

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Москаленского муниципального района Омской области  
Москаленская средняя общеобразовательная школа № 3

646070 Омская область Москаленский район р.п. Москаленки ул. Пионерская, 2 тел. 8 (38174) 2-31-04 e-mail: [moskmsch3@mail.ru](mailto:moskmsch3@mail.ru)



УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

\_\_\_\_\_  
Н.А. Антонюк  
53-ОД от «29» августа 2024 г

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

# «Мир анимации»

2024 -2025 учебный год

количество часов по учебному плану 102

Руководитель: Сироткина Мария  
Валерьевна, педагог дополнительного  
образования Центра цифровых и  
гуманитарных технологий «Точка роста»

р.п. Москаленки -2024

## Программа дополнительного образования «Мир анимации»

Программа дополнительного образования детей «Мир анимации» предназначена для обучения в учреждениях дополнительного образования детей, общеобразовательных школах. Данная образовательная программа дополнительного образования детей разработана на основе типовых (примерных, авторских) программ.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия. 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.

Направленность программы: техническая.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в современном мире возникла необходимость укрепления связей обучающегося с новыми информационными компьютерными технологиями и мультиками. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Отличительная особенность данной программы заключается в том, что программа не только развивает навыки и умения в области декоративно-прикладного творчества, но и предполагает работу с графическими программами по созданию анимационных фильмов, способствует формированию эстетической культуры через изготовление мульт-персонажей, декораций мультфильма, создания собственного сюжета, аниме-проекта, как основы дальнейшего нравственного развития средствами анимационного искусства. Вовлекаясь в создание мультфильма обучающиеся учатся сопереживать, оценивать и аргументировать свою точку зрения.

Адресат программы: Программа дополнительного образования реализуется на базе МБОУ «Москаленская СОШ№3» в центре «Точка роста», обучающиеся 10-14 лет, которые мотивированы в развитии своего творческого потенциала путем создания мультипликационных проектов, Оптимальное количество детей в группе для успешного усвоения программы 10 человек.

Объем и срок освоения программы: 3 часа в неделю, 102 часа в год.

Форма обучения: очная.

**ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ:** разностороннее развитие творческого потенциала обучающегося, посредством создания анимационных проектов.

### РЕЗУЛЬТАТ ПРОГРАММЫ

В результате освоения программы, по анимации обучаемые должны знать:

- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания рисованной анимации;
- технологию создания lego анимации;
- придумывать образ;
- технологию монтажа мультфильма в программе Stop motion;
- технологию озвучивания.

уметь:

- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;

- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- придумывать образ;
- задавать движение фигурке
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе.

владеть:

- навыками работы в группе, выполняя в ней разные роли;
- навыками работы с мультимедийной техникой;
- навыками связно выражать мысли, грамотно писать и говорить;
- основами композиции, перспективы, навыком работы с цветом;
- навыками работы со специальными программами, материалами Интернет-ресурсов;
- приёмами передачи мимики, эмоций в рисованной, пластилиновой анимации;
- навыками актерской речи, передачи голосом характера и психологического состояния персонажа;
- структурой построения творческих аниме-проектов;
- ИКТ в процессе создания мультфильмов;

Личностные результаты:

принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности посредством анимационной деятельности;

- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях и умение доводить начатое дело до конца;
- **Метапредметные результаты:**
- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности со сверстниками и взрослыми;
- умение работать самостоятельно с компьютером и фотоаппаратом;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы.

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник и видах мультипликации;
- приобретение навыков работы в программе Moviemaker и др.;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- овладение анимационными принципами stop motion (стоп - кадр);
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Ожидаемые результаты: в результате освоения программы, обучающиеся усовершенствуют умения и навыки работы в программе создания мультипликационных проектов, художественные и артистические навыки. Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Планируемый результат: Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа включает в себя 4 раздела:

1. Раздел. Мультфильм как вид искусства.

