

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЛМЫКИЯ
Бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Калмыкия
«МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ»

РАССМОТРЕНА
на заседании педагогического совета
от «31» 01 2020 г. № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор БПОУ РК «Многопрофильный
колледж»



/Н.Н. Ильянова/

Пр. № 001 от «01» 09 2020 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
(дополнительная общеразвивающая программа)
технической направленности
«Мультстудия «Сар-Герел»
Возраст учащихся: 8-15 лет
Срок реализации: 2 года**

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Содержание программы	8
2.1. Учебный план	8
2.2. Содержание тем учебного плана.....	10
3. Планируемые результаты.....	13
4. Комплекс организационно-педагогических условий.....	14
4.1 Календарный учебный график	14
4.2. Условия реализации программы	15
5. Формы аттестации	16
6. Методическое обеспечение программы	17
7. Список литературы.....	19

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия «Сар-Герел» (в переводе с калмыцкого языка «сар-герел» – «лунный свет») дает возможность каждому ребенку получить дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей.

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей. Содержание программы направлено на создание обучающимися мультипликационных фильмов в ходе проектной деятельности, что способствует свободному и осознанному вхождению детей в мир технического прогресса, а также их приобщению к мировым культурным и национальным духовным ценностям через творчество в области анимации. Данная программа составлена в соответствии с требованиями нормативных документов, предъявляемыми к дополнительным общеобразовательным программам:

- Федеральный закон от 29.12. 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 24 ноября 1995 г. № 181-ФЗ «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями от 07.03.2018 г.);
- Постановление Правительства Российской Федерации от 19 апреля 2016 г. № 328 «О внесении изменений в государственную программу Российской Федерации "Доступная среда» на 2011 - 2020 годы» (с изменениями и дополнениями от 01.02.2018 г.);
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14, утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41;
- Закон Республики Калмыкия от 15 декабря 2014 года № 94-V-3 «Об образовании в Республике Калмыкия» (с изменениями на 18 декабря 2018 года);
- Государственная программа Республики Калмыкия «Развитие образования Республики Калмыкия», утвержденная постановлением Правительства Республики Калмыкия от 27 декабря 2018 года № 416.
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания обучающихся и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242);
- Устав Бюджетного профессионального образовательного учреждения Республики Калмыкия «Многопрофильный колледж»;
- Программа развития Бюджетного профессионального образовательного учреждения Республики Калмыкия «Многопрофильный колледж» на 2018-2022г.;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе Бюджетного профессионального образовательного учреждения Республики Калмыкия «Многопрофильный колледж».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для тех, кто любит мультфильмы и мечтает их делать сам. Обучающиеся погружаются в мир мультипликации, придумывают сюжеты, героев, декорации. Учатся разрабатывать сценарии и делать раскадровку. Каждый пробует себя в роли сценариста, режиссера, оператора, аниматора, художника декоратора.

Под руководством педагога обучающихся придумывают сюжеты сказок, оживляют персонажей с помощью различных компьютерных программ, знакомятся с разными техниками создания мультфильмов.

Мультфильм – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Мультфильм – это плод работы дружного коллектива.

Для большинства детей знакомство с искусством начинается с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультики.

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 её своими руками – это очень важный жизненный опыт, повышение самооценки и гармонизация личности ребенка.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. 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.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация – искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства и пластилиновых, кукольных, мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в объединении помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д.

Задача данной программы – создание обучающимися действительно добрых мультфильмов, приобщение обучающихся и их родителей к прекрасному миру анимации, посредством использования достижений информационных технологий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия «Сар-Герел»», в рамках технопарка, реализует социальный заказ по техническому направлению, посредством изучения основ компьютерной графики и анимации, и прикладного применения знаний с внедрением творческого начала в повседневной жизни.

Характеристика программы.

