



п. Зайково

## Содержание

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы».....	4
1.1. Пояснительная записка. ....	4
1.2. Цель и задачи программы .....	7
1.3. Планируемые результаты.....	8
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий. ....	10
2.1. Учебный план .....	10
2.2. Календарный учебный график.....	10
2.3. Рабочие программы.....	12
2.4. Методические материалы. ....	13
Раздел 3. «Комплекс форм аттестации».....	15
3.1. Формы аттестации. ....	15
3.2. Оценочные материалы. ....	15
3.3. Список использованной литературы.....	19
Приложение №1. Рабочие программы. ....	21



## **Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы».**

### **1.1. Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная студия» имеет техническую направленность.

Программа разработана в соответствии:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ "Об образовании в РФ";
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726 - р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06 - 1844 " О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей";
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 11.2015 № 09 - 3242" О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ";
- Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Мы живем в обществе, где технические или электронные виды искусства играют огромную роль. Именно к этим искусствам относятся: кино, телевидение, анимация. Влияние экранной культуры очень велико. Для того чтобы эстетическое и художественное образование стало адекватным современной социокультурной ситуации, нужно обучение визуальному языку. Ребенок – завтрашний взрослый - не должен воспринимать поток окружающей его видеоинформации без их оценки и отбора. Работа над собственным анимационным фильмом поможет

ребенку развить художественный вкус, научиться разбираться в жанрах кино и анимации.

Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкие горизонты развития личности. Мультипликация дает особо точное восприятие протяженности, объемности и единства времени и пространства.

В процессе работы ребенок проходит все стадии работы над мультфильмом. Начиная с замысла сценарного, оформления. Затем работа над образом – придумать внешний облик героя, представить развитие сюжета в виде кадров будущего фильма (раскадровка). Изготовление героев в объеме из того или иного материала, декораций, подчеркивающих образы и атмосферу сюжета. Далее, опираясь на сценарий и раскадровку, съемка фильма. Проигрывание образа его действий и движения. Потом монтаж фильма и озвучивание, поиск музыкального и шумового сопровождения.

Новизна данной образовательной программы основана на комплексном подходе к обучению ребенка и освоению им различных видов деятельности в рамках одного детского объединения.

Педагогическая целесообразность обусловлена тем, что программа предусматривает последовательное изучение методически выстроенного материала. Выполнение поочередности тем и указанных в них задач занятий обеспечивает поступательное художественное развитие ребенка.

#### **Адресат программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная студия» ориентирована на средний школьный возраст детей (11-14 лет) с учетом их психологического и физического развития.

В возрасте 11-14 лет ребенок начинает понимать, что он представляет собой некую индивидуальность, которая подвергается социальным воздействиям. Самосознание ребенка интенсивно развивается, а его

структура укрепляется, наполняясь новыми ценностными ориентациями. Глубокие изменения, происходящие в психологическом облике школьника, свидетельствуют о широких возможностях развития ребенка на данном возрастном этапе. В течение этого периода на качественно новом уровне реализуется потенциал развития ребенка как активного субъекта, познающего окружающий мир и самого себя, приобретающего собственный опыт в этом мире. Важнейшие новообразования возникают во всех сферах психического развития: преобразуются интеллект, личность, социальные отношения. Ведущая роль учебной деятельности в этом процессе не исключает того, что школьник активно включен и в другие виды деятельности (игра, элементы трудовой деятельности, занятия спортом, искусством и пр.), в ходе которых совершенствуются и закрепляются новые достижения ребенка.

Группы комплектуются с учетом возрастных особенностей детей. Наполняемость в одной группе от 10 до 25 человек.

### **Объем программы**

Программа рассчитана на 76 учебных часов, Занятия проводятся 1 раз в неделю, с нагрузкой 2 часа (перерыв 10 минут).

### **Особенности организации образовательного процесса**

Программа нацелена на удовлетворение интересов детей в приобретении базовых знаний о простейших приемах компьютерной графики и мультимедиа.

Занятие по данной программе, являются развивающимися, творческими, направлены на развитие обучающихся культуры взаимоотношений, воображения, фантазии, художественно – эстетического вкуса, творчества и пр. При выполнении коллективных творческих работ дети учатся работать в команде, согласовывать свои устремления с устремлениями других людей, цивилизованно отстаивать свою точку зрения, положительно воспринимать критику в свой адрес, и продуктивно взаимодействовать с членами команды для решения общей задачи -

это способствует формированию социальной и коммуникативной компетентностей.

Лучшие работы обучающихся представляются на выставках, конкурсах и фестивалях детского технического творчества.

**Форма обучения** – очная; групповая; индивидуально-групповая.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель:** развитие логического мышления, творческой активности и пространственно – художественного воображения у детей, средствами компьютерной графики, мультимедиа и робототехники.

