

Департамент Смоленской области по образованию и науке
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №4»

Принята на заседании
методического (педагогического)
совета
от «30» августа 2024 г.
Протокол № 1

Утверждаю:
директор МБОУ
«Гимназия №4»
_____Капаева Л.В.
Приказ № 32-од от 30.08.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Анимация 2D»**

Возраст обучающихся: 9-16 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Пастухов
Дмитрий Геннадьевич, педагог
дополнительного образования

Смоленск

2024

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Анимация 2D» является программой технической направленности, разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми актами Российской Федерации и образовательного учреждения:

- Федеральный Закон РФ от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р;

- Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказ Минтруда и социальной защиты населения Российской Федерации от 5 мая 2018 г. № 298 н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» («Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Устав МБОУ «Гимназия №4».

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они

познают изнутри труд художника – графика, аниматора, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Программа составлена с учетом приоритетов в дополнительном образовании в Смоленской области, направленных на развитие технического творчества, в том числе робототехники.

Педагогическая целесообразность данной программы направлена на создание условий для самостоятельной работы обучающихся при минимальном участии педагога.

Новизна программы

Программа «Анимация» модифицированная. Она составлена на основе типовых программ по техническому творчеству.

Отличительные особенности данной образовательного курса от уже существующих в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики и анимации как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации и выводить в анимационный продукт.

Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 9-16 лет.

Доступность программы для различных категорий детей

Занятия по программе доступны для отдельных категорий детей с ОВЗ и детей-инвалидов. Это возможно, так как в учреждении создана доступная образовательная среда, при проведении занятий используются здоровьесберегающие педагогические технологии.

Программа предусматривает обучение детей с выдающимися способностями. При работе с этой категорией детей применяются элементы технологии разноуровневого обучения. Для этих обучающихся предусмотрено участие в конкурсах, фестивалях, выставках, соревнованиях, олимпиадах различного уровня.

Программа подходит для работы с детьми, находящимися в трудной жизненной ситуации. При работе с этой категорией детей используется технология педагогической поддержки. Обучаться по программе имеют возможность дети из малообеспеченных семей, так как она не предусматривает приобретение дорогостоящих материалов и специального оборудования.

Объем программы: 72 часа.

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа продолжительностью 40 минут с 10 минутным перерывом после каждого часа на проветривание.

Формы организации учебного процесса: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Основной формой обучения является самостоятельная практическая работа, которая выполняется малыми группами.

Виды занятий:

- лекции;
- практические занятия;
- мастер-классы;
- эксперименты;
- проекты.

Цель программы: создание авторского мультфильма и воспитание доброго, грамотного зрителя в процессе обучения и организации творческого досуга.

Задачи:

▪ **образовательные:**

- ознакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

- обучить учащихся знаниям основ изобразительной грамоты (лепки) и формирование художественных знаний, умений и навыков, научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;

- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

развивающие:

- развивать у обучающихся художественный вкус, творческое воображение, пространственное мышление, эстетическое чувство и понимание прекрасного;

- развивать творческую активность в работе над композицией, в поиске художественного образа и выразительных средств;

- развивать моторику рук и глазомер;

- развивать положительные эмоции и волевые качества;

воспитательные:

- воспитать интерес и любовь к анимационному искусству;
- воспитать личностные и коммуникативные качества;
- воспитывать усидчивость, аккуратность, активность, уважение и любовь к труду, формировать потребность учащихся к саморазвитию.
- воспитывать способности к развитию внутренней свободы ребенка, способности к объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения.

Планируемые результаты

■ личностные:

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы;
- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

метапредметные:

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы;
- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

предметные

программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

- сформировать первоначальные представления о видах мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения), его роли в духовно-нравственном развитии человека, названии и назначении инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- сформировать знания о названии и назначении технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажная программа
- сформировать основы возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, природный и другие материалы.

программные требования к умениям и навыкам (результаты практической подготовки):

- овладение практическими умениями и навыками в изготовлении персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- овладение элементарными практическими умениями и навыками в различных видах художественной, декоративной и технической деятельности.

Условия реализации программы:

1) Аппаратное и техническое обеспечение:

- а) рабочее место обучающегося: ноутбук, наушники, манипулятор типа мышь;
- б) рабочее место наставника: ноутбук, манипулятор типа мышь, WEB-камера;
- в) презентационное оборудование: моноблочное интерактивное устройство, напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление;
- г) рабочее оборудование: планшеты, штатив, камера.

2) Программное обеспечение: системное программное обеспечение, прикладное программное обеспечение.

3) Расходные материалы: бумага А4, маркеры для магнитно-маркерной доски, губка для магнитно-маркерной доски.

Виды и формы контроля

- **Вводный контроль** проводится в сентябре-месяце, в начале обучения ребенка по дополнительной общеобразовательной программе. Он проходит в форме беседы и педагогического наблюдения.
- **Текущий контроль** осуществляется на каждом занятии. Он проводится в форме педагогического наблюдения или анализа выполнения творческих работ.
- **Промежуточный контроль** осуществляется 1 раз в год в декабре-месяце. Формы проведения: практическое задание.
- **Итоговый контроль** проводится в мае-месяце, в конце обучения обучающегося по дополнительной общеобразовательной программе. Он проходит в форме защиты проекта.

