

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр анимационного творчества «Перспектива»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол № 3
« 15 » 05 2023 год

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»

О.В. Кулигина
« 15 » мая 2023 год
М.П.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

художественной направленности

«Мы сами делаем кино ЛЕТО»

(возраст детей – 12-18 лет, срок реализации 1 месяц)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Высоцкая Екатерина Алексеевна

Ярославль
2023

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы

В настоящее время анимация становится предметом пристального изучения педагогов многих стран. Стремительное внедрение новых технологий в учебный процесс, техническое перевооружение, наличие видеотехники и компьютеров сделали анимацию доступным и необходимым видом деятельности для многих людей. Этот вид искусства является универсальным средством художественного обучения и воспитания, так как его возможности позволяют развить способности детей в самых разнообразных видах творчества:

- литературном творчестве – написание сценария фильма;
- изобразительном искусстве – изображение персонажей, декораций;
- прикладном творчестве – изготовление моделей и игрушек;
- пластике – знакомство с ритмом, движением и его видами;
- музыке – звуковое оформление фильма;
- технике – знакомство с техническими средствами создания фильма.

Искусство анимации в настоящее время переживает новое рождение. В связи с переоснащением техники, появлением современных технологий анимация, кроме традиционного использования в кино, находит свое применение в индустрии развлечений (создание компьютерных игр), рекламе (мультипликационные заставки, рекламные ролики), в промышленности (компьютерные макеты и действующие модели технологических процессов). Серьезная востребованность на профессиональном рынке знакомых с анимационной технологией специалистов несомненно требует дополнительной подготовки детей и юношества в данной области.

Создавая мультфильм, дети в своем сознании постоянно совмещают и объединяют в одно целое все его компоненты: сценарий, изобразительное и цветовое решение, пластику, ритм, звуковое сопровождение и др. Такой характер творчества заставляет педагогов сознательно объединять в одном занятии различные виды деятельности, соответственно перестраивая и педагогические подходы. Главным средством, позволяющим сохранить в мультипликации единство всех видов деятельности, является содержательная сторона создаваемого фильма. Это естественный педагогический комплекс, который имеет свои специфические признаки.

Программа разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012 года;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. N 28);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

Категория учащихся	Программа предназначена для детей старшего школьного возраста (12-18 лет), интересующихся процессом создания анимационного фильма и имеющих начальные навыки в анимации.
Направленность программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Мы сами делаем кино ЛЕТО» относится к художественной направленности
Вид программы. Отличительные особенности программы	По уровню разработки данная программа является модифицированной, так как она составлена на основе методических материалов и рекомендаций по разработке программ, направленных на социальное развитие учащихся.
Цель программы	Освоение этапов работы над анимационным фильмом и углублённое знакомство с профессиями из сферы анимации.
Задачи программы	<i>Метапредметные:</i> – воспитание активного отношения к творческой деятельности, дисциплинированности, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками и взрослыми, умения работать в коллективе; – овладение элементарными навыками организации художественного творческого процесса, развитие творческих навыков и способностей учащихся; – развитие образного мышления, потребностей и интереса обучающихся к разнообразной анимационной деятельности, различным видам искусств; <i>Предметные:</i> – обучение теоретическим и практическим основам анимации. <i>Личностные:</i> – расширение кругозора, приобщение обучающихся к экранному творчеству и лучшим образцам мировой художественной культуры; – ориентация на профессиональную подготовку, повышение готовности обучающихся к дальнейшему профобразованию.
Ожидаемые результаты	К концу обучения дети <i>должны знать:</i> • правила техники безопасности и правила поведения на занятии; • основные профессии в анимационном кино; • распределение ролей при работе на коммерческом проекте и на авторском • знать правила и законы построения сценария • знать взаимосвязь персонажей и их окружения в фильме. <i>должны уметь:</i> • самостоятельно работать над фильмом на всех этапах его создания (написание сценария и раскадровки, создание персонажей и фонов, съёмка, монтаж и озвучание).
Режим организации занятий	Программа рассчитана на 16 часов. Занятия проводятся два раза в неделю по 2 академических часа.
Особенности комплектования групп	Занятия по анимации предусматривают проведение занятий малыми группами. Небольшое количество детей в группе объясняется спецификой анимационного творчества, которое предполагает индивидуальный подход к каждому ребёнку в процессе создания мультфильма. Работа над проектами в группе осуществляется в парах, тройках или индивидуально.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название тематических блоков	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Блок 1. Вводное занятие (2 часа)				
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация? Профессии в анимационном кино	2	-	2
Блок 2. Профессии в анимационном производстве (12 часов)				
2.1	Сценарист и сценарий анимационного фильма	1	1	2
2.2	Режиссёр и раскадровщик. Раскадровка. Значение и правила разработки. Оператор. Ракурсы в анимации.	1	1	2
2.3	Художник-постановщик.	1	1	2
2.4	Художник-аниматор.	0,5	1,5	2
2.5	Звукорежиссёр. Звуковые планы фильма.	1	1	2
2.6	Монтажёр и постподакшн фильма.	1	1	2
Блок 3. Итоговое занятие (2 час)				
3.1	Подведение итогов	2	-	2
	Итого	9,5	6,5	16

