.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение

технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

**Новизна программы** состоит в следующем:

1. Программа не столько прививает навыки и умение работать с графическими программами, сколько способствует формированию эстетической культуры. Программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

2. Системно – деятельностный подход при организации образовательного процесса с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов и практической работой по созданию собственных фильмов.

3. Базовой составляющей содержания программы являются разнообразные виды изобразительной деятельности: рисование, лепка, конструирование, прикладные работы из различных материалов.

**Цель:** эстетическое развитие и художественное образование детей в процессе создания мультипликационного фильма.

**Задачи:**

*Предметные(образовательные):*

-обеспечить условия для того, чтоб ребёнок умел «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; - импровизировать; - работать в группе, в коллективе. - выступать перед публикой, зрителями

*Метапредметные:*

- развивать творческие способности, воображение, внимание и память, логическое и креативное мышление;

- способствовать формированию умений создания самостоятельных творческих работ в сфере медийного информационного продукта;

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей;

- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; - формулировать собственное мнение и позицию

*Личностные:*

- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели.- правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.).

- выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности.

**Возраст** детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы–8-12 лет.

**Сроки** реализации дополнительной образовательной программы – 1 год.

**Форма и режим занятий**

Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии:

- индивидуальная;

- групповая;

- фронтальная;

- индивидуально-групповая;

---

- работа по подгруппам;

Занятия групп проводятся 2 раза в неделю по 2 часа в неделю (144 часа в год)

Способы определения результативности:

Результативность определяется:

1. Просмотром промежуточных и конечных мультипликаций.
2. Демонстрацией конечного информационного продукта и его анализа.
3. Участие в конкурсах различного уровня.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

1. первичный контроль (октябрь);
2. промежуточный контроль (январь);
3. итоговый контроль (апрель).

**Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:**

- участие в конкурсах и анимационных фестивалях

---

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название темы	Всего часов	теория	практика	Форма контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа
2	Знакомство с анимацией, просмотр роликов, движение простейших фигур из пластилина	10	2	8	Семинар Практическая работа
3	Анимационные фокусы. Примеры постановок	4	1	3	Творческие упражнения Практическая работа
4	Живая линия (графика)	4	1	3	Практическая работа
5	Волшебные пиксели	4	1	3	Беседа Практическая работа
6	Игра «Кто прячется в комке пластилина?»	2	1	1	Игра
7	Работа над сценарием и эскизами героев. Создание раскадровки	4	1	3	Беседа Практическая работа
8	Распределение ролей, прорисовка декораций и персонажей	6	3	3	Беседа Практическая работа
9	Обсуждение материалов для создания фона и героев	4	2	2	Беседа Практическая работа
10	Моделирование героев мультипликации	4	-	4	Практическая работа
11	Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 2D	12	4	8	Практическая работа
12	Выбор звука для будущего мультфильма	2	1	1	Беседа
13	Обзор программы на компьютере, работа с фотографиями	2	1	1	Практическая работа
14	Получение готовой мультипликации. Наложение звука	8	-	8	Практическая работа. Просмотр мультфильма
15	Самостоятельная разработка собственных небольших сюжетов и персонажей	8	1	7	Самостоятельная работа
16	Совместная работа над раскадровкой каждого сюжета	6	2	4	Беседа Практическая

					я работа
17	Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 3D	6	1	5	Практическая работа
18	Работа с фотографиями, получение готовых мультипликаций детей	16	-	16	Практическая работа. Просмотр мультфильма
19	Проверка знаний, умений и навыков.	39	7	32	Конкурсы, игры, тесты
20	Заключительное занятие.	1	1	-	Беседа
	<b>Всего часов:</b>	<b>144</b>	<b>31</b>	<b>113</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

---

### **1. Вводное занятие**

*Теория.* Беседа о мультипликации. Правила техники безопасности, правила поведения в ЦТТД и Ю. Игры на знакомство.

*Практика.* Просмотр отрывка из мультфильма Брэк.

### **2. Знакомство с анимацией, просмотр роликов, движение простейших фигур из пластилина**

*Теория.* Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России.

*Практика.* Просмотр коротких роликов. Работа с пластилином.

### **3. Анимационные фокусы. Примеры постановок**

*Теория.* Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных.

*Практика.* Творческие упражнения. Просмотр информационных материалов.

### **4. Живая линия (графика)**

*Теория.* Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки.

Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике.

*Практика.* Рисование линий, создание короткой анимации.

### **5. Волшебные пиксели**

*Теория.* Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов.

*Практика.* Создание изображений из кусочков изорванной бумаги, мозаики, крупы и др. Их оживление.

### **6. Игра «Кто прячется в комке пластилина?»**

*Теория.* Объяснение правил игры

*Практика.* Работа в парах: один придумывает персонажа, другой вылепливает его из одноцветного кусочка пластилина. После этого все дети угадывают, кто кого слепил.

### **7. Работа над сценариями и эскизами героев. Создание раскадровки**

*Теория.* Разбор понятия сценария и эскиза. Подготовка сюжета.

*Практика.* Просмотр роликов. Объяснение понятия раскадровки с помощью упражнений с детьми.

### **8. Распределение ролей, прорисовка декораций и персонажей**

*Теория.* Распределение ролей, обсуждение характеров персонажей, их движений

*Практика.* Рисование будущих декораций. Работа с бумагой, красками, фломастерами и др.

### **9. Обсуждение материалов для создания фона и героев**

*Теория.* Обсуждаются различные способы создания фона для будущей мультипликации.

*Практика.* Дети фантазируют, предлагают свои материалы, приносят их, учатся работать с различными материалами.

