

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол №2

от «01» апреля 2024г

Утверждаю
Директор МАОУДО «ДДТ»
Караульщикова Л.Ю.

№100-Н от«01»апреля 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности**

«Мобильная анимация»

Возраст обучающихся: 7-14 лет

Объем программы: 24 часа.

Срок реализации: 1 месяц

Автор-составитель:

Захарова Наталья Васильевна,

педагог дополнительного образования

г. Верхняя Пышма, 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мобильная анимация»

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ.; приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Направленность программы – техническая.

Программа реализуется на базе городского оздоровительного лагеря МАОУДО «ДДТ». Содержание программы соотносится с названием программы смены «Талантиум», так как обоснована нацеленностью на активное времяпрепровождение и занятость ребенка в летние каникулы.

Данная программа позволит обучающимся понять азы мультипликации, в теории и на практике познакомиться с технологиями «стоп моушн анимация», изучить основы создания мультфильма в приложении «Stop Motion Studio», открыть в себе скрытые таланты и получить новые знания и умения.

Специальных знаний и навыков в рисунке или анимации не требуется.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена детским и родительским спросом. Создание мультфильмов на телефоне становится новым трендом среди детей, без чего они уже не представляют своего досуга. Сейчас существует огромное количество мобильных приложений, разработанных специально для детей. Приложения для создания анимации и монтажа -это по-настоящему полезный и качественный продукт. Благодаря мобильным приложениям современные дети могут самостоятельно создавать мультфильмы.

Чтобы обозначить актуальность данной программы, следует подчеркнуть в целом пользу от занятий мобильной анимацией.

Анимация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Создание мультфильмов может включать в себя рисование и манипуляции с объектами на экране, что улучшает мелкую моторику и пространственное мышление.

Мультипликация позволяет детям выражать свою фантазию и воображение, создавая персонажей и сюжеты. Это способствует развитию творческого потенциала и воображения.

Работа с мобильными приложениями, такими как Stop Motion Studio и CapCut, дает детям практический опыт в создании цифрового контента и освоении различных анимационных техник. Это помогает детям развивать технические навыки, необходимые для работы в цифровой среде.

Анимация предоставляет возможность самовыражения-возможность быть услышанными и признанными как сверстниками, так и взрослыми, что важно для развития их личности.

Новизна программы

Занятия по образовательной программе «Мобильная анимация» дают возможность детям создавать творческий продукт с помощью смартфонов, что делает процесс обучения более современным, доступным и интерактивным. Знания и умения, получаемые на занятиях по «Мобильной анимации», базируются на технологических инновациях. Использование современных мобильных приложений для создания анимации и монтажа, позволяет детям осваивать новые технологии и навыки, необходимые для цифрового века.

Программа создает условия для самостоятельной работы обучающихся при минимальном участии педагога. Занимаясь по программе «Мобильная Анимация» под руководством опытного педагога, дети знакомятся с техниками анимации и основами монтажа, учатся управлять своим временем, придерживаться графика работы и доводить свои проекты до конца. Педагог на занятиях по программе будет только направлять детей, помогая выстроить последовательность кадров и сделать анимацию более качественной, не мешая их творческому процессу. Это позволяет детям получать бесценный опыт и сохранять интерес к мультипликации.

Адресат программы

Программа предназначена для детей и подростков 7-14 лет.

Количество обучающихся в группе не менее 6-ти и не более 10 человек. Такое небольшое количество детей в группе объясняется спецификой создания фильмов.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 учебных часа. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для школьников составляет 40 минут.

Объем общеразвивающей программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период

обучения, необходимых для освоения программы – 24ч.

Срок освоения программы: 1 месяц.

Форма обучения: очная.

Формы организации образовательной деятельности: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Формы проведения занятий: учебное занятие, практическое занятие, проектная работа, игра.

Виды занятий: теоретические, практические, контрольные.

Цель программы – формирование интереса к искусству мультипликации и развитие творческих способностей обучающихся через освоение анимационных приемов и навыков техническими средствами.

Задачи программы:

Обучающие:

- знакомство с процессом производства анимационного фильма;
- обучение навыкам работы с разными материалами для создания анимационных сюжетов;
- знакомство и освоение различных техник и приемов анимационного кино;
- обучение навыкам, монтажа, озвучивания фильма;
- формирование системы знаний, умений, навыков по основам мультипликации;
- формирование способностей к моделированию, работе со схемами.