**Задачи:**

Обучающие:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике анимации, а также с основными техниками и способами создания анимационных фильмов;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: раскадровка, съёмка, монтаж и др;

Воспитательные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся добру и красоте;
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать умения планирования, оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.

### **1.3. Планируемые результаты.**

#### Предметные результаты:

- уметь пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- знать принципы и последовательность организации процесса создания мультфильма;
- понимать особенности компьютерной анимации и особенности работы на всех этапах съемки анимационного фильма;
- уметь решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- уметь рисовать и редактировать изображения в графических программах;

#### Личностные результаты:

По завершению обучения по программе ребенок будет:

- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других;
- выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

### Метапредметные результаты:

Овладеют следующими метапредметными умениями:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Результативность изучения дополнительной образовательной программы определяется на основе участия обучающегося в конкурсных мероприятиях или выполнения им некоторых работ. Чтобы выявить результат, подводится итог деятельности общим обсуждением со всеми обучающимися группы.

Результатом деятельности также является представление работ на уровне школы, муниципальных конкурсах и мероприятиях технической направленности.

Формой фиксации результата являются грамоты и дипломы.

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

### 2.1. Учебный план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>2 год обучения</b>				
Блок «Информация вокруг нас»				
Всего		38	10	28
Блок «Модель и моделирование»				
Всего		38	1	37
	<b>Итого</b>	<b>76</b>	<b>11</b>	<b>56</b>
<b>3 год обучения</b>				
Блок «Информация вокруг нас»				
Всего		38	21	17
Блок «Модель и моделирование»				
Всего		38	15	23
	<b>Итого</b>	<b>76</b>	<b>36</b>	<b>40</b>

### 2.2. Календарный учебный график

Начало учебного года – 1 сентября

Окончание учебного года – 31 мая.

Продолжительность учебного года: 38 недель.

Праздничные и выходные дни:

- 4 ноября – День народного единства;
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января - Новогодние каникулы
- 7 января - Рождество Христово
- 23 февраля - День защитника Отечества
- 8 марта - Международный женский день
- 29, 30 апреля – перенос выходных дней с 27 апреля и со 02 ноября
- 1 мая - Праздник Весны и Труда
- 9, 10 мая - День Победы
- 12 июня - День России

Продолжительность учебной недели – 6 дней.

Продолжительность занятий – 45 минут.

Перерывы между занятиями – не менее 10 минут.

Сроки проведения промежуточной аттестации: с 15 по 30 мая.

### **2.3. Рабочие программы.**

Рабочая программа обеспечивает достижение планируемых результатов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Анимационная студия».

Рабочая программа учебного курса содержит:

- 1) тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.
- 2) содержание учебного курса.

Полное изложение рабочих программ учебных курсов, предусмотренных при изучении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Анимационная студия» приведено в Приложении №1.

## 2.4. Методические материалы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять в соответствии с планированием программы с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- компьютерные азбуки и буквари для ознакомления с работой с текстом;
- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные лабиринты для управления объектом;
- компьютерные мозаики;
- логические игры на компьютере;
- компьютерные энциклопедии, путешествия;
- компьютерные топологические схемы (например, района, метро),
- компьютерные учебники с иллюстрациями и компьютерные вычислительные игровые и алгоритмические среды;
- игры-кроссворды и азбуки на компьютере на иностранных языках.

Используемые средства программной поддержки:

- Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»)
  - «Информатика» - программа-тренажер для детей
  - «Мир информатики. 1-2 год обучения»
  - «Мир информатики. 3-4 год обучения»
- Персональные компьютеры IBM PC 486. IBM PC Pentium;
- Принтеры: матричные, струйные, лазерные;
- Программное обеспечение: MS Office, языки программирования QBASIC и TURBO PASCAL 7.0, Adobe Photoshop
- ОС Windows XP;

- Сканер; Мультимедийный проектор.

1. Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, - 87 с., илл.

2. Наборы образовательных Лего-конструкторов:

3. Индустрия развлечений. ПервоРобот. В наборе: 216 ЛЕГО-элементов, включая RCX-блок и ИК передатчик, датчик освещенности, 2 датчика касания, 2 мотора 9 В.

4. Автоматизированные устройства. ПервоРобот. В наборе: 828 ЛЕГО-элементов, включая Лего-компьютер RCX, инфракрасный передатчик, 2 датчика освещенности, 2 датчика касания, 2 мотора

## Раздел 3. «Комплекс форм аттестации»

### 3.1. Формы аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в следующих формах:

- проверочные работы, самостоятельные работы репродуктивного характера;
- вопросники, тестирование;
- разработка и защита проектов.

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- представление проектов;
- участие в конкурсах различного уровня.

