

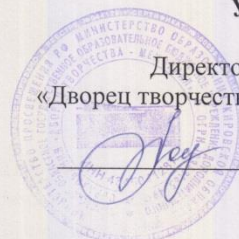
Министерство образования Кировской области  
Кировское областное государственное образовательное бюджетное учреждение дополнительного  
образования «Дворец творчества - Мемориал»

**РЕКОМЕНДОВАНА**

Методическим советом КОГОБУ ДО  
«Дворец творчества - Мемориал»

Протокол № 9 от 24 мая 2022 г.

**УТВЕРЖДАЮ**



Директор КОГОБУ ДО  
«Дворец творчества - Мемориал»

Ж.В. Родыгина  
24 мая 2022 г.  
МП

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«АНИМАШКИ»**

Возраст обучающихся 7-10 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель:  
Альгина Татьяна Дмитриевна,  
педагог дополнительного образования

КИРОВ  
2022



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
КИРОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА - МЕМОРИАЛ»

РЕКОМЕНДОВАНА:  
Методическим советом КОГОБУ ДО  
«Дворец творчества – Мемориал»  
Протокол № \_\_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор Дворца  
\_\_\_\_\_/Родыгина Ж.В./  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности

**«Анимашки»**

Возраст обучающихся 7-10 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель:  
Альгина Татьяна Дмитриевна,  
педагог дополнительного  
образования

КИРОВ

2019

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b> .....	3
Актуальность программы .....	4
Педагогическая целесообразность .....	5
Возраст детей .....	6
Сроки реализации программы .....	6
Режим занятий.....	6
Формы, методы и технологии.....	6
Ожидаемые результаты.....	7
<b>УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН</b> .....	8
<b>СОДЕРЖАНИЕ</b> .....	11
<b>МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ</b> .....	12
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	13
Литература для педагога.....	13
Литература для учащихся .....	14
Литература для родителей .....	15
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	15

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Анима» – в переводе означает «душа». Первоначальное значение слова «анимация» всегда была связано с одушевлением, оживлением. А не с набором коллективных игр, как его стали воспринимать сегодня.

Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, а четвертые – ещё к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа (далее – программа) разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012 г.)
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации №28 от 28.09.2020 г. Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
4. Распоряжение министерства образования Кировской области №835 от 30.07.2020 г. Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области, Приложение №4 «Порядок включения дополнительных общеразвивающих программ в систему ПФДО
5. Распоряжение министерства образования Кировской области №34 от 18.01.2021 г. Об утверждении стандартов качества оказания

государственных услуг (выполнения работ) областными государственными организациями, подведомственными министерству образования Кировской области, Приложение 1.

При разработке программы автор опирался на Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих Программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242)

**Направленность программы** – техническая, стартовый уровень.

**Актуальность и значимость программы**

В конкурентных условиях современного мира творческий характер мышления человека, становится фактором достижения им лидирующих позиций, успеха в различных сферах деятельности. Это и его готовность варьировать способы деятельности в зависимости от ситуации, и лёгкость перестройки имеющихся знаний, и свобода создавать новые образы, идеи, гипотезы для решения возникающих проблем, и способность создавать конкурентный инновационный интеллектуальный продукт.

Первостепенным условием развития творческого мышления является стимулирование интереса к определённому виду творческой деятельности (рисованию, анимации, дизайну, музыке).

Современное развитие компьютерной техники позволяет использовать возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики и мультипликации. На основе опыта творческой деятельности у обучающегося формируется способность самообучения, способность самостоятельного освоения графических и монтажных компьютерных программ. Идет развитие творческого мышления,

которое можно применять в любой сфере творчества, а главное – в самой жизни.

### **Педагогическая целесообразность**

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

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

Значимость программы определяется необходимостью дальнейшего развития индустриального потенциала региона и подготовки мотивированных, потенциальных абитуриентов для поступления в региональных вузы на инженерные специальности.

