

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом детского творчества Кронштадтского района Санкт-Петербурга «Град чудес»**

**ПРИНЯТА**

Педагогическим советом  
ГБУ ДО ДДТ «Град чудес»  
Протокол № 2 от 27.09.2023 г.

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказ № 281 от 27.09.2023г.  
Директор ГБУ ДО ДДТ «Град чудес»  
\_\_\_\_\_ Черникова И.Ю.

Дополнительная общеразвивающая программа  
**«В мире анимации»**

Срок освоения: 6 дней

Возраст обучающихся: 9-14 лет

Разработчик:

Шоленинова Татьяна Владимировна,  
педагог дополнительного образования

## Пояснительная записка

### Введение

В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков и является прекрасным средством для развития творческого потенциала. Процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские в сочетании с разными видами изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество посредством которых создаются новые изобразительные образы.

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы

«В мире анимации»: **техническая**

**Адресат программы:** учащиеся (мальчики и девочки) 9-14 лет, желающие познакомиться с последовательностью создания анимационных фильмов в разных техниках. Наличие специальных способностей и базовых знаний не требуется.

**Уровень освоения программы: общекультурный**

**Актуальность программы** определяется запросом со стороны детей и родителей на программу, как интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, экранным искусством и дающую возможность детям развития творческих способностей.

**Новизна программы** в том, что позволяет учащимся в познавательной форме раскрыть возможности мультипликации, попробовать себя в роли режиссёра, сценариста, оператора, художника-мультипликатора, аниматора, монтажёра. Интегрирование изобразительной и технической деятельности даёт возможность овладения новыми навыками и расширяет кругозор интересов детей. В основе образовательного процесса лежат педагогические технологии сотрудничества и сотворчества, игровые технологии.

**Педагогическая целесообразность** Постигая азы анимации и мультипликации, учащиеся знакомятся с профессиями сценариста, художника-мультипликатора, оператора съемки, монтажера, диктора и звукооператора.

**Объём и срок освоения программы**

Программа «В мире анимации» рассчитана на 12 часов, 6 дней по 2 академических часа в день.

**Цель.** Развитие у учащихся творческих способностей, формирование целостного представления о мультипликации посредством знакомства с разными видами анимации.

**Задачи:****Обучающие:**

1. Познакомить учащихся с техниками мультипликации;
2. Дать систему знаний, умений и навыков о разных видах анимации;
3. Познакомить детей с технологией монтажа мультипликационных фильмов.

**Развивающие:**

1. Развить пространственное мышление, воображение, фантазию;
2. Развить интерес к техническому творчеству и киноискусству;
3. Развить творческие возможности в анимационной деятельности.

**Воспитательные:**

1. Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
2. Воспитывать дружественные отношения в коллективе;
3. Воспитывать общечеловеческие ценности.

**Планируемые результаты освоения программы.****Личностные результаты:**

1. Мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
2. Ориентация на успех в создании мультфильма;
3. Учебно-познавательный интерес к новому познанию и способам решения новой частной задачи.

**Метапредметные результаты.**

1. Способность к гибкому мышлению и поиску нестандартных решений;
2. Владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
3. Самоконтроль результата деятельности.

**Предметные результаты.**

1. Знакомство учащихся с историей возникновения и развития мультипликации;
2. Представление о различных видах анимации;
3. Навык создания небольших мультфильмов в техниках песочной и водной анимации;

**Организационно-педагогические условия реализации дополнительной  
общеразвивающей программы «В мире анимации».****Язык реализации программы:** русский (государственный язык Российской Федерации)**Форма обучения:** очная.

**Особенности реализации дополнительной общеразвивающей программы:** реализация программы предусмотрена в каникулярное время.

**Условия набора:** набор учащихся не предусматривает конкурсного отбора и не требует базовых знаний по фото и видеосъемке или другим видам деятельности, относящимся к созданию анимационных фильмов в разных техниках.