### 3.2. Оценочные материалы.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
<b>Теоретическая подготовка</b>				
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	▪ 1.практически не усвоил теоретическое содержание программы;	0	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		▪ 2.овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой;	1	
		▪ 3.объем усвоенных знаний составляет более ½;	2	
▪ 4.освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период	3			
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	▪ 1.не употребляет специальные термины;	0	Наблюдение, собеседование
		▪ 2.знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять;	1	
		▪ 3.сочетает специальную терминологию с бытовой;	2	
▪ 4.специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.	3			
<b>Практическая подготовка</b>				
Практические умения и навыки,	Соответствие практических умений и	▪ 1.практически не овладел умениями и навыками;	0	Наблюдение, контрольное
		▪ 2.овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков;	1	

предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. плана программы)	навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3.объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2;</li> <li>▪ 4.овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период</li> </ul>	2 3	задание
Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.не пользуется специальными приборами и инструментами;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием;</li> <li>▪ 3.работает с оборудованием с помощью педагога;</li> <li>▪ 4.работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей</li> </ul>	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;</li> <li>▪ 2.репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца;</li> <li>▪ 3.творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога;</li> <li>▪ 4.творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно.</li> </ul>	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
<b>Основные компетентности</b>				
<b>Учебно-интеллектуальные</b> Подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и работе с литературой	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.учебную литературу не использует, работать с ней не умеет;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога;</li> <li>▪ 3.работает с литературой с помощью педагога или родителей;</li> <li>▪ 4.работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей.</li> </ul>	0 1 2 3	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ
Пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации	Уровни и баллы - по аналогии пунктом выше		
Осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить учебные исследования, работать над проектом и пр.)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни и баллы - по аналогии с пунктом выше		
<b>Коммуникативные</b> Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей	Адекватность восприятия информации идущей от педагога	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.объяснения педагога не слушает, учебную информацию не воспринимает;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом воспринимает учебную информацию;</li> <li>▪ 3.слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других;</li> <li>▪ 4.сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнение других.</li> </ul>	0 1 2 3	

Выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.перед аудиторией не выступает;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения при подготовке и подаче информации;</li> <li>▪ 3.готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога;</li> <li>▪ 4.самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию.</li> </ul>	0 1 2 3	
Участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения	Самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога;</li> <li>▪ 3.участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога;</li> <li>▪ 4.самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения.</li> </ul>	0  1 2 3	
<b>Организационные</b> Организовывать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно организовывать свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.рабочее место организовывать не умеет;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога;</li> <li>▪ 3.организовывает рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога;</li> <li>▪ 4.самостоятельно готовит рабочее место и убирает за собой</li> </ul>	0 1 2 3	Наблюдение Наблюдение, собеседование
Планировать и организовать работу, распределять учебное время	Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, эффективно распределять и использовать время	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.организовывать работу и распределять время не умеет;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога и родителей;</li> <li>▪ 3.планирует и организовывает работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога и родителей;</li> <li>▪ 4.самостоятельно планирует и организовывает работу, эффективно распределяет и использует время.</li> </ul>	0  1 2 3	
Аккуратно, ответственно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.безответственен, работать аккуратно не умеет и не стремится;</li> <li>▪ 2.испытывает серьезные затруднения при необходимости работать аккуратно, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога;</li> <li>▪ 3.работает аккуратно, но иногда нуждается в напоминании и внимании педагога;</li> <li>▪ 4.аккуратно, ответственно выполняет работу, контролирует себя сам.</li> </ul>	0 1 2 3	
Соблюдения в процессе деятельности правила безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1.правила ТБ не запоминает и не выполняет;</li> <li>▪ 2.овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил ТБ, предусмотренных программой;</li> <li>▪ 3.объем усвоенных навыков составляет более ½;</li> <li>▪ 4.освоил практически весь объем навыков ТБ, предусмотренных программой за конкретный период и всегда соблюдает их в процессе работы.</li> </ul>	0 1 2 3	

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ ПО УСВОЕНИЮ

ПРОГРАММЫ на период \_\_\_\_\_ уч.год

Название программы \_\_\_\_\_

Название детского объединения \_\_\_\_\_

Год обучения \_\_\_\_\_

Педагог \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, Имя обучающегося	Возраст		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Оценивание знаний, навыков и умений по 3-бальной шкале:

3 балла – отлично, 2 балла – хорошо, 1 балл – удовлетворительно. Если в объединении несколько групп разного года обучения, то на каждую заполняется свой педагогический контроль.