направленность программы – *техническая*;

по времени реализации – 2 года;

по целевому обеспечению – *общеразвивающая*;

по уровню усвоения и функциональному предназначению – *учебно-познавательная, прикладная, профессионально-ориентированная*;

по уровню сложности – *интегрированная, модульная*;

по форме организации образовательного процесса – *индивидуально ориентированная, групповая*.

Актуальность программы состоит в её технической значимости. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов и программ.

В основу программы положена идея создания самодельной мультипликации и видеоролика. Обучающиеся собственными руками создают интерактивные, обучающие, развивающие, социальные мультфильмы и видеоролики. Каждый обучающийся участвует во всех стадиях, начиная от разработки до съемки, озвучивания и монтажа. Каждый обучающийся сможет попробовать себя в профессии режиссера-мультипликатора и создать мультфильм по собственному сценарию.

Увлекательный совместный процесс создания мультфильмов прививает обучающимся эстетический вкус и любовь к качественному анимационному кино, способствует творческой реализации обучающихся всех возрастных групп.

Новизна - использование нестандартных материалов для выполнения мультипликационных фильмов, способность оживлять любые предметы, образы которых могут меняться. Планируется знакомство с технологией совмещения виртуальных и реальных объектов, с использованием хромоекя и взаимодействующих в реальном времени (дополненная реальность).

Вариативность позволяет гибко и мобильно учитывать интересы обучающихся.

Данная образовательная программа даёт возможность изучить техники с помощью которых можно создать мультипликационный мультфильм: кукольная пластилиновая анимация, плоскостная пластилиновая анимация, техника перекладки (разбивка на элементы), анимация отдельных элементов, рисованная анимация в 2D и 3D графических редакторах. Песочная анимация с использованием различных техник – коллажа, различных сыпучих материалов. Данная программа предусматривает проведение мастер классов с просмотром мультфильмов.

Данная программа способствует раннему развитию ИКТ-компетенций обучающихся, углубленному изучению отдельных тем, развитию творческих способностей, воспитанию личностных и коммуникативных качеств.

Отличительные особенности данной программы заключаются в том, что на занятиях по программе большее количество времени занимает творческая практика. Занятия состоят из двух часов, первый час - основной (где обучающиеся получают теоретические и практические навыки), второй час занятия – «Час творчества», где обучающиеся самостоятельно или с помощью педагога, используя практические навыки, готовят конкурсные творческие работы, исследовательские проекты, проводят часы общения, согласно темам плана и многое другое.

Все образовательные темы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умению создавать проекты по алгоритму (аналоговые), авторские и исследовательские проекты.

Возраст обучающихся участвующих в реализации данной образовательной программы от 8 до 15 лет. Учебная группа состоит из 9 обучающихся.

Целесообразность разновозрастных групп, заключается в том, что уровень овладения информационными компетенциями не зависит от возраста обучающихся, в группах благодаря взаимопомощи происходит подтягивание менее компетентных и совместное взаимодополняемое творческое и социальное саморазвитие.

В объединение записываются все желающие, распределение по группам происходит после предварительного собеседования или тестирования, для определения степени знакомства с предметом.

Режим занятий:

- первый год обучения: 144 часа: 2 раза в неделю по 2 часа.
- второй год обучения: 216 часов: 3 раза в неделю по 2 часа.

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса.

Программа предполагает дифференцированный подход к выполняемым прикладным заданиям, так как присутствуют обучающиеся с разным уровнем обученности в сфере компьютерной грамотности (теоретическая часть занятия: для одних знакомство с новым материалом, для других повторение пройденного, а в качестве закрепления материала, разноуровневые задания, с реализацией творческого потенциала обучающегося).

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что создание анимации, обогащает обучающихся практическим опытом, выявляет интересы и способности каждого

ребенка, показывает путь, по которому ребенок может достигнуть реализации своих способностей.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда.