**Новизна** данной программы заключается во включении в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа видео-,

аудиоаппаратурой) деятельности с использованием компьютерных технологий.

**Цель программы:** развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста посредством создания анимационных продуктов.

Данная цель реализуется через решение следующих **задач**:

- образовательная: сформировать знания, умения и навыки в области анимационной деятельности с применением различных художественных материалов и компьютерных технологий;
- развивающая: сформировать информационную, коммуникативную, личностную компетентность и стимулировать развитие познавательных универсальных учебных действий;
- воспитательная: духовно-нравственное воспитание на основе формирования гражданско-патриотических, трудовых, нравственных ценностей.

### **Возраст детей**

Программа предназначена для детей младшего школьного возраста от 7 до 10 лет без специальной подготовки.

Наполняемость группы – 9 человек, в соответствии с локальным актом «Дворца творчества - Мемориала».

### **Сроки реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения –144 часа.

### **Режим занятий**

Занятие длится 2 учебных часа, два раза в неделю.

### **Формы, методы и технологии**

Основными видами деятельности обучающихся в ходе реализации программы являются: познавательная деятельность, игровая, художественное творчество.

Данные виды деятельности реализуются через такие формы учебных занятий, как познавательная беседа, викторина, ролевая игра, культурная практика, презентация продуктов деятельности.

### **Ожидаемые результаты**

Так как программа рассчитана на младший школьный возраст, где в системе общего образования реализуется ФГОС второго поколения, то и виды результатов образования обучающихся выделяются такие, как личностные, метапредметные и предметные.

#### **Предметные:**

знание начальных сведений о видах анимационных техник, приемах «оживления» (движения) мультипликационных героев на экране, звуковом сопровождении мультфильма;

первоначальные представления о законах развития сюжета и правилах драматургии;

элементарные практические умения и навыки в мультипликации, звукозаписи и видеомонтаже;

начальный опыт использования основных анимационных техник для организации самостоятельного творческого проекта.

#### **Метапредметные:**

информационная компетентность: навыки работы с различными источниками информации;

коммуникативная компетентность: навыки коллективного обсуждения проблем; навыки группового принятия решений; продуктивное сотрудничество со сверстниками и взрослыми;

личностная компетентность: фантазия, изобретательность, творческие способности; интерес к анимационной деятельности; личностные качества, необходимые для анимационной деятельности (внимание, аккуратность, целеустремленность);



познавательные результаты: дикция, выразительность речи, логическое мышление и пространственное воображение.

Личностные:

гражданственность и патриотизм (через создание мультфильмов о природе, семье, родине);

правовые ценности (соблюдение норм авторского права);

нравственные ценности (уважительное отношение к иному мнению);

трудовые ценности (мотивация к творческому труду, работе на результат, самовыражение в творчестве).

**Способы оценки результативности.** Результативность работы в рамках промежуточного контроля помогут оценить итоги анкетирования самих обучающихся, их родителей, а также зрителей. Причем, за счет трансляции мультфильмов в сети интернет, зрительская аудитория может быть достаточно большой и разноплановой.

Оценка результатов реализации программы в рамках итогового контроля осуществляется в рамках мониторинга, проводимого в учреждении дважды в год. При общей методике оценки результатов, данная программа содержит свои показатели измерения, соотносимые с ожидаемым предметными, метапредметными и личностными результатами. Диагностическая карта оценки результатов представлена в Приложении 1.