### 3.3. Список использованной литературы.

#### *Для педагога:*

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВПетербург, 2010.- 352с.: ил.
2. Закон РФ «Об образовании». 2012
3. «Информатика». Программа для начальной школы: 2 – 4 классы (ФГОС)/ Н.В.Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012 г.
4. Информатика практическое пособие для школьников. «С компьютером на «ты» 1997 год.
5. Левин А. Самоучитель полезных программ - М.: Издательский торговый дом «КноРус», 2010.
6. Макарова Н.В., Николайчук Г.С., Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-6 класс (начальный курс).- Питер, 2009.
7. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения // Профессиональное образование. Столица. – М.2007. № 6. С.30
8. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников М. 2008. № 1.С.56-58
9. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Н.А.Нурова Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 год
10. Н.В. Матвеева, Е.Н.Челак, Н.К. Конопатова, Л.П.Панкратова. Информатика и ИКТ. 4 класс: Методическое пособие. Электронные образовательные ресурсы на CD. М.:Бинوم. Лаборатория знаний 2008
11. Матвеева Н.В. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 4 класса Ч 1, Ч 2. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
12. Матвеева Н.К. Информатика и ИКТ: контрольные работы для 4 класса БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
13. Могилев А.В., Булгакова Н.Н. Методические рекомендации к учебному комплексу «Мир информатики». Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005.

14. Ольга Пивненко: AdobePhotoshop для школьников (+CD), Серия: [Информатика и ИКТ](#), Издательство: [ВНУ](#), 2009 г.

### **Для учащихся и родителей**

1. Изучаем Интернет: Лабораторный практикум. Саратов: Лицей 2005 г. под ред. Н. А. Бем.
2. Информатика практическое пособие для школьников. «С компьютером на «ты» 1997 год.
3. Информационная культура: Учебное пособие для средней школы. Часть 1,2 / Т.А. Матвеева, А.Г. Гейн и др. – Екатеринбург: Центр «Учебная книга»; Смоленск: Издательство «Ассоциация 21 век», 2007 г.
4. Человек и информация. Азбука информационной самостоятельности: учебное пособие для основной школы. М.В. Ивашина, Н.С. Сулимова. – Екатеринбург: Форум-книга, 2008.

## **Приложение №1. Рабочие программы.**

Приложение к дополнительной  
общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
«Анимационная студия»

**Рабочая программа по курсу  
«Информация вокруг нас»  
2 год обучения**  
(детское творческое объединение  
«Анимационная студия. Робототехника»,  
руководитель Степанова А.А.)

## Учебный (тематический) план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Блок «Информация вокруг нас»</b>				
1	Разрешите представиться...	29	8	21
2	Сканер	9	2	7
<b>Всего</b>		<b>38</b>	<b>10</b>	<b>28</b>
<b>Блок «Модель и моделирование»</b>				
1	Создание мультфильма	38	1	37
<b>Всего</b>		<b>38</b>	<b>1</b>	<b>37</b>

### Содержание учебного (тематического) плана.

#### Блок «Информация вокруг нас»

##### Тема 1. Разрешите представиться...

###### Тема 1.1. Вводное занятие.

**Теория.** Техника безопасности. Ознакомление с курсом образовательной программы. Организационные вопросы. Вводный мониторинг умений и навыков обучающихся.

###### Тема 1.2. Назначение пакета POWERPOINT.

**Теория.** Изучение возможности программы POWERPOINT.

###### Тема 1.3. Структура электронной презентации.

**Практика.** Обзор медиа-технологий.

###### Тема 1.4. Приемы создания слайда.

**Теория.** Обзор медиа-технологий.

**Практика.** Приемы создания слайдов. Создание презентаций.

Изучение возможности программы POWERPOINT.

###### Тема 1.5. Последовательность слайдов. Переходы между слайдами.

**Теория.** Обзор медиа-технологий.

**Практика.** Приемы создания последовательности слайдов. Переходы между слайдами. Создание презентаций. Изучение возможности программы POWERPOINT.

###### Тема 1.6. Мультимедийные объекты в презентации.

**Теория.** Изучение возможности программы POWERPOINT.

**Практика.** Приемы создания мультимедийных объектов в презентации.

**Тема 1.7.** Вставка графических и текстовых объектов.

**Теория.** Изучение возможности программы POWERPOINT.

Приложение к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Анимационная студия»

**Практика.** Вставка графических и текстовых объектов.

**Тема 1.8.** Технология создания анимации.

**Теория.** Изучение возможности программы POWERPOINT.

**Практика.** Технология создания анимации.

**Тема 1.9.** Создание простого мультика.

**Теория.** Создание простого мультика.

**Практика.** Создание простого мультика «Часы», «Привет».

**Тема 2. Сканер.**

**Тема 2.1.** Учимся сканировать.

**Теория.** Принципы работы со сканером.

**Практика.** Учимся сканировать.

**Тема 2.2.** Изменяем сканированный объект в графическом редакторе.

**Теория.** Принципы работы со сканированным объектом в графическом редакторе.

**Практика.** Работа в программах по обработке сканированного объекта.

**Рабочая программа по курсу  
«Модель и моделирование»  
2 год обучения**  
(детское творческое объединение  
«Анимационная студия. Робототехника»,  
руководитель Степанова А.А.)