**Условия формирования групп:** группы формируются из учащихся 11-13 лет.

**Количество обучающихся в группе:** списочный состав групп формируется в соответствии с технологическим регламентом, на основе санитарных норм, особенностей реализации программы, не менее 15 человек.

**Формы организации занятий:** по группам, аудиторные.

**Формы проведения занятий:** традиционное занятие, творческие мастерские, беседа, практические занятия.

**Формы организации деятельности учащихся на занятии.**

1. фронтальная (беседа, показ, объяснение);
2. групповая: организация работы в малых группах;
3. индивидуально-групповая.

**Материально-техническое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы:**

1. Кабинет;
2. Оборудование, программное обеспечение;
3. Компьютер;
4. 10 цифровых фотокамер;
5. 10 штативов;
6. Операционная система Windows8;
7. Программа PinnacleStudio;
8. Микрофон;
9. Нецифровые инструменты;
10. Песочные планшеты, цветной песок;  
поддоны для воды, краски, кисти, шило (для водной анимации).

**Кадровое обеспечение:** программа реализуется педагогом дополнительного образования.

## Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	<p>Всё о мультипликации. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Презентации «История мультипликации» Презентация-викторина «Путешествие в мир мультипликации».</p>	2		2	Беседа. Педагогическое наблюдение.
2	<p>Знакомство с песочной анимацией. Показ приёмов работы в песочной анимации. Самостоятельная работа с песком.</p>	0,5	1,5	2	Текущий контроль, наблюдение
3	<p>Придумывание этюдов. Процесс работы с песком. Организация фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.</p>	0,5	1,5	2	Создание мини мультфильмов. Текущий контроль, наблюдение.
4	<p>4. Знакомство с техникой Эбру (водной анимацией). Показ приёмов работы в технике эбру. Создание рисунка на воде.</p>	0,5	1,5	2	Просмотр и обсуждение мини мультфильмов. Выставка рисунков в технике Эбру. Промежуточный контроль.
5.	<p>Придумывание этюдов. Процесс работы в технике Эбру. Организация фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.</p>	0,5	1,5	2	Выставка рисунков в технике Эбру. Промежуточный контроль.
6.	<p>6. Подведение итогов. «Я мультипликатор»</p>		2	2	Итоговый контроль. Выставка и представление работ в разных техниках.
Итого		4	8	12	

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

к дополнительной общеразвивающей программе «В мире анимации»  
для учащихся 9-14 лет

### **Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «В мире анимации»

#### **Задачи.**

##### **Обучающие:**

1. Познакомить учащихся с техниками мультипликации;
2. Дать систему знаний, умений и навыков о разных видах анимации;
3. Познакомить детей с технологией монтажа мультипликационных фильмов.

##### **Развивающие:**

1. Развить пространственное мышление, воображение, фантазию;
2. Развить интерес к техническому творчеству и киноискусству;
3. Развить творческие возможности в анимационной деятельности.

##### **Воспитательные:**

1. Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
2. Воспитывать дружественные отношения в коллективе;
3. Воспитывать общечеловеческие ценности.

### **Содержание дополнительной общеразвивающей программы «В мире анимации»**

#### **1. Всё о мультипликации**

**Теория.** Вводная беседа о правилах поведения в студии. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с различными техниками создания мультфильмов.

Виртуальная экскурсия с использованием презентации-викторины «Путешествие в мир мультипликации», презентации «История мультипликации».

**Формы контроля/ аттестации.** Беседа. Педагогическое наблюдение.

**2. Знакомство с песочной анимацией.** Показ приёмов работы в песочной анимации. Самостоятельная работа с песком.

**Теория.** Знакомство с песочной анимацией. Показ приёмов рисования на песке.

**Практика.** Самостоятельная работа. Создание рисунка на песке, используя показанные приёмы. Фотофиксация готовых работ.