**Формы подведения итогов:** выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов:				Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	контроль	
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Веселые картинки</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>14</b>		
1.1	Правила поведения во Дворце. Техника безопасности.	2	1	1		
1.2	Примитивная рисованная анимация	2	1	1		

1.3	Знакомство с историей возникновения анимации.	2	1	1		
1.4	Прием анимации: расчет времени и интервалов	2	1	1		
1.5	Съемка прямолинейного равномерного движения	2		2		
1.6	Прием анимации: смягчение начала и завершения движения	2	1	1		
1.7	Съемка криволинейного равномерного движения	2		2		
1.8	Прием анимации: сжатие и растяжение	2	1	1		
1.9	Съемка падающего предмета	2		2		
1.10	Съемка маятника	2		2		
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Техники создания анимации</b>	<b>82</b>	<b>26</b>	<b>56</b>		
2.1	Знакомство с пикселяцией	2	1	1		
2.2	Съемка кадров в технике пикселяции	2		2		
2.3	Знакомство с техникой "Сыпучая анимация"	2	1	1		
2.4	Основные приемы рисования песком	2	1	1		
2.5	Способы рисования животных	2	1	1		
2.6	Способы рисования пейзажа	2	1	1		
2.7	Способы рисования человеческого лица	2	1	1		
2.8	Особенности использования других сыпучих материалов	2	1	1		
2.9	Знакомство с программой MonkeyJam	2	1	1		
2.10	Создание мультфильма в технике сыпучей анимации	4		4		Творческая работа
2.11	Знакомство с техникой "Оживающий фон"	2	1	1		
2.12	Использование мелков для "Оживающего фона"	2	1	1		
2.13	Приемы и техники рисования акварелью для "Оживающего фона"	2	1	1		
2.14	Создание анимированного фона	2		2		
2.15	Предметная анимация.	2	0,5	1,5		
2.16	Знакомство с программами звукозаписи	2	0,5	1,5		Творческая работа

2.17	Рисованная анимация с помощью компьютера. Знакомство с графическим редактором.	2	1	1		
2.18	Сохранение кадров в графическом редакторе.	4	1	3		
2.19	Основы монтажа мультфильма в программе Virtual Dub	2	1	1		
2.20	Публикация готового мультфильма в Интернете	2	1	1		Творческая работа
2.21	Техника перекладки.	2	1	1		
2.22	Создание плоской марионетки	4	1	3		
2.23	Артикуляция	2	1	1		
2.24	Создание мультфильма в технике рисованной перекладки	4		4		Творческая работа
2.25	Первоначальное представление о развитии любого сюжета	2	1	1		
2.26	Раскадровка	4	1	3		
2.27	Пластилиновая анимация	2	1	1		
2.28	Пластилиновая перекладка	2		2		
2.29	Перевоплощение пластилиновых объектов	2		2		
2.30	Съемка пластилинового мультфильма	4		4		
2.31	Музыкальное сопровождение	2	1	1		
2.32	Монтаж пластилинового мультфильма в Movie Maker	4	1	3		
2.33	Добавление переходов и титров	2	1	1		
2.34	Сохранение готового видеофильма в разных форматах	2	1	1		Творческая работа
<b>3</b>	<b>Раздел 3. 3. Фильм...Фильм. Фильм!</b>	<b>38</b>	<b>6</b>	<b>32</b>		
3.1	Комбинирование нескольких техник	2	1	1		
3.2	Понятие о мультипликационных профессиях	2	1	1		
3.3	Идея для мультфильма.	2	1	1		
3.4	Доработка идеи до сюжета	2	1	1		
3.5	Литературный сценарий	2	1	1		
3.6	Диалоги, монологи	2	1	1		
3.7	Режиссура и постановка.	2		2		
3.8	Съемка мультфильма	12		12		
3.9	Озвучивание мультфильма	4		4		
3.10	Монтаж и публикация мультфильма	4		4		Творческая работа

3.11	Показ мультфильмов	4		4		
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Организационный</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
4.1	Вводное контрольно-оценочное занятие. Правила поведения во Дворце.	2	1		1	Диагностическая карта
4.2	Итоговое контрольно-оценочное занятие.	2	1		1	Диагностическая карта
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>40</b>	<b>102</b>	<b>2</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### Раздел 1. Веселые картинки (20 ч)

Техника безопасности. Знакомство детей с историей возникновения анимации. Основные приемы анимации.

Просмотр: первый русский мультфильм «Война рогачей и усачей» (1912 год); видеоролики, иллюстрирующие основные приемы анимации.