### Учебный (тематический) план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Блок «Модель и моделирование»</b>				
<b>1</b>	Создание мультфильма	38	1	37
<b>Всего</b>		<b>38</b>	<b>1</b>	<b>37</b>

### Содержание учебно-тематического плана

#### Блок «Модель и моделирование»

#### Тема 1. Создание мультфильма.

Работа над созданием персонажей анимационного мультфильма.

**Рабочая программа по курсу**  
**«Информация вокруг нас»**  
**3 год обучения**  
(детское творческое объединение  
«Анимационная студия. Робототехника»,  
руководитель Степанова А.А.)

## Учебный (тематический) план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Блок «Информация вокруг нас»</b>				
<b>1</b>	Анимация	15	9	6
<b>2</b>	Движение	5	2	3
<b>3</b>	Медиатехнологии	18	10	8
<b>Всего</b>		<b>38</b>	<b>21</b>	<b>17</b>

### Содержание учебного (тематического) плана.

#### Блок «Информация вокруг нас»

##### Тема 1. Анимация.

**Тема 1.1. Вводное занятие.** Техника безопасности. Ознакомление с курсом образовательной программы. Организационные вопросы. Вводный мониторинг умений и навыков обучающихся.

##### Тема 1.2. Введение в историю мировой и отечественной анимации.

**История мировой анимации.** Сформировать представление об историческом развитии анимации в целом, о разнообразии анимационных технологий (лекция с просмотрами). Ознакомление с рисованием раскадровки.

Рисование раскадровки по сказке «Курочка Ряба», «Колобок».  
Рисование раскадровки-это вид входного тестирования: насколько дети понимают специфику анимационного творчества. Рисование раскадровки позволяет увидеть способности и возможности ребенка.

##### Тема 1.3. Особенности языка анимации. Кукольная анимация.

Демонстрация обучающимся документального фильма Н.Лукиных «Куклы в мире людей» Часть первая «Друзья из детства». Разработка сценария анимационного фильма. Распределение ролей в команде.

**Тема 1.4. Разработка сценария анимационного фильма. Кукольная (предметная) анимация.** Демонстрация обучающимся документального фильма Н.Лукиных «Куклы в мире людей» Часть вторая «Галерея». Работа

над раскадровкой к анимационному фильму. Подготовка персонажей для работы.

**Тема 1.5. Работа над «пилотным» анимационным проектом.**

Демонстрация обучающимся документального фильма Н.Лукиных «Куклы в мире людей» Часть третья и четвертая «Петрушка и компания». Съемка сцен на фото или веб-камеру.

**Тема 1.6. История мировой анимации.** Этапы развития анимации, виды анимации (лекция с просмотрами). Рисование фонов.

**Тема 1.7. Формирование представления о профессии. Функционал аниматора.** Демонстрация обучающимся документального фильма Н.Лукиных «Куклы в мире людей». Часть четвертая «Сценарий для Буратино». Создание короткого анимационного фильма из конструктора «Лего». Использование возможностей. Конструктора.

**Тема 1.8. Принципы и методы «одушевления» предметов.** История отечественной анимации: Владислав Старевич. Демонстрация презентации со слайдами. Разработка концепции анимационного фильма из подручных материалов.

**Тема 1.9. Инструментарий и материалы «одушевления».** Просмотр. Мультфильмы Э. Рейно, В. Старевича, А. Алексева. Выбор подручных материалов для работы над анимационным фильмом.

**Тема 1.10. Компоновки и промежуточные фазы, запись в экспозиционные листы. Расчет движения ("тайминг").** Просмотр мультфильмов У. Диснея, М. Цехановского, Гарри Бардина. Съемка сцен с подручными материалами: пенал, ластик, карандаш. Взаимодействие «персонажей».

**Тема 1.11. Этапы развития анимации, виды анимации:** двухмерная, трехмерная, рисованная, перекладка, кукольная, пластилиновая, сыпучие материалы. Просмотр мультфильмов А. Петрова, Нормана Мак-Ларена и других. Работа с песком: первые пробы.

Демонстрация обучающимся возможности песка как материала для создания анимации.

**Тема 1.12. Техники переключочной анимации.** Просмотр и обсуждение мультфильма Романа Качанова «Варежка». Создание пластилиновых персонажей на свободную тему.

**Тема 1.13. Особенности пластилиновой анимации.** Инструментарий аниматора. Лекция-беседа. Демонстрация слайдов. Работа с пластилиновыми персонажами.