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Блок: Вводное занятие

Теория: правила поведения и техника безопасности на занятиях.

Знакомство с материалами и оборудованием.

Знакомство с объединением.

Что такое анимация. Двухмерная и трёхмерная анимация.

Знакомство с терминами.

Понятие аваторской и коммерческой анимации. В чем заключается разница в работе режиссёра.

Построение работы и распределение ролей в работе над анимационным сериалом.

просмотр мультфильмов ЦАТ "Перспектива".

Практика: -

Блок: Профессии в анимационном производстве

1. *Теория:* изучение сценарной структуры, знакомство с основными понятиями.

Знакомство с трёхактной структурой фильма: завязка(конфликт) - основная часть (испытания, кульминация) - развязка.

Изучение термина "синопсис" и его назначение (история без слов, описанная словами).

Практика: Выполнение творческого задания по написанию синопсисов: Это история о..., который.....В итоге...

2. *Теория:* Режиссёрский сценарий - раскадровка - особенности и правила создания.

Крупность кадра и её значение (общий, средний, крупный).

Основные понятия : кадрик, кадр, план, сцена, эпизод, часть и фильм.

Изучение композиции кинокадра.

Изучение законов перспективы, а так же применение искажённой перспективы в анимационном фильме (bird sight, worm sight).

Практика: Выполнение практических заданий по написанию сценария и раскадровки.

Создание раскадровок-комиксов с использованием линейной перспективы и искажённой (правило третьей, вид сверху, вид снизу, взгляд через глазок и т.д.)

3. *Теория:* Приёмы разработки персонажей анимационного фильма, способы передачи характера персонажа через внешность и мимику.

Теория цвета.

Разбор мультипликационных образов, способы создания образа персонажа для мультфильма, возможности передачи характера через движения, ракурсы.

Утрирование и привлекательность как одни из правил анимации и Диснея.

Практика: Разработка образов положительного и отрицательного персонажа.

Тренировка рисунка мимики и различных эмоций персонажа, работа с зеркалом.

Пропорции при работе над персонажем.

Создание своего собственного образа в качестве анимационного героя.

Рисование себя в образе мультяшного героя (любой образ) и его презентация.

4. *Теория:* Возможности программы

Практика: Работа на съёмочном станке, выполнение анимационных упражнений.

Съёмка упражнения на отработку движения - шаг, бег, прыжок - основные движения в анимации.

Создание образа анимационного персонажа, съёмка его движения "с характером".

Работа на съёмочном станке, отработка приёмов: предвосхищение, действие, реакция (например, человек замахивается, бросает мяч, попадает в другого человека, тот падает).

5. *Теория:* Теория звука в кино и анимационном фильме.

Значение звука и музыки в анимационном фильме.

Звуковые планы фильма.

Практика: Разбор анимационных фильмов.

Запись звуков с использованием подручных средств.

6. *Теория:* Что такое аниматик. Его разновидности. Плюсы в его использовании.

Что такое монтаж в анимации? Ощущение целого.

Что такое раскадровка? Ритм фильма.

Свойства кадра.

Принципы соединения кадров.

Практика: Разработка анимационной сцены - создание флипбука.

Работа с анимационными циклами, работа на хромакее.

Выполнение монтажа на фотографиях, создание 5 разных вариантов одного и того же фильма.

Блок: Итоговое занятие

Теория: подведение итогов, просмотр и обсуждение работ.