II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теоретическое обучение	Практическое обучение	
1.	Введение в анимацию	10	4	6	Опрос
2.	Мячи/круглые формы/материал резина.	10	2	8	Защита проекта/Гифка (Хеллоуин)
3.	Анимация предметов	10	2	8	Защите проекта/Гифка (Новый год)
4.	Анимация ходьбы	10	2	8	Защита проекта/Гифка (8 марта)
5.	Риггинг	10	2	8	Защита проекта/Кукла на костях

6.	Фон/монтаж/озвучка	10	2	8	Защита проекта/Фон/Озвучка
7.	Итоговый проект	12	1	11	Защита проекта
Итого:		72	17	55	

III. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Введение в анимацию

Теория: Где применяется анимация? Основные виды анимации. Наиболее распространенные программы анимации. Основные навыки специалиста по анимации. Наиболее распространенные примеры анимации: классическая анимация/youtube каналы. 12 принципов анимации. Принципы анимации: Сжатие и растяжение/Подготовка, или упреждение.

Практика: Флип блокнот. Учимся рисовать на планшете. Изучение интерфейса официально бесплатной программы OpenToonz.

Раздел 2. Мячи/круглые формы/материал резина

Теория: Принципы анимации: Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)/Использование компоновок и прямого фазованного движения.

Практика: Мяч, проекты, демонстрация резины разной упругости, воздушный шарик/стандартный мяч, демонстрация силы тяжести, демонстрация разного покрытия поверхности. Проект маятник. Изучение программы OpenToonz. Учимся рисовать на планшете.

Раздел 3. Анимация предметов

Теория: Принципы анимации: Сквозное движение (или доводка) и захлест действия/Смягчение начала и завершения движения.

Практика: Выращиваем цветок/листья, выращиваем кактус, строим здание/город. Рисуем дождь. Рисуем огонь. Прикол – анимация капли в PowerPoint! Изучение программы OpenToonz. Учимся рисовать на планшете.

Раздел 4. Анимация ходьбы

Теория: Принципы анимации: Дуги/Дополнительное действие (выразительная деталь).

Практика: Рисуем персонажа. Учимся ходить – вид/ слева направо, вид/на нас, вид/ от нас. Работаем фоном. Учимся срисовывать и копировать движения других анимационных фильмов. Изучение программы OpenToonz. Учимся рисовать на планшете.

Раздел 5. Риггинг

Теория: Принципы анимации: Расчёт времени/Преувеличение, утрирование.

Практика: Учим персонажа говорить. Синхронизация губ и звуков. Озвучка/работа с микрофоном/программа Audacity/программа монтажа. Учимся срисовывать и копировать движения других анимационных фильмов. Изучение программы OpenToonz. Учимся рисовать на планшете.

Раздел 6. Фон/монтаж/озвучка

Теория: Принципы анимации: «Крепкий» (профессиональный) рисунок/Привлекательность. Изучаем анимированную рекламу.

Практика: Делаем персонажа на костях в OpenToonz. Движение персонажа на костях. Рисуем фон.

Раздел 7. Итоговый проект

Практика: Гифка. Минутный мультфильм по выбранным сценариям.

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методы обучения

На занятиях по программе «Анимация: первые шаги» используются различные методы обучения: словесные, наглядные и практические. Программа предусматривает проведение уроков – практикумов, интегрированных уроков, комбинированных и других типов уроков, а также практических занятий с использованием «проектного» подхода.

- Словесный (беседа, рассказ, лекция, сообщение)
- Наглядный (использование мультимедийных устройств, личный показ педагога, подборки фоторабот, книги, журналы, альбомы и т.д.);
- Практический (практические занятия в объединении, экскурсии, работа на пленэре, обработка отснятого материала, посещение фотовыставок и т.д.)
- Метод самостоятельной работы (самостоятельная съемка дома, в студии, выполнение домашних заданий и т.д.)
- Дифференцированное обучение

Технологии обучения

В образовательном процессе применяются следующие технологии обучения:

- здоровьесберегающие;
- игровые,
- ИКТ-технологии,
- личностно-ориентированного обучения,
- проблемного обучения,
- проектного обучения,
- дифференцированного обучения,
- индивидуализации обучения.

Контрольно-измерительные (оценочные) материалы

Для оценки степени освоения обучающимся дополнительной общеобразовательной программы и уровня достижения прогнозируемых результатов (личностных, метапредметных, предметных) используются:

- Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной общеобразовательной программе (Буйлова Л.Н., Кленова Н.В.);
- Опросник «Самоорганизация деятельности» Е.Б. Мандрикова, методика «График моих достижений», методика «Карта самооценки обучающимся и оценки педагогом компетентности обучающегося».

VI. ЛИТЕРАТУРА

1. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики/Спб.: Фордевинд, 2011г.
2. Немцова Т.И., Ю.В. Назарова. «Компьютерная графика и Webдизайн. Практикум» под редакцией Л.Г. Гагариной. Москва. ИД «ФОРУМ» - ИНФРА-М, 2011 г.
3. Почивалов А.В., Сергеева Ю. Е./ Пластилиновый мультфильм своими руками/ М.: Э, 2015г.
4. Пунько Н. П., Дунаевская О. В. Секреты детской мультипликации: перекладка: методическое пособие/ М.: Линка-Пресс, 2017г.
5. Уильямс Ричард/ Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. М.: Эксмо, 2019г.