**Тема 2. Движение.**

**Тема 2.1. Функциональное значение медиатехнологий в процессе создания мультфильма.** Обзор медиа-технологий. Программа AdobePhotoshop. Демонстрация обучающимся возможности программы AdobePhotoshop.

**Тема 2.2. Природа движения.** Лекция на тему «Основные законы анимации». Практические упражнения на поднятие рук персонажем. Упражнение «мяч». Упражнение «маятник».

**Тема 2.3. Движение в кинематографе.** Беседа о советских художниках-мультипликаторах. С.Б. Дежкин: особенности движения персонажей. Просмотр фрагментов анимационных фильмов «Чиполлино», «Птичка тари», «Шайбу!Шайбу!». Практическое упражнение «Движение персонажа». Рисование набросков человеческих персонажей в движении.

**Тема 2.4. Механическое движение.** Лекция-беседа о природе механического движения в мультипликации. Упражнение «маятник».

**Тема 2.5. Эмоциональное движение, мимика и артикуляция, жесты, мультипликат, фактура.** Беседа о художниках-мультипликаторов кукол. Оживление куклы. Творчество Дабижа Н.Б. Просмотр фрагментов анимационных фильмов «Севильский цирюльник», «Дерево с золотыми яблоками», «Зимняя сказка». Знакомство с различными анимационными технологиями. Выполнение упражнений на виды движения в различных технологиях.

### **Тема 3. Медиа-технологии.**

**Тема 3.1. Медиа-технологии, анимация, особенности языка анимации.** Обзор медиа-технологий. Программа Edius. Демонстрация обучающимся возможности программы Edius.

**Тема 3.2. Анимация в контексте других медиа-технологий, ее преемственность и особенности.** Обзор медиа-технологий. Программа AdobePremiere. Демонстрация обучающимся возможности программы AdobePremiere.

**Тема 3.3. Характер персонажа.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино Н.Н.Серебрякова. Просмотр фрагментов анимационных фильмов «Отелло», «Превращение». Разработка сценария анимационного фильма. Рисование выразительных персонажей.

**Тема 3.4. Действие, реакция, этапы реакции персонажа.** Лекция-беседа о творчестве режиссера-анимационного кино, аниматора, О.В.Ужинова. Просмотр анимационного фильма «Жихарка». Обсуждение.

**Тема 3.5. Влияние музыкального сопровождения анимационного фильма на восприятие фильма.** Лекция-беседа о влиянии музыкального сопровождения анимационного фильма на восприятие фильма. Рисование раскадровки анимационного фильма. Подбор музыки для анимационного фильма.

**Тема 3.6. Мультипликатор - прежде всего «актер в душе».** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино, аниматора, В.М.Угарова. Просмотр анимационного фильма «Волшебная флейта». Разбор музыкального произведения и визуальной подачи материала. Заключительная часть рисования раскадровки анимационного фильма.

**Тема 3.7. Условность движения. Выразительность движения.** Лекция беседа на тему, каким образом можно достичь максимальной выразительности сцен при лимитированном мультипликаторе. Просмотр анимационного фильма И.Л.Максимова «Дождь сверху вниз». Работа над созданием персонажей анимационного фильма.

**Тема 3.8. Персонаж в анимационном фильме.** Беседа о творчестве В.В. Курчевского. Просмотр фильма «Урок музыки». Работа над созданием персонажей.

**Тема 3.9. Аниматик. Чем отличается аниматик от раскадровки.** Лекция с просмотром слайдов на тему «Для чего нужен аниматик. Этапы создания аниматика. Виды аниматика.». Демонстрация аниматика анимационного фильма «Тачки», «Смешарики». Работа по созданию аниматика фильма. Придумывание названия, имена персонажей и т.д.

**Тема 3.9. Раскадровка. Комикс. Аниматик.** Лекция-беседа с просмотром слайдов о искусстве «комиксы». Демонстрация комиксов. Просмотр фрагментов анимационного фильма Х.Миядзаки «Летающий остров Лапута». Продолжение работы над созданием аниматика. Заключительный этап.

**Тема 3.10. Анимация и иллюстрация. Движение и статика в рисунках.** Лекция-беседа о художниках-мультипликаторах и художниках иллюстраторах. Творчество И.Б. Олейникова. Просмотр анимационного фильма «Подна и Подни». Демонстрация обучающимся книг, иллюстрированных И.Ю. Олейниковым и К.Челушкиным. Подкладка «чернового звука» в аниматик.

**Тема 3.11. Работа художника-постановщика и режиссера. Задачи, способы самовыражения. Особенности сотрудничества.** Лекция на тему особенностей сотрудничества режиссера анимационного кино и художника постановщика анимационного кино. Ф.С.Хитрук. Просмотр анимационного фильма «Винни Пух идет в гости». Заключительный монтаж аниматика.