Для того, чтобы обучаться по данной программе ребенку, необязательно обладать какими-то специфическими навыками. Например, для этого вовсе не обязательно изначально хорошо рисовать. Ведь мультфильмы бывают не только рисованные, их можно делать из всего, что найдется под рукой: из крупы, песка, пластилина, магнитиков, веточек, камушков, песка и множества других доступных материалов. И обучение рисованию происходит, не заметно, в форме увлекательных занятий.

Эффект от данной программы: обучающиеся, осознанно используют персональный компьютер в повседневной жизни, интеллектуально развиваются как личность, формируют алгоритмическое и логическое мышление, начинают просчитывать варианты и видеть конечный результат, развивая творческие способности, а главное учатся межличностному общению и следовать правилам и нормам поведения.

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 2 года обучения для разновозрастных групп: 8-11 лет, 12-15 лет.

Цель программы: создание творческих работ в различных техниках анимации. Достигается указанная цель через решение следующих задач:

Личностные:

- формирование важных личностных качеств: самостоятельность, терпение, усидчивость, памяти, внимание, умение работать в команде, упорство в достижении цели и результата, другие положительные качества личности;
- формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культурного общения и поведения в социуме,
- формирование навыков здорового образа жизни и т.п.

Метапредметные:

- развитие художественного вкуса, глазомера, слуха, чувства времени;
- развитие творческого мышления и воображения.
- развитие мотивации к изучению информационных технологий,
- развитие потребности в саморазвитии,
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.
- сохранять выдержку, критическое, дружелюбное отношение к себе и к другим;
- формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления,
- расширять представления об окружающем мире;

Образовательные (предметные):

- познакомить с основными видами мультипликации;
- научить работать со сценариями для мультфильмов;
- научить рисовать раскадровку;
- научить работать с графическими редакторами;
- научить делать покадровую анимацию;
- научить использовать компьютерные средства для автоматизации процесса анимации;
- научить работать со звуком;
- познакомить с принципами звуко- и видео-монтажа;
- обучение правилам техники безопасности и правилам работы за ПК;
- ознакомление с назначением программ-редакторов и их возможностями обработки информации: различного вида: текста, графики, звука;

- знакомство с созданием анимации в различных программах.

Очень важно научить детей оформлять свою проектную деятельность не только для того, чтобы они глубже изучили тему, но и для того, чтобы результаты их работы стали доступны всем. Это помогает каждому участнику осознать взаимосвязь окружающего мира и его законов и явлений, оценить собственный уровень и поучиться “на чужих ошибках”, расширив тем самым свой личный опыт. Успешность любого проекта много дает для эмоционального развития ребенка и повышает мотивацию к учебе и исследовательской деятельности, каждый из нас может помочь ребенку сделать эту успешность гарантированной.

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

2.1.1. Учебный план для групп 1 года обучения

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Инструктажи. Организационные занятия.	2	2	4	Мониторинг собеседование
2	История Анимации. Виды.	1	1	2	ПР,
3	Анимация в презентации Microsoft PowerPoint	4	8	12	ПР, Защита проекта
4	Обработка цифровых изображений	4	10	14	ПР, Защита проекта
5	Пластилиновая анимация.	4	14	18	ПР, Защита проекта
6	Лего-Анимация	4	6	10	ПР, Защита проекта
7	Рисованная анимация (покадровая и автоматическая) во Flash	4	12	16	ПР, Защита проекта
8	Анимация перекладка. Моделирование и конструирование.	4	10	14	ПР, Защита проекта
9	Видеозапись и монтаж.	2	8	10	ПР, Защита проекта
10	3D Графика и Анимация. SketchUp	4	6	10	ПР, Защита проекта
11	Песочная и др. анимация	4	8	12	ПР, Защита проекта
12	Программируемая анимация. Интерактивная среда программирования Scratch	4	10	14	ПР, Защита проекта
13	Олимпиада, Фестиваль	6	0	6	Олимпиада
14	Повторение пройденного материала, Мониторинг	1	1	2	Мониторинг
Итого:		48	96	144	