Практика: -

4. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение

Программа построена на следующих *педагогических принципах*:

- принцип креативности (реализация собственных творческих потребностей);
- доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, обеспечение права на получение образовательных услуг и свободу выбора, добровольности (возможность выбора собственного образовательного маршрута, социализация и профориентация);
- научности (обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы, использование научных концепций и опыта практиков).

Используемые образовательные технологии:

Технология ИКТ на занятиях анимацией - это неотъемлемая часть образовательного процесса. На компьютере при помощи камеры или фотоаппарата осуществляется съёмка, работая с микрофоном и микшерным пультом.

На занятиях уделяется особое внимание *здоровьесберегающей образовательной технологии*: кабинеты, где проходят занятия должны быть оборудованы специальной техникой и освещением. При подготовке и проведении занятий учитываются особенности возрастного развития обучающихся, задания даются в соответствии их особенностям памяти, мышления, активности. На занятиях создаётся благоприятный эмоционально-психологический климат, формируются ситуации успеха.

Развивающие технологии позволяют активизировать деятельность обучающихся и мотивировать их.

Применение *групповых технологий* даёт обучающимся возможность выбора наиболее интересной им ролей. Работа в группе предполагает совместную организацию действий, развивает коммуникацию, взаимопомощь и взаимопонимание.

Технология индивидуализации обучения позволяет подстроить работу полностью под ребёнка (выбрать наиболее интересную ему тему, анимационную технику; позволяет работать в комфортном ребёнку темпе, учитывая его индивидуальные особенности).

Материально-техническое обеспечение

Помещение

Для успешной реализации программы необходимо иметь

1. Кабинет для занятий в котором находятся рабочие столы со стульями, 1-2 съёмочных места, место для хранения материалов.
2. Зал для проведения просмотров с местами для зрителей.

Оборудование

Для работы потребуются следующие технические средства:

1. Съёмочная техника для съёмки сюжетов:

фотоаппарат/веб-камера;

видеокамера;

съёмочный стол;

штатив;

компьютер;

программа для съёмки;

прожег;

осветительные приборы.

2. Проекционная техника для просмотра отснятых материалов:

видеопроектор и экран;

компьютер.

3. Видеомонтажная техника для монтажа фильма:

компьютер;

программы для монтажа.

4. Звукозаписывающая техника

микрофон;

диктофон;

микшерный пульт;

компьютер.

5. Звуковоспроизводящая техника

магнитофон;

компьютер.

Дидактические материалы

Динамические игрушки (шарнирная кукла), тауматропы, зоотроп с лентами, праксиноскоп, готовые раскадровки, готовые фазы движений.

5. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов в программе выполняются в следующей форме:

1. фиксация деятельности коллектива: материалы о проделанной работе (аудио-, видеозапись, презентация, и др.);

2. фиксация продуктов деятельности: перечень готовых работ, выполненных за определённый срок (рисунки, декоративно-прикладные работы, фильмы), выставка "героев", издание авторских сценариев и раскадровок;

Для отслеживания результативности реализации программы педагог проводит диагностику знаний и умений, которыми владеют обучающиеся. Вводная диагностика проводится в начале обучения, итоговая диагностика определяет уровень полученных знаний и умений в конце учебного курса.

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА

№ п\п	Фамилия, имя ребенка	Овладение техническими навыками и умениями		Развитие композиционных умений		Развитие эмоционально- художественного восприятия, творческого воображения		Самостоятельность и проявление творчества	
		вводная	итоговая	вводная	итоговая	вводная	итоговая	вводная	итоговая
1									
2									
3									

Данные показатели определяются по наблюдениям за работой обучающихся на занятиях, опросу, анализу продуктов деятельности. Все данные заносятся в таблицу, приведенную выше, подсчитывается уровень.

По показателю «**Овладение техническими навыками и умениями**» проводится наблюдение за ребёнком. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - полностью владеет техническими навыками и умениями, умеет использовать и успешно комбинировать различные анимационные техники.

«Средний» - испытывает затруднения в применении технических навыков и умений, владеет не

всеми анимационными техниками.
«Низкий» - пользуется помощью педагога.

По показателю **«Развитие композиционных умений»** проводится наблюдение за ребёнком и анализ его работ. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».
«Высокий» - самостоятельно составляет и выполняет композиционный замысел.
«Средний» - испытывает затруднения в композиционном решении.
«Низкий» - изображает персонажей и предметы не объединяя их единым содержанием.