### **10. Моделирование героев мультипликации**

*Практика.* Дети лепят объемные фигуры, намазывают пластилин на картон, проволоку, веточки и др. Либо приносят свои любимые игрушки для их дальнейшего «оживления».

### **11. Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 2D**

*Теория.* Понятия кадр и режиссёр. Объяснение смысла правильного выбора положения камеры и света.

*Практика.* Постановка героев, камеры, лампы. Создание анимации 2D.

### **12. Выбор звука для будущей мультипликации**

*Теория.* Обсуждение, голосование за подобранные звуки.

*Практика.* Прослушивание звуков (музыка, звуки природы, речь). Просмотр примеров удачных роликов.

### **13. Обзор программы на компьютере, работа с фотографиями**

*Теория.* Описание работы в специальной программы для монтажа Windows Movie Maker.

*Практика.* Скидывание фотографий на компьютер. Работа в программе.

### **14. Получение готовой мультипликации. Наложение звука**

*Практика.* Работа в программе, разбор возможностей программы. Просмотр готовой работы.

### **15. Самостоятельная разработка собственных небольших сюжетов и персонажей**

*Теория.* Объяснение принципа создания собственных сюжетов и персонажей.

*Практика.* Прорисовка эскизов будущих персонажей, их создание с помощью различных материалов.

### **16. Совместная работа над раскадровкой каждого сюжета**

*Теория.* Объяснения принципа раскадровки сюжета.

*Практика.* Отрисовка кадров на бумаге.

### **17. Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 3D**

*Теория.* Понятие анимации 2D и 3D

*Практика.* Постановка персонажей по местам, регулирование света. Создание анимации 3D.

### **18. Работа с фотографиями, получение готовых мультипликаций детей**

*Практика.* Скидывание фотографий на компьютер, работа в программе Windows Movie Maker. Просмотр готовых мультипликаций детей.

### **19. Проверка знаний, умений и навыков**

*Теория.* Обсуждение возникших проблем, работа над ошибками

*Практика.* Создание анимаций по определенным темам на конкурсы, работа с материалом по собственным задумкам. Ответы на тесты в форме игры.

### **20. Заключительное занятие**

*Теория.* Подведение итогов работы за год, поощрение наиболее отличившихся, обсуждение планов на летний период и следующий учебный год.

## **Ожидаемые результаты:**

В результате освоения программного материала обучающиеся

### **должны знать:**

- структуру работы мультипликаторов;
- значение понятий: живопись, графика, пейзаж;
- различные виды декоративного творчества в анимации (лепка);
- этапы создания анимационного фильма;
- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- особенности материалов техники анимационной деятельности.

### **должны уметь:**

- создавать коллективный литературный сценарий;
- создавать экспликацию (раскадровку) мультфильма;
- создавать персонажей для мультфильма, используя разнообразные художественные материалы;
- создавать персонажей для мультфильма в различных анимационных техниках;
- подбирать музыкальное и звуковое сопровождение;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками);
- передавать движения фигур человека и животных;
- проявлять творчество в создании своей работы.



## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Форма организации деятельности – студия. Профиль деятельности студии принадлежит к визуальному творчеству, как средству передачи информации (экранные технологии). Все это с одной стороны, предполагает самые прямые связи творческого процесса с реальной живой действительностью, а с другой предоставляет неисчерпаемые возможности для развития наблюдательности, для творческого осмысления жизненного материала.

Организация деятельности студии предполагает и основывается на работе в команде. За время обучения все учащиеся объединения попробуют себя в различных творческих ситуациях.

Кроме групповой работы, применяется и индивидуальная работа. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. В задачи педагога входит создание условий для реализации ведущей подростковой деятельности — авторского действия, выраженного в проектных формах работы. Выполнение проектов завершается публичной защитой результатов и рефлексией.

Основной тип занятий — практикум. Единицей учебного процесса является блок занятий.

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий:

- лекции с проблемным изложением, эвристические беседы, из которых дети узнают много новой информации;
- творческие мастерские, работа в съемочных группах для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных идей;
- тренинги, игры;
- тематические видеопробы, которые способствуют анализу теоретической работы;
- защита проектов, резюмирующих работу и одновременно привлекающими внимание потенциальных студийцев.
- рефлексивные часы проблемного разбора самого удачного/неудачного ролика месяца.

Программно-методическое и информационное обеспечение направлено на грамотное и увлекательное проведение занятий.

Разнообразные занятия дают возможность детям проявить свою индивидуальность, самостоятельность, способствуют гармоничному и духовному развитию личности.

Во время обучения происходит знакомство с теоретическими основами мультипликации. Особое внимание следует уделять развитию способности слушать, исполнять, демонстрировать. На занятиях необходимо предлагать задания, активизирующие творческую активность.

### Материально-техническое оснащение:

- Компьютерный класс
- Учебные столы и стулья
- Компьютеры с процессором Core i5 или выше, оперативной памятью 4 Гб, видеокартой AMD Radeon HD 6450 или выше
- Цифровой фотоаппарат
- Лампа
- Постоянный доступ в интернет.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

### Нормативно-правовые акты:

1. "Конституция Российской Федерации" (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ)
2. "Конвенция о правах ребенка" (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990)
3. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (действующая редакция, 2016)
4. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р <Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей.  
5. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013г. №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

### Основная литература:

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995.
3. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
4. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008.
5. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012.
6. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978.
7. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993.
8. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011.

### Электронные ресурсы:

9. <http://fb.ru/article/322268/raskadrovka---eto-chto-takoe-kak-delat-raskadrovku>
10. <http://toontema.ru/blog/plasti-animation/>
11. <http://salenn.ru/novosti-i-obzory/obzory/plastilinovaya-realnost-ili-kak-sozdayutsya-multfilmy-id58539c3aec4c51a5628b4568>