2.1.2. Учебный план для групп 2 года обучения

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Инструктажи. Организационные занятия.	2	2	4	Мониторинг собеседование
2	История Анимации. Виды. 12 принципов анимации	2	2	4	ПР,
3	Анимация в презентации Microsoft PowerPoint	4	6	10	ПР, Защита проекта
4	Обработка цифровых изображений	4	6	10	ПР, Защита проекта
5	Липсинг- программы. Paragayo	1	3	4	ПР, Защита проекта
6	Анимация картинок в Sqirlz Morph	2	4	6	ПР, Защита проекта
7	3D принтер. Моделирование в Tinkercad	10	18	28	ПР, Защита проекта
8	3D Графика и Анимация. Blender	10	16	26	ПР, Защита проекта
9	Программируемая анимация. Интерактивная среда программирования Scratch	10	14	24	ПР, Защита проекта
10	Видеозапись и монтаж. Movie Maker, Camtasia Studio, Movavie и др.	4	6	10	ПР, Защита проекта
11	Пластилиновая анимация	5	5	10	ПР, Защита проекта
12	Рисованная анимация (покадровая и автоматическая) во Flash	5	15	20	Олимпиада
13	Работа с графическим планшетом.	10	10	20	ПР, Защита проекта
14	Виртуальная анимация	10	16	26	ПР, Защита проекта
15	Олимпиада, Фестиваль	10	0	10	Олимпиада
16	Повторение пройденного материала, Мониторинг	2	2	4	Мониторинг
Итого:		91	125	216	

2.2. Содержание тем учебного плана

2.2.1. Содержание тем учебного плана 1 года обучения

Раздел 1. Вводное организационное занятие. Инструктажи. 4 ч./ ИО 2ч./

Организационные занятия.

Теория: Основы работы с компьютером. Техника безопасности. Структура рабочих каталогов.

Практика: Создание рабочих папок. Сохранение-открытие файлов. Движение окружности. Формоизменение

Раздел 2. История Анимации. Виды. 2 ч. / ИО 2ч./

Теория: История Анимации. Виды. Основы анимации: Сценарий, раскадровка, фон и герои, звук, монтаж.

Практика: Создание ЛСМ «Анимация»

Раздел 3. Анимация в презентации Microsoft PowerPoint. 12 ч. / ИО 4ч./

Теория: Анимация в презентации Microsoft PowerPoint

Практика: Создание Анимация в презентации Microsoft PowerPoint на заданную и свободную тему.

Раздел 4. Обработка цифровых изображений. 14 ч. / ИО 4ч./

Теория: Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. Обработка цифровых изображений. Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок.

Практика: Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок. Редактирование фотографий.

Раздел 5. Пластилиновая анимация. 18 ч. / ИО 10ч./

Тема: Техника работы с пластилином. Плоская и объемная пластилиновая анимация.

Практика: Создание плоской и объемной анимации на заданную и свободную тему.

Раздел 6. Лего - Анимация. 10 ч.

Теория: Лего – анимация в виртуальном и реальном мирах.

Инструменты программы Ledo-Digital Designer

Практика: Создание анимационных Ledo-сцен.

Раздел 7. Рисованная анимация (покадровая и автоматическая). 16 ч. / ИО 10ч./

Теория: Основы рисования в графических редакторах.

Инструменты рисования. Использование графических планшетов. Инструменты. Настройка интерфейса. Сохранение-открытие файлов. Форматы файлов. Работа со слоями. Маска Структурирование документа при помощи слоёв.

Практика: Создание рисунка и анимации на заданную и свободную тему.

Раздел 8. Анимация перекладки. Моделирование и конструирование. 14 ч. / ИО 10ч./

Тема: Техника создания анимации методом перекладки.

Практика: Мультфильм методом перекладки

Раздел 9. Видеозапись и монтаж. Movie Maker, Видеостудия. 10 ч. / ИО 10ч./

Теория: Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. Подготовка видео к монтажу. Съемка.