**Тема 3.12. Формирование представления о профессии режиссера анимационного кино.** Лекция на тему творчества режиссера Ф.С. Хитрука. Просмотр анимационного фильма «Каникулы Бонифация». Съемка сцен.

**Рабочая программа по курсу  
«Модель и моделирование»  
3 год обучения**

(детское творческое объединение  
«Анимационная студия. Робототехника»,  
руководитель Степанова А.А.)

## Учебный (тематический) план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Блок «Модель и моделирование»</b>				
<b>1</b>	Медиатехнологии.	8	4	4
<b>2</b>	Техники анимационного кино.	12	4	8
<b>3</b>	Создание мультфильма.	18	7	11
<b>Всего</b>		<b>38</b>	<b>15</b>	<b>23</b>

### Содержание учебно – тематического плана

#### Блок «Модель и моделирование».

##### Тема 1. Медиатехнологии.

**Тема 1.1. Формирование представления о профессии художника-постановщика анимационного кино.** Лекция-беседа на тему творчества художника-постановщика В.Н. Зуйкова. Просмотр анимационного фильма «Халиф-аист». Продолжение съемки сцен. Рисование фонов.

**Тема 1.2. Основы композиции, законы изображения.** Демонстрация картин, иллюстраций, альбомов репродукций -П. Клее, П. Пикассо, Ж. Брака, К. Хокусая, Рембрандта и др. Иллюстрации Г. Калиновского, братьев Трауготов и др. Заключительный этап съемки сцен.

**Тема 1.3. Изображение в кадре. Особенности кадрирования и построения композиции.** Лекция с просмотром репродукций, слайдов и иллюстраций на тему: «Контраст. Яркость. Большая форма». Работа в AdobePhotoshop. Кадрирование, цветокоррекция, чистка кадра, инструмент «штамп», работа с ластиком, кисточкой. Работа с графическими планшетами.

**Тема 1.4. Цвет и тон.** Лекция с просмотром слайдов и презентации на тему «Цвет и тон. Монохромное и цветное изображение. Особенности подачи материала в мультипликации». Работа в AdobePhotoshop. Выделение области. Инструмент «волшебная палочка». Выполнение самостоятельного задания: рисование открытки.

**Тема 1.5. Экранизация анимационного фильма. Принципы экранизации.** Анализ различных подходов к экранизации, демонстрация шедевров анимационной экранизации. Озвучивание персонажей. Подкладка звука. Сведение звука. Рисование титров.

**Тема 1.6. Фильм-экранизация. Итоговая работа.** Демонстрация анимационного фильма. Анализ ошибок.

**Тема 1.7. Тема и идея.** Демонстрация мультфильмов Ю.Б. Норштейна «Ежик в тумане», «Сказка сказок». Коллективная разработка идеи нового анимационного фильма.

**Тема 1.8. Экскурсия.** Педагог самостоятельно проводит экскурсию по киностудии. Возможно привлечение специалистов, работающих на киностудии. Проведение экскурсии на киностудию «Союзмультфильм».

**Тема 2. Техники анимационного кино.**

**Тема 2.1. Техники анимационного кино. Перекладка.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино А.Ю. Хржановского. Просмотр анимационного фильма «Дом, который построил Джек». Выбор лучшего сценария для нового анимационного фильма. Дети приносят свои готовые сценарии. Либо берется готовое стихотворение.

**Тема 2.2. Техники анимационного кино. Пластилиновая анимация.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино Г.Я. Бардина. Просмотр анимационного фильма «Брэк». Работа над режиссерским сценарием.

**Тема 2.3. Техники анимационного кино. Песочная анимация.** Лекция-беседа о техниках «сыпучей» анимации. Крупа, кофе, соль, песок и другие материалы. Особенности. Демонстрация анимационных фильмов, созданных с применением сыпучих материалов. Мастер-класс по песочной анимации.

**Тема 2.4. Техники анимационного кино. Живопись по стеклу.**

Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино А.К.Петрова. Просмотр анимационного фильма «Корова». Рисование раскадровки нового анимационного фильма.

**Тема 2.5. Техники анимационного кино. «Кальки».** Демонстрация обучающимся презентации по рисованной анимации. Работа по созданию аниматика фильма.

**Тема 2.6. Экранизация готового литературного произведения.** Презентация на тему особенностей экранизации готового литературного произведения. Беседа о творчестве режиссера анимационного кино А.А.Петрова. Показ фрагмента анимационного фильма «Петя и Красная Шапочка». Продолжение работы над созданием аниматика. Заключительный этап.

**Тема 2.7. Фильм-состояние. Экранизация на основе музыкального произведения.** Демонстрация анимационных фильмов А.М. Демина. Подкладка «чернового звука» в аниматик.