Теория: Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. Знакомство с организацией рабочего места. Знакомство с основными видами и принципами мультипликации в стиле stopmotion. Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы. Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Интересные мультимедиа устройства. Первые мультипликационные аппараты. Что такое 3D Очки, Web-Камеры, Сканеры. Знакомство с программами раскадровки, которые дорисовывают все промежуточные кадры, для оживления изображений.

Практика: Творческое задание по карточкам, викторина «Знаешь ли ты мультфильмы?». Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Как использовать штатив в работе. Пробная работа с мультимедийными устройствами. Наглядная демонстрация. Работа с мультимедийными устройствами. Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет). Игра «Угадай профессию». Актерское мастерство. Виртуальная экскурсия в музей.

2. Раздел Рисованная анимация.

Теория: Ознакомление с анимационной техникой «рисованная анимация», анимационными схемами по рисованию животных, человечков (способы рисования человека в движении). Ознакомление с графическими редакторами, покадровое рисование в программе «карандаш», рисованной анимацией «Оживающий фон», нетрадиционными способами рисования. Анимация с применением готовых игрушек, декораций. Выбор сюжета. Съёмка и монтаж мультфильма. Способы изготовления декораций. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Первые рисованные мультфильмы.

Практика: Просмотр рисованных мультфильмов. Аппликации. Оригами. Создание мультфильма. Просмотр мультфильмов в технике оригами, аппликации. Игровые технологии на сплочение коллектива. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». Рисунок любимого персонажа из мультфильма.

3. Раздел Пластилиновая анимация.

Теория: Ознакомление с принципами и секретами пластилиновой анимации. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Плоская и объёмная анимации. Пластилиновая перекладка. Искусство создания объёмных пластилиновых персонажей. Виды декораций. Способы изготовления декораций. Пластилиновый фон. Познавательная беседа «Искусство создания пластилиновых мультфильмов». Виды сюжетов. Понятие «Пластилиновая перелепка». Знакомство с техникой бумажной анимации.

Практика: Пластилиновая перекладка, пластилиновый фон. Пластилиновая перелепка «Смешарики». Работа с пластилином. Создание пластилиновых героев для мультфильма. Просмотр пластилиновых мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Колобок». Разработка короткометражного мультфильма. Различные механизмы анимированных объектов. Построение сюжета. Выбор сказки. Создание бумажного героя. Озвучивание разными голосами и способы передачи эмоций.

4. Раздел Мир LEGO.

Теория: Ознакомление с игрушками лего. Покадровая съёмка. Виды декораций. Способы изготовления декораций. Создание фона из лего.

Практика: Создание героев лего. Разработка короткометражного мультфильма.

5. Раздел Мультпроект.

Теория: Покадровая съёмка. Видеопереходы и видеоэффекты. Монтаж. Запись и вставка звука. Способы движения главных героев.

Практика: Подготовка мультфильмов. Продумывание сценария, декораций. Изготовление героев мультфильма. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Распределение ролей. Озвучивание. Монтаж. Запись и вставка звука. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы».

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Кол. часов
1.	Ознакомительная беседа.	1
2.	Правила техники безопасности.	1