Практика: Создание видео на предложенную (репортаж, интервью, виртуальная экскурсия) и свободную тему.

Раздел 10. 3D Моделирование в SkenchUp. 10 ч. / ИО 6ч./

Теория: Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах.

Практика: Создание графических объектов на предложенную и свободную тему.

Раздел 11. Песочная и др. анимация. 12 ч.

Теория: Различные техники анимации. Работа с сыпучими предметами. Эбру и др.

Практика: Создание объектов на предложенную и свободную тему.

Раздел 12. Программируемая анимация. 14 ч. / ИО 10ч./

Теория: Интерактивная среда программирования Scratch. Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах.

Практика: Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок. Мультфильмов на свободную и заданную тему.

Раздел 13. Олимпиады. Фестиваль. 6 ч / ИО НИР- 6ч./

Теория: Подготовка к предметным олимпиадам и ежегодному фестивалю анимации.

Практика: участие в предметных олимпиадах и фестивале анимации.

Раздел 14. Повторение пройденного материала, мониторинг. 2 ч. / ИО 2ч./

2.2.2. Содержание тем учебного плана 2 года обучения

Раздел 1. Вводное организационное занятие. Инструктажи. 4 ч.

Организационные занятия.

Теория: Основы работы с компьютером. Техника безопасности. Структура рабочих каталогов.

Практика: Создание рабочих папок. Сохранение-открытие файлов. Движение окружности. Формоизменение

Раздел 2. История Анимации. Виды. 4 ч.

Теория: История Анимации. Виды. Основы анимации: Сценарий, раскадровка, фон и герои, звук, монтаж. 12 принципов анимации.

Практика: Создание ЛСМ «Анимация»

Раздел 3. Анимация в презентации Microsoft PowerPoint. 10 ч.

Теория: Анимация в презентации Microsoft PowerPoint

Практика: Создание Анимация в презентации Microsoft PowerPoint на заданную и свободную тему.

Раздел 4. Обработка цифровых изображений. 10 ч

Теория: Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. Обработка цифровых изображений. Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок.

Практика: Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок. Редактирование фотографий.

Раздел 5. Липсинг- программы. Paragayo. 4 ч.

Тема: Липсинг. Понятие артикуляции. Модели липсинга.

Практика: Говорящий персонаж.

Раздел 6. Анимация картинок в Sqirlz Morph. 4ч.

Теория: Интерфейс программы, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программе Sqirlz Morph.

Практика: Создание анимационных картинок «Животные», «Взросление человека»

Раздел 7. 3D принтер. 3D сканер. Моделирование в Tinkercad. 28 ч.

Теория: Типы и марки 3D принтеров . 3D сканеров. Материалы для 3D принтера. Интерфейс программы Tinkercad, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программе Tinkercad. Программа 3D-сканирования Artec Studio

Практика: Сканирование, моделирование и распечатка 3D моделей.

Раздел 8. 3D Графика и Анимация Blender. 26 ч.

Теория: Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. Покадровая анимация Blender.

Практика: Создание графических объектов и анимации на предложенную и свободную тему.

Раздел 9. Программируемая анимация. 24 ч

Теория: Интерактивная среда программирования Scratch. Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах.

Практика: Создание коллажей, рисунков. Анимационных картинок. Мультфильмов на свободную и заданную тему.

Раздел 10. Видеозапись и монтаж. Movie Maker. Camtasia Studio. 10 ч.

Теория: Техника работы с видеокамерой и фотоаппаратом в разных видах анимации: пластилиновая, перекладка, легио, песочная и др. Съёмка фильма, озвучивание и монтаж. Создание виртуальных экскурсий, используя панорамную съёмку. Интерфейс программ, инструменты. Алгоритм открытия, работы и сохранения файла в программах. Подготовка видео к монтажу. Съёмка. Интервью.

Практика: Создание видео на предложенную (репортаж, интервью, виртуальная экскурсия) и свободную тему.

Раздел 11. Пластилиновая анимация. 10 ч.