**Тема 2.8. Стили анимационного кино.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино М.В. Алдашина. Просмотр анимационного фильма «Рождество». Просмотр фрагментов анимационных фильмов «Другая сторона», «Букашки». Заключительный монтаж аниматика.

**Тема 2.9. Юмор в анимации.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино Э.В.Назарова. Просмотр анимационного фильма «Путешествие муравья».

Просмотр анимационного фильма А.М Туркуса «Буревестник», получивший приз «За самый смешной фильм» на IX МФАФ «Золотая рыбка» в 2004 году.

Просмотр.

Съемка сцен.

**Тема 2.10. Классическая советская анимация. Эклер.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино Р.В. Давыдова. Просмотр

фрагментов анимационных фильмов «Сказка о царе Салтане», «Золотая антилопа». Работа в графическом редакторе AdobePhotoshop.

**Тема 2.11. Заключительный этап производства анимационного фильма.** Демонстрация анимационного фильма. Анализ ошибок.

**1.12. Экскурсия.** Педагог самостоятельно проводит экскурсию по киностудии. Возможно привлечение специалистов, работающих на киностудии. Проведение экскурсии на киностудию «Кристинмас -филмз».

**Тема 3. Создание мультфильма.**

**Тема 3.1. Графический редактор AdobePhotoshop.** Демонстрация презентации по работе в графическом редакторе AdobePhotoshop педагогом. Работа в графическом редакторе AdobePhotoshop. Создание переключочного персонажа.

**Тема 3.2. Актерское мастерство.** Презентация на тему «Компьютерный персонаж. Движение по кадрам». Передвижение переключочного персонажа, созданного в программе AdobePhotoshop по фону.

**Тема 3.3. Монтажная программа Edius.** Лекция-беседа на тему «Звук. Шумы. Реплики. Музыка. Как создать гармонию звука в анимационном фильме». Демонстрация анимационного фильма А.Д.Ушакова «Про любовь и муху». «Нарезка» звука в монтажной программе Edius.

**Тема 3.4. Актерское мастерство.** Актерское мастерство. Разыгрывание сценок на заданную тему по парам. Миниатюры.

**Тема 3.5. Фон и персонаж.** Лекция-беседа на тему «Как не задавить персонажа фоном». Демонстрация удачных и неудачных в этом плане анимационных фильмов в цветном и черно-белом вариантах. Создание монохромного рисунка. «Отбивка» фона и персонажа. Работа с цветовым пятном.

**Тема 3.6. Актерское мастерство.** Просмотр детских анимационных фильмов с применением данной техники, созданных на Санкт-Петербургской

детской анимационной студии «Да». Разработка сценария для анимационного фильма с применением пластилиновой анимации.

**Тема 3.7. Особенности разработки раскадровки пластилиновой анимации.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино А.М. Татарского. Просмотр анимационного фильма «Пластилиновая ворона». Работа над раскадровкой, монтаж аниматика.

**Тема 3.8. Макет в пластилиновой анимации. Пластилиновая кукла.** Просмотр анимационного фильма «Падал прошлогодний снег». Работа по созданию макета для пластилиновой анимации. Установка света. Фона.

**Тема 3.9. Движение персонажа в пластилиновой анимации.** Лекция-беседа о творчестве режиссера анимационного кино С.С. Меринова. Просмотр анимационного фильма «Куйгорож». Работа по созданию пластилиновых персонажей. Съемка сцен.

**Тема 3.10. Фон и персонаж в пластилиновой анимации.** Просмотр анимационных фильмов из серии «Гора самоцветов». Анимация персонажей. Съемка сцен.

**Тема 3.11. Фон и персонаж в плоскости.** Презентация педагогом принципов анимирования плоских пластилиновых персонажей Продолжение работы над анимацией персонажей.

**Тема 3.12. Съемка сцен для анимационного фильма.** Лекция на тему: «Действие, реакция, этапы реакции персонажа, характер персонажа.»  
Заключительный этап работы над анимацией персонажей.

**Тема 3.13. Принципы работы с библиотекой шумовых эффектов.** Презентация библиотеки шумовых эффектов. Запись реплик для анимационного фильма. Подбор музыки и шумов.

**Тема 3.14. Работа со звуковым рядом.** Лекция с прослушиванием материала на тему: «Звук, ритм, график изображения и звука, акценты.»  
Монтаж анимационного фильма. Работа со звуком.

**Тема 3.15. Заключительный этап работы над очередным анимационным фильмом.** Раскадровка анимационного фильма «Остров» (Ф.С. Хитрук). Просмотр фильма. Анализ ошибок Успехи в работе над фильмом.

**Тема 3.16. Текстура в визуальном ряде.** Лекция-презентация возможностей текстурного оформления визуального материала. Выполнение упражнений на виды движения в различных технологиях.