По показателю **«Развитие эмоционально – художественного восприятия, творческого воображения»** проводится наблюдение за ребёнком во время работы над персонажами, фонами и за съёмочным столом. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».
«Высокий» - видит красоту окружающего мира, художественных и анимационных произведений, народного декоративно - прикладного творчества, отражает свое эмоциональное состояние в работе. Увлечен выполнением работы, создает образы самостоятельно, использует в полной мере приобретенные навыки.
«Средний» - видит красоту окружающего мира, художественных и анимационных произведений, народного декоративно - прикладного творчества. Испытывает затруднения в передаче своего эмоционального состояния через образы.
«Низкий» - чувствует красоту окружающего мира, художественных и анимационных произведений, народного декоративно - прикладного творчества. Но не может самостоятельно выразить свое эмоциональное состояние через образ, цвет.

По показателю **«Самостоятельность и проявление творчества»** проводится наблюдение за детьми в процессе на занятиях и анализ продуктов его деятельности. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».
«Высокий» - ребенок проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;
«Средний» - ребенок частично проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;
«Низкий» - ребенок не проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас. Тайминг в анимации. — М.: Магазин искусств, 2001.
2. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011.
3. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач (научная статья). Ж. Ярославский педагогический вестин. №1, 1997.
4. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач в системе дополнительного образования. тезисы докладов в кн.: «Развитие новых технологий в системе образования РФ» (Материалы 2-ой региональной научно-практической конференции). ЯГПУ, 2000.
5. Казакова Р.Г.Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы.2011
6. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И., Мультфильмы руками детей. - М.: Просвещение, 1990. С.176
7. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от «А» до «Я». Начальное мультимедийное образование. Учебное пособие. Ярославль «Перспектива», 2011.
8. Нагибина М.И. Учебное пособие «Секреты анимационных технологий». Познавательный журнал для детей 7-12 лет. «Мир компьютеров» - белоруссия, Минск: Изд-во «Пачатковая школа».
9. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.
10. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
11. Харт К. Как нарисовать мультяшки для начинающих. Пер. с англ. П. А. Самсонов. Попурри, 2002.

СПИСОК ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКОВ

1. ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ [Электронный ресурс]// 36 ДРАМАТИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ ПО ЖОРЖУ ПОЛЬТИ. ЧАСТЬ 1 URL: <http://litmasters.ru/sila-sujeta/36-dramaticheskix-situacij-chast-1.html>
2. Animation Club.Ru Клуб аниматоров рунета [Электронный ресурс]//Важность использования видео-референса URL: <http://animationclub.ru/blogs/4102/2728/->
3. Ты - автор. Как написать книгу. Блог журналиста Вадима Корчинского[Электронный ресурс]// Синопис. Что это такое и как его написать URL: <http://www.you-author.com/sinopsis-chto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/>
4. СНИМИ КИНО - Powered by Wordpress and WPThemes.co.nz [Электронный ресурс]//Максим Злыдарь Композиция кадра для чайников URL: <http://snimikino.com/kompozitsiya-kadra-dlya-chaynikov/>
5. Сними фильм [Электронный ресурс]//Формат сценария / Часть 1 URL: <http://snimifilm.com/almanakh/planirovanie-i-stsenarii/stsenarii/format-stsenariya-chast-1>
6. Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс]// Десять заповедей монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/desyat-zapovedey-montazha/>
7. Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс]// Приёмы монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/priomyi-montazha/>
8. Rec and Play [Электронный ресурс]// Планы в кино, основные виды крупности планов URL: <http://recandplay.ru/2012/05/plany-v-kino-osnovnye-vidy-krupnosti-planov/>
9. ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ [Электронный ресурс]// ТРЁХАКТНАЯ СТРУКТУРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ : <http://litmasters.ru/sila-sujeta/trexaktnaya-struktura-proizvedeniya.html>
10. Страницка мультипликатора [Электронный ресурс]// Мультфильм - Технология создания URL: <http://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>
11. Сними фильм [Электронный ресурс]//Раскадровка URL: <http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/raskadrovka>
12. Сними фильм [Электронный ресурс]//Линейная структура сценария URL: <http://snimifilm.com/blog/lineinaya-struktura-stsenariya>
13. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru/#rec67443519>

Календарный учебный график

№	Дата/ время	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
итого			16		