Тема: Техника работы с пластилином. Плоская и объёмная пластилиновая анимация.

Практика: Создание плоской и объёмной анимации на заданную и свободную тему.

Раздел 12. Рисованная анимация (покадровая и автоматическая) Flash. 20 ч.

Теория: Основы рисования в графических редакторах.

Инструменты рисования. Использование графических планшетов. Инструменты. Настройка интерфейса. Сохранение-открытие файлов. Форматы файлов. Работа со слоями. Маска Структурирование документа при помощи слоёв.

Практика: Создание рисунка и анимации на заданную и свободную тему.

Раздел 13. Работа с графическим планшетом. 20 ч.

Теория: Основы рисования в графических редакторах.

Инструменты рисования. Использование графических планшетов. Кисти. Цвета. Настройка интерфейса. Сохранение-открытие файлов. Форматы файлов. Работа со слоями. Маска Структурирование документа при помощи слоёв (контур, заливка, тень). Использование фильтров слоя.

Практика: Создание рисунка на заданную и свободную тему.

Раздел 14. Виртуальная анимация. 26 ч.

Теория: Возможности VR технологий. Показы лучшей международной VR-анимации, созданной в сферическом формате 360 градусов.

Инструменты. Использование программы Adobe Animate для создания анимации виртуальной реальности. Настройка интерфейса. Создание векторной графики и анимации. Обработка готового изображения и рисование объектов. Создание 3D моделей.

Практика: Создание анимации виртуальной реальности в Adobe Animate (ролик).

Раздел 15. Олимпиады. Фестиваль. 10 ч

Теория: Подготовка к предметным олимпиадам и ежегодному фестивалю анимации.

Практика: участие в предметных олимпиадах и фестивале анимации.

Раздел 16. Повторение пройденного материала, мониторинг. 4 ч.

3. Планируемые результаты

Приобретение навыков, знаний и повышение мастерства детей.

Создание своего авторского мультфильма

Показ мультфильма.

Организация выставки персонажей мультфильма.

Создание диска с детскими авторскими мультфильмами.

По результатам первого года обучения обучающиеся должны:

- Знать основные принципы анимации.
- Знать основные понятия (сценарий, раскадровка, фазовка, и пр.)
- Знать основные техники создания анимации.
- Владеть графическим редактором.
- Создавать анимацию в покадровой технике.
- Уметь выполнять основные упражнения (маятник, скачущий мяч, походка, и пр.) в каждой из запланированных техник (покадровая анимация, перекладка или 3D).
- Уметь работать со сценарием.
- Уметь делать раскадровку по сценарию.
- Уметь озвучивать мультфильм
- Уметь работать с монтажом.

По результатам второго года обучения обучающиеся должны:

- Уметь создавать анимацию в различных техниках 2D и 3D анимациях
- Владеть навыками работы на графическом планшете в графических редакторах.
- Знать основные принципы видеосъемки.
- Уметь использовать хромакей.
- Иметь навыки работы со шлемом виртуальной реальности.

Основной результат работы:

- по первому году обучения - небольшие мультфильмы, выполненные под руководством педагога и / или самостоятельно;
- по второму году обучения - анимационный ролик, с использованием изученных техник.

Работы оцениваются и демонстрируются в конце учебного года на фестивале мультимедиа «Сар-Герел».