**Формы контроля/ аттестации .** Текущий контроль, наблюдение.

**3. Придумывание этюдов.** Процесс работы с песком. Организация фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.

**Теория.** Показ приёмов работы в песочной анимации.

**Практика.** Придумывание этюдов. Процесс работы с песком. Организация фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.

**Формы контроля/ аттестации.** Текущий контроль, наблюдение

**4. Знакомство с техникой Эбру (водной анимацией).** Показ приёмов работы в технике эбру. Создание рисунка на воде.

**Теория.** Знакомство с техникой Эбру (водной анимацией). Показ приёмов рисования на воде (техника Эбру).

**Практика.** Самостоятельная работа. Создание рисунка на воде в технике Эбру. Перенос рисунка на лист бумаги.

**Формы контроля/ аттестации.** Текущий контроль, наблюдение.

**5. Придумывание этюдов.** Процесс работы в технике Эбру. Организация фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.

**Теория.** Знакомство с водной анимацией (в технике Эбру). Показ приёмов создания водной анимации.

**Практика.** Придумывание этюдов. Процесс создания водной анимации. Организация фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.

**Формы контроля/ аттестации.** Промежуточный контроль, наблюдение.

**6. Подведение итогов. «Я мультипликатор»**

**Практика.** Просмотр и обсуждение мини мультфильмов. Виртуальная выставка рисунков на песке и рисунков в технике Эбру.

**Формы контроля/ аттестации.** Итоговый контроль. Выставка и представление работ.

### **Планируемые результаты освоения программы.**

#### **Личностные результаты**

1. сформированность устойчивого интереса к техническим видам творчества;
2. овладение навыком самооценки, умением анализировать свои действия и управлять ими; развитие адекватных представлений о собственных возможностях.

#### **Метапредметные результаты.**

1. способность к гибкому мышлению и поиску нестандартных решений;
2. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми;

3. самоконтроль результата деятельности.

**Предметные результаты.**

1. знакомство учащихся с историей возникновения и развития мультипликации;
2. представление о различных видах анимации;
3. навык создания небольших мультфильмов в техниках песочной и водной анимации;

**Календарно – тематический план к дополнительной общеразвивающей программе  
«В мире анимации»**

№	Темы учебных занятий	Кол-во часов			Дата проведения	
		теория	практика	Всего	предполагаемая	фактическая
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Презентации «История мультипликации» Презентация-викторина «Путешествие в мир мультипликации».	2		2		
2.	Знакомство с песочной анимацией. Показ приёмов работы в песочной анимации. Самостоятельная работа с песком.	0.5	1.5	2		
3.	Придумывание этюдов. Процесс работы с песком. Организация фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.	0.5	1.5	2		
4.	Знакомство с техникой Эбру (водной анимацией). Показ приёмов работы в технике эбру. Создание рисунка на воде.	0.5	1.5	2		
5.	Придумывание этюдов. Процесс работы в технике Эбру. Организация	0.5	1.5	2		

	фиксации. Процесс съёмки. Создание мини мультфильмов.					
6.	Подведение итогов. «Я мультипликатор».		2	2		
Итого		4	8	12		

### Методические и оценочные материалы

Основной формой работы с учащимися являются групповые занятия с индивидуальным подходом к каждому ребёнку. Дифференцированный подход в обучении и воспитании всех обучающихся в объединении обеспечивает технология личностно-ориентированного обучения. Использование здоровьесберегающих технологий в учебном процессе позволяет обучающимся более успешно адаптироваться в образовательном и социальном пространстве. При сообщении новой, теоретической информации используются информационно-коммуникационные технологии. Игровые технологии применяются при проверке уровня усвоения теоретического материала. Включение в структуру занятия игровых моментов используется для снятия усталости и развития личностной свободы и раскованности учащихся. Использование коллективно-творческой деятельности определяется познавательными интересами детей, участием в различных общественно-культурных акциях, коллективным изготовлением работ и подарков.

### Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы «В мире анимации»

Раздел	Приёмы, методы	Учебно-методические пособия	Дидактический материал
Всё о мультипликации.	Методы. Словесные: беседа Наглядные: показ презентаций. Приёмы. Обеспечение мотивации деятельности. детской	Инструкция по технике безопасности. Презентация-викторина «Путешествие в мир мультипликации» Презентация «История мультипликации».	Таблица «Принципы анимации»

Создание мини мультфильма в разных техниках.	Методы. объяснение постановка Наглядные: показ действия. Практические: организация репродуктивной деятельности. Приёмы. Обеспечение мотивации детской деятельности.	Словесные: педагога, задач. способа	Видео фильм «Водная анимация» Видео ролик «Техника эбру». Видео фильмы «Новогодние сюжеты в песочной анимации».	Карточки-схемы приёмов рисования на воде (птицы, цветы и т.д.) Карточки-схемы приёмов рисования на песке. Карточки с фотографиями работ, выполненных в технике Эбру.
Подведение итогов.				

### **Перечень дидактических средств**

#### **Иллюстративные**

Карточки с фотографиями работ, выполненных в технике Эбру.

**Демонстрационные.** Учебные видео ролики: «Техники эбру», «Новогодние сюжеты в песочной анимации». Видео фильм «Водная анимация»

Информационные презентации PowerPoint к занятиям: «История мультипликации», «Путешествие в мир мультипликации»

#### **Раздаточные**

Карточки-схемы приёмов рисования на воде.

Карточки-схемы приёмов рисования на песке.

### **Перечень информационных источников**

#### **Список литературы для использования педагогом.**

1. Анофриков П.И.-" Принципы работы детской студии мультипликации" / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2008г.
2. Баженова Л. М. В мире экранных искусств: Книга для учителей начальных классов, воспитателей и родителей. — М.,1992.
3. Булин-Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
4. Курдюкова Л.И.- "Анимационная педагогика", ж. "Искусство в школе" №1, -М., Просвещение, 1996 г.

#### **Список литературы в адрес детей и родителей.**

1. Горохова О.Б. «Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах», «Нева» и «ОЛМА-ПРЕСС», 2001 год.

2. Запаренко В. С. «Как рисовать мультики», «Фордевинд», 2011 г.
3. Войнова А. «Песочное рисование» - «Феникс», 2014 г.

#### **Электронные образовательные ресурсы.**

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru>
2. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://www.fcior.edu.ru>
3. Образовательный портал PRODLENKA <http://www.prodlenka.org>
4. Всероссийский интернет-педсовет <http://pedsovet.org>
5. Детский портал Солнышко <http://www.solnet.ee>
6. Электронная книга «Эбру. Приёмы и пошаговые инструкции создания рисунков на воде в технике эбру» <https://itexts.net/avtor--mayya-mariya/333709-eburu-priemy-i-poshagovye-instrukcii-sozdaniya-risunkov-na-vode-v-tehnike-eburu-mayya-mariya/read/page-1.html>

## Оценочные материалы

Контроль результатов обучения является необходимым структурным компонентом процесса обучения и осуществляется постоянно, в течение учебного занятия.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие этапы контроля:

- Текущий контроль осуществляется на занятиях за правильностью выполнения технологических требований (наблюдение).
- Итоговое оценивание осуществляется в конце обучения (итоговая карта освоения учащимися программы).

Основными формами контроля являются повседневное систематическое наблюдение за учащимися, самостоятельное выполнение заданий, собеседование и выставки.

Формой подведения итогов реализации программы является выставка детских работ.