Практическая работа: оживление нарисованных на бумаге или доске картинок.

### Раздел 2. Техники создания мультфильмов (82 ч)

Программы для StopMotion анимации. Пикселяция. Знакомство с особенностями сыпучей анимации с использованием песка, крупы и других сыпучих материалов. Знакомство с особенностями техники оживающего фона. Предметная анимация. Рисованная анимация с использованием компьютера. Основы монтажа мультфильма в программах Virtual Dub и Movie Maker. Перекладка. Пластилиновая анимация. Музыкальное сопровождение мультипликационных фильмов. Знакомство с программами звукозаписи. Знакомство с раскадровкой. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.

Просмотр мультипликационных работ, созданных в данных техниках, мультипликационных русских народных сказок.

Практическая работа: съемка кадров в программе MonkeyJam, монтаж в программах Virtual Dub и Movie Maker, обучение приёмам

работы с сыпучими материалами, пластилином, приемам и техникам рисования акварелью, конструирование плоских марионеток для перекладной анимации, развитие умения покадрового движения малых предметов на мульт-столе, создание коллективных мини-мультфильмов - поздравлений к праздникам в данных техниках. Озвучка готового материала стандартными средствами Windows.

### **Раздел 3. Фильм...Фильм. Фильм! (38 ч)**

Комбинирование нескольких техник в одном художественном решении фильма. Азы драматургии (идея, сюжет, сценарий). Понятие о мультипликационных профессиях (режиссёр, аниматор, художник, оператор и др.).

Просмотр: мультфильмы из детского мультипликационного журнала «Весёлая карусель», каждая серия которого состоит из двух-четырёх кратких сюжетов, основанных большей частью на сказках, стихах и песнях, которые стали популярными именно благодаря этому журналу.

Практическая работа: выбор сюжета (например, выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации), раскадровка и съёмка своего мультфильма – от идеи до финального показа.

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ**

Для организации занятий необходимо следующее оснащение:

1. компьютеры с набором программ для компьютерной графики, звукозаписи и видеомонтажа;
2. видеопроектор для просмотра анимации на экране;
3. доступ в интернет;
4. фотоаппарат или веб-камера;
5. штативы для фотоаппарата или веб-камеры;
6. мульт-стол - специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных

слоев (стекло) друг над другом;

7. набор осветительных приборов;

8. набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.);

9. длинная панель на одной из стен класса со специальным крепежом для устройства выставок детских работ.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Литература для педагога

1. Whitaker H., Halas J. Тайминг в анимации. (русская редакция Ф.Хитрука), 2002.
2. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012.
3. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004.
4. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978.
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
6. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. «Анимация как средство информационно-технологического обучения в начальной школе» Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». МГГУ им. М.А.Шолохова. М.: 2012.
7. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. Теория, методика и организация социально-культурной деятельности. “Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей”. Международный научный журнал Вестник образования и науки. Педагогика, психология, медицина. Выпуск 3(5), 2012.

8. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
9. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М.: Просвещение, 1990.
10. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. «Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей». Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». 26-27 июня 2012 г./Науч.-инф. Издат. Центр «институт стратегических исследований».-Москва: Изд-во «Спецкнига», 2012.
11. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. «Анимационное творчество в дополнительном образовании детей.» Внешкольник № 4 (2012) С.28.
12. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г.
13. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. М., ЛБЗ, 2002.

#### **Литература для учащихся**

1. Whitaker H., Halas J. Тайминг в анимации. (русская редакция Ф.Хитрука), 2002.
2. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012.
3. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
6. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. М., ЛБЗ, 2002.

7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000.
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000.
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000.
10. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 50 собак. – Минск, 2000.
11. Эйлис Ли, Бадд Уоррен. Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000.

### **Литература для родителей**

1. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012.
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004.
3. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978.
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
6. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
7. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г.
8. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. М., ЛБЗ, 2002.

### **ПРИЛОЖЕНИЯ**