4. Комплекс организационно-педагогических условий

4.1 Календарный учебный график

Неделя обучения	1 год обучения			2 год обучения		
	Теория	Практика	В т.ч. контроль	Теория	Практика	В т.ч. контроль
1.	2	0	*	4	1	*
2.	3	1		4	2	
3.	3	1		4	2	
4.	2	2	*	2	4	
5.	0	2		2	4	
6.	2	0		2	4	*
7.	2	2	*	2	4	
8.	2	2		4	2	
9.	2	2		4	2	
10.	2	2	*	4	2	*
11.	2	2		2	4	
12.	2	2		2	4	
13.	2	2	*	2	4	
14.	2	2		2	4	
15.	0	2		2	4	
16.	1	1		2	4	
17.	2	2	*	2	4	*
18.	2	2		2	4	
19.	2	2		2	4	
20.	2	2	*	2	4	
21.	2	2		2	4	
22.	2	2		2	4	*
23.	2	2		4	2	
24.	0	4	*	4	2	
25.	0	4		4	2	
26.	0	4		0	4	
27.	0	4		0	4	*
28.	0	4	*	0	4	
29.	0	2		1	4	
30.	0	2		2	3	
31.	0	4		2	3	
32.	1	1	*	1	3	
33.	2	2		1	3	*
34.	0	4		0	4	
35.	0	4	*	0	4	
36.	0	4		4	2	
37.	0	4		4	2	
38.	0	4	*	4	2	*
39.	2	2		4	2	*
40.	0	2	*	0	0	
41.	0	2	*	0	0	
Итого	48	96		91	125	
Всего часов		144			216	

4.2. Условия реализации программы

4.2.1 Материально-техническое обеспечение программы

Для реализации данной программы необходимо следующее:

- а) Кабинет для занятий в соответствии с требованиями СанПиН
- б) Оборудование:
 - ноутбуки для обучающихся - 9 шт.,
 - компьютер для педагога с программой для обработки отснятого материала - 1 шт.,
 - графические планшеты (формата А4, А 6) – 11 шт.
 - принтер -1шт.
 - 3D принтер – 1 шт.
 - сканер-1шт.
 - 3D сканер – 1 шт.
 - маркерная доска - 1 шт.,
 - интерактивная доска –по 1 шт.,
 - колонки-1 шт.,
 - Микрофон с наушниками -11 шт.
 - Мультстанки - 9 шт.
 - Стол для песочной анимации – 6 шт.
 - Видеокамера – 1 шт.
 - Камера для съемки видео 360 – 1шт.
 - Фотоаппарат – 1 шт.
 - Тренога – 1 шт.
 - Хромокей – 1 шт.
 - Анимационная студия «HUE Animation»- 12 шт.
 - Шлем виртуальной реальности с базовыми станциями и контролерами в комплекте – 1 шт.
 - Графическая станция с монитором совместимая со шлемом виртуальной реальности – 1 шт.
 - Лампа дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения - бшт.

Канцелярские принадлежности (бумага А4, карандаши цветные, карандаши простые, акварельные краски, гуашь, фломастеры, наборы кисточек, пластилин, ножницы и т.д.);

4.2.2. Информационное обеспечение: наглядно-иллюстративные и дидактические материалы: презентации, плакаты, схемы, технологические карты, раздаточный материал, интернет источники.

4.2.3. Кадровое обеспечение – педагог; образование высшее, техническое; высшая или первая квалификационная категория.

5. Формы аттестации

Формами подведения итогов реализации программы является отслеживание роста сформированности компетенций, контроль и достоверность результатов:

- практическая работа;
- участие в творческих конкурсах по ИКТ;
- мониторинг обученности (текущий, в конце каждой темы проводится тест и периодический);
- мониторинг воспитанности (динамика личностного развития обучающегося).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материал результата тестирования, портфолио, проектная работа, фото, видеозапись, грамота, диплом, свидетельство (сертификат), и др.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: выставка рисунков, демонстрация знаний и навыков по результатам тестирования и практических работ, портфолио, конкурс, научно-практическая конференция, олимпиада, отчет итоговый, фестиваль мультипликации, и др.

Итогом работы по программе первого и второго года обучения является снятый обучающимися мультфильм и видеоролик.

В конце года происходит представление (премьеры) мультфильмов и видеороликов, а также защита проектов перед зрителями из числа родителей и одноклассников.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, журнал выполненных заданий, портфолио.

6. Методическое обеспечение программы

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Формы и методы проведения занятий.