**Формы контроля:** педагогическое наблюдение, обсуждение и выставка готовых работ.

**Формы фиксации результатов:** информационная карта «Критерии оценки развития навыков и умений по дополнительной общеразвивающей программе»

### Информационная карта «Критерии оценки развития навыков и умений по дополнительной общеразвивающей программе»

№	Фа мил ия имя	Опыт освоения теоретической информации		Опыт практической деятельности		Опыт творчества			Опыт эмоционально-ценностных отношений			Опыт общения		Опыт социально-значимой деятельности		
		Правила поведения и техники безопасности	Знание разновидностей мультипликационных фильмов	Исполнение приёмов песочной анимации	Использование приёмов водной анимации	Умение придумать свой сюжет для фильма	Планирование хода выполнения работы	Умение создавать оригинальных персонажей	Проявляет интерес к занятиям	Имеет собственную точку зрения на обсуждаемую тему	Уверенно стоит в своих воззрениях	Отношение к себе, к окружающим	Отношение к себе, к окружающим	Самоконтроль и самооценка своей работы	Уровень культуры общения	

3 балла – высокий уровень, 2 балла – средний уровень, 1 балл – низкий уровень.

Опыт освоения теоретической информации

### **Правила поведения и техники безопасности:**

3 балла – ребёнок знает правила поведения и техники безопасности в киностудии, сознательно выполняет их, может делать замечания друзьям, объяснить им, если они ведут себя неправильно.

2 балла – ребёнок знает правила, но выполняет их не всегда.

1 балл – не знает правил, затрудняется в толковании условных обозначений.

### **Знание разновидностей мультипликационных фильмов**

3 балла – учащийся знает понятие мультипликации и её виды (пластилиновая, рисованная, песочная, водная и др.), может оперировать этими понятиями.

2 балла – знает названия видов мультипликации, но затрудняется в пояснении этих понятий.

1 балл – может назвать несколько видов мультипликации.

### **Опыт практической деятельности**

3 балла – учащийся знает приёмы рисования на песке, на воде и использует их в работе.

2 балла - учащийся использует приёмы рисования на песке, на воде после напоминания педагога.

1 балл - учащийся использует приёмы рисования на песке, на воде после напоминания педагога и показа способов действия

### **Опыт творчества**

3 балла – самостоятельно придумывает сюжет для фильма, создаёт оригинальные персонажи, самостоятельно планирует ход выполнения работы.

2 балла – использует готовые сюжеты для фильма, создаёт оригинальные персонажи.

1 балл - предпочитает использовать в работе персонажей, сделанные другими учащимися, использует готовые сюжеты для фильма.

### **Опыт эмоционально-ценностных отношений**

3 балла – заинтересован процессом создания работы, умеет сосредоточиться на объяснении и работе.

2 балла – интерес к занятию недостаточно устойчив, не всегда может сосредоточиться на объяснении и работе.

1 балл – работу выполняет формально, легко отвлекается, безразличен к результату.

### **Опыт общения**

3 балла – умеет работать в коллективе, комфортно чувствует себя в коллективе.

2 балла – готов работать в коллективной работе, недостаточно корректен в общении.

1 балл – не хочет участвовать в коллективной работе, мешает работать другим, неуверенно чувствует себя в коллективе.

### Опыт социально-значимой деятельности

3 балла – умеет слушать и слышать других, хорошо владеет речевыми умениями.

2 балла – не всегда слушает и слышит других, недостаточно активен в речевом общении.

1 балл – не слушает и не слышит других, затрудняется при построении предложений, на вопросы отвечает однозначно.

### Итоговая карта освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы «В мире анимации»

№	Параметры результативности освоения программы	1 балл	2 балла	3 балла
1	Опыт освоения теоретической информации			
	Среднее			
2	Опыт практической деятельности			
	Среднее			
3	Опыт творчества			
	Среднее			
4	Опыт эмоционально-ценностных отношений			
	Среднее			
5	Опыт общения			
	Среднее			
6	Опыт социально-значимой деятельности			
	Среднее			
Сумма				
Среднее				

3 балла – высокий уровень, 2 балла – средний уровень, 1 балл – низкий уровень