3.	Знакомство с организацией рабочего места.	1
4.	Знакомство с основными видами и принципами мультипликации в стиле stopmotion.	1
5.	Профессия мультипликатор.	1
6.	Художники мультипликаторы.	1
7.	Принцип работы фотоаппарата.	1
8.	Штатив.	1
9.	Интересные мультимедиа устройства.	1
10.	Первые мультипликационные аппараты.	1
11.	Что такое 3D Очки,	1
12.	Web-Камеры,	1
13.	Сканеры.	1
14.	Знакомство с программами раскадровки, которые дорисовывают все промежуточные кадры, для оживления изображений.	1
15.	Творческое задание по карточкам, викторина «Знаешь ли ты мультфильмы?».	1
16.	Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	1
17.	Ознакомление с анимационной техникой «рисованная анимация», анимационными схемами по рисованию животных, человечков (способы рисования человека в движении).	1
18.	Ознакомление с графическими редакторами, покадровое рисование в программе «карандаш», рисованной анимацией «Оживающий фон», нетрадиционными способами рисования.	1
19.	Анимация с применением готовых игрушек, декораций.	1
20.	Выбор сюжета.	1
21.	Съёмка и монтаж мультфильма.	1
22.	Способы изготовления декораций.	1
23.	Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами.	1
24.	Первые рисованные мультфильмы.	1
25.	Просмотр рисованных мультфильмов.	1
26.	Аппликации.	1
27.	Оригами.	1
28.	Создание мультфильма.	1
29.	Просмотр мультфильмов в технике оригами, аппликации.	1
30.	Игровые технологии на сплочение коллектива.	1
31.	Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».	1
32.	Рисунок любимого персонажа из мультфильма.	1
33.	Ознакомление с принципами и секретами пластилиновой анимации.	1
34.	Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами.	1
35.	Плоская и объёмная анимации.	1
36.	Пластилиновая перекладка.	1
37.	Искусство создания объёмных пластилиновых персонажей.	1
38.	Виды декораций.	1
39.	Способы изготовления декораций.	1
40.	Пластилиновый фон.	1
41.	Познавательная беседа «Искусство создания пластилиновых мультфильмов».	1
42.	Виды сюжетов.	1
43.	Понятие «Пластилиновая перелепка».	1
44.	Знакомство с техникой бумажной анимации.	1
45.	Пластилиновая перекладка, пластилиновый фон.	1
46.	Пластилиновая перелепка «Смешарики».	1
47.	Работа с пластилином.	1
48.	Создание пластилиновых героев для мультфильма.	1
49.	Просмотр пластилиновых мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Колобок».	1
50.	Разработка короткометражного мультфильма.	1

51.	Разработка короткометражного мультфильма.	1
52.	Различные механизмы анимированных объектов.	1
53.	Различные механизмы анимированных объектов.	1
54.	Построение сюжета.	1
55.	Выбор сказки.	1
56.	Создание бумажного героя.	1
57.	Озвучивание разными голосами и способы передачи эмоций.	1
58.	Ознакомление с игрушками лего.	1
59.	Покадровая съемка.	1
60.	Покадровая съемка.	1
61.	Виды декораций.	1
62.	Способы изготовления декораций.	1
63.	Создание фона из лего.	1
64.	Создание фона из лего.	1
65.	Создание героев лего.	1
66.	Разработка короткометражного мультфильма.	1
67.	Разработка короткометражного мультфильма.	1
68.	Разработка короткометражного мультфильма.	1
69.	Разработка короткометражного мультфильма.	1
70.	Разработка короткометражного мультфильма.	1
71.	Разработка короткометражного мультфильма.	1
72.	Покадровая съёмка.	1
73.	Покадровая съёмка.	1
74.	Видеопереходы и видеоэффекты.	1
75.	Видеопереходы и видеоэффекты.	1
76.	Монтаж.	1
77.	Монтаж.	1
78.	Монтаж.	1
79.	Монтаж.	1
80.	Запись и вставка звука.	1
81.	Способы движения главных героев.	1
82.	Способы движения главных героев.	1
83.	Способы движения главных героев.	1
84.	Способы движения главных героев.	1
85.	Способы движения главных героев.	1
86.	Способы движения главных героев.	1
87.	Подготовка мультфильмов.	1
88.	Подготовка мультфильмов.	1
89.	Подготовка мультфильмов.	1
90.	Подготовка мультфильмов.	1
91.	Подготовка мультфильмов.	1
92.	Подготовка мультфильмов.	1
93.	Подготовка мультфильмов.	1
94.	Продумывание сценария, декораций.	1
95.	Изготовление героев мультфильма.	1
96.	На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.	1
97.	Распределение ролей.	1
98.	Озвучивание.	1
99.	Монтаж.	1
100.	Запись и вставка звука.	1
101.	Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку.	1
102.	Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы».	1

Итого:	102 часа
--------	----------