- лекция
- круглый стол
- дискуссия
- мастер - класс
- работа за компьютером
- фото и видеосъемка
- ролевые игры
- участие в фестивалях и конкурсах;
- подготовительное занятие;
- мастер-класс;
- самостоятельная работа.

Основные формы организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Основной стержень образовательного процесса составляют мастер-классы, которые проводятся в течение года по основным направлениям деятельности объединения.

Каждый мастер-класс подразумевает изложение теоретического материала и практическое задание на соответствующую тему. Для выполнения задания предоставляется исходный материал, образец выполненного задания и наглядный материал.

Разноуровневость программы обеспечивается за счёт дифференциации исходного материала:

Стартовый уровень — обучающийся использует исходный материал, предоставленный педагогом.

Базовый уровень — обучающийся использует в качестве исходного материала результаты своей работы, полученные на предыдущем мастер-классе. Либо (при отсутствии таковой возможности) подготавливает заданный педагогом материал самостоятельно.

Продвинутый уровень — обучающийся полностью самостоятельно подготавливает исходный материал в соответствии с собственной идеей и самостоятельно реализует задание мастер-класса.

Общая структура занятия:

- демонстрация ожидаемого результата;
- знакомства с исходными файлами;
- подготовка рабочего пространства;
- теоретическая часть;
- образец выполнения практического задания;
- выполнение практического задания;
- контроль результатов.

В конце занятия обучающиеся получают задание для самостоятельной работы, материалы, которые необходимо подготовить для следующего занятия (если они планируют работать на «продвинутом» уровне сложности).

Выполнение самостоятельных работ происходит на отдельных практических занятиях. На этих занятиях обучающиеся работают над собственными мультфильмами и получают консультации педагога по вопросам сценария, режиссуры и постановки.

Прохождение занятия, принадлежащего к определенному блоку, требует некоторого минимального владения соответствующим инструментом, знания основных принципов его работы. В связи с этим, перед началом каждого блока занятий проходит «специальное подготовительное занятие», в котором излагаются основы и выполняются задания на овладение базовыми умениями.

В Программе занятий можно выделить минимальный набор необходимых знаний и умений, которые необходимы для прохождения любого блока Программы (основные принципы работы с операционной системой, знание структуры файлов, правила организации рабочего пространства, правила техники безопасности, и прочее). Поэтому, в начале образовательного процесса проводится «общее подготовительное занятие».

Для получения нужного результата работы, важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать детям организовать рабочие места в студии. Чётко ставить цели и задачи перед обучающимися. Нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно. Проводить сравнительный анализ работ, участвовать в конкурсах.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике анимации; способы использования тех или иных материалов (бумага, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы обучающимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

В процессе обучения, обучающиеся увидят множество увлекательных мультфильмов.

В течение учебного года обучающиеся участвуют в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях различного уровня (в ОУ, муниципальные, региональные, Всероссийские).

7. Список литературы

Для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г. – 20 с.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971 г. – 80 с.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Д.В. Велинский. - Новосибирск, 2004 г. – 34 с.
4. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма./ И.Н. Воскресенская. - М.: Искусство, 1978.
5. Иткин В. Карманная книга мульт-журюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год. – 20 с.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г. – 175 с.

Для обучающихся:

1. Бруссе. Т.Г. Как снимают мультфильмы: Пер. с англ. / Т.Г.Бруссе., К.Бартон.– М.: Искусство. 1971.
2. Вильямс Р. Набор для выживания аниматора: Пер. с англ. / Р. Вильямс. - М.: Faber & Faber, 2002.
3. Дмитриев К.И. Создание анимации [Электронный ресурс] // Библиотека курсов UdeMy. — Режим доступа: <https://www.udemy.com/synfig-studio-cutout-animation-ru/>
4. Митта А. Кино между адом и раем. / А. Митта. — М.: Подкова, 1999 г.
5. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому. / Полноцветное издание/ Пер. с англ. А. Раздобарина. — СПб.: Питер, 2006. — 175 с: ил.