Развивающие:

- формирование интереса к искусству мультипликации;
- развитие творческой активности, желания экспериментировать;
- развитие познавательного интереса, эстетического вкуса;
- формирование навыков анализа и решения проблем;
- развитие навыков командной работы.

Воспитательные:

- воспитание ценностного отношения к труду

- воспитание усидчивости и внимания
- воспитание самостоятельности.

Планируемые результаты

Предметные

Обучающие будут знать:

- основные виды техник анимации;
- этапы создания мультфильма;
- названия и назначение приборов и инструментов для съёмки мультфильмов.

Обучающиеся будут уметь:

- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- снимать мультфильмы с помощью мобильного приложения
- выполнять съёмку мультипликационных этюдов.

Изучение технологий создания анимации:

к концу обучения дети познакомятся с различными технологиями, используемыми в анимации. Научатся самостоятельно снимать свои небольшие этюды.

Развитие навыков работы с материалами:

- к концу обучения дети научатся рисовать, лепить и мастерить, используя различные материалы для создания анимационных сюжетов.

Освоение пошаговой съёмки и монтажа мультфильма.

- **Метапредметные**
- Формирование навыков анализа и решения проблем:
 - к концу обучения дети научатся планировать свою работу над небольшим анимационным фильмом.
- Формирование способностей к моделированию:
 - к концу обучения дети научатся не только работать по готовым схемам, но и создавать свои.

— Развитие коммуникативных навыков:

— к концу обучения дети научатся работать в команде, обсуждать идеи и отстаивать свое мнение.

— Воспитательные

— Воспитание ценностного отношения к труду:

— к концу обучения дети научатся ценить свой труд и труд других участников.

— Развитие внимания и усидчивости:

— к концу обучения участие в небольших творческих проектах по созданию анимации поможет детям развивать эти качества.

Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
I	Введение в мультипликацию				
1.	Что такое мультипликация	3	1	2	
2.	Инструменты и материалы	3	1	2	Входящий контроль. Диагностика
II	Техники анимации				
1.	Предметная перекладка	3	1	2	Текущий контроль.
2.	Бумажная перекладка	3	1	2	
3.	Пластилиновая перекладка	6	2	2	
III	Монтаж анимационного фильма				
1.	Монтаж анимационного фильма	3	1	2	Текущий контроль. Самостоятельная работа
2.	Презентация, публикация. подведение итогов	3	1	2	Итоговый контроль
Итого:		24	8	16	

Содержание учебного плана

Раздел I. Введение в мультипликацию

Тема 1. Введение в мультипликацию

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Проведение беседы «Что такое мультипликация»

Практика: Просмотр учебных фильмов. Игры и упражнения на знакомство и развитие фантазии.

Тема 2. Инструменты и материалы

Теория: Проведение беседы о том, какие нужны технические средства для создания мультфильма.

Практика: Оборудование рабочего места и знакомство с мобильным приложением для анимации Stop Motion Studio

Раздел II. Техники анимации

Тема 1. Предметная перекладка

Теория: Проведение беседы «Предметная анимация. Визуальные рифмы привычных предметов».

Практика: Просмотр анимационных фильмов в технике предметной перекладки. Создание тематических анимационных этюдов в технике предметной перекладки.

Тема 4. Бумажная перекладка

Теория: Проведение беседы «Техника бумажной перекладки» Как движение создает характер.

Практика: Просмотр и обсуждение анимационных фильмов в технике бумажной перекладки. Создание тематических анимационных этюдов с использованием техники бумажной перекладки.

Тема 3. Пластилиновая перекладка

Теория: Проведение беседы «Особенности техники пластилиновой перекладки»

Практика: Просмотр анимационных фильмов в технике пластилиновой перекладки. Создание тематических анимационных этюдов с использованием техники пластилиновой перекладки.

Раздел III. Монтаж и презентация

Тема 1. Монтаж анимационного фильма

Теория: Знакомство с мобильным приложением для монтажа фильмов CapCut .

Практика: Монтаж анимационных этюдов при помощи мобильного приложения CapCut.

Тема 2. Презентация

Теория: просмотр и обсуждение готового материала.

Практика: Рефлексия и обратная связь по программе.

Для мониторинга освоения программы по мобильной анимации педагогом используются различные методы, которые позволяют оценить развитие детей и усвоение ими учебного материала.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Инструменты и художественные материалы:

Ножницы, стеки, черные линеры, цветные фломастеры, карандаши, клей, разные виды скотча. Пластилин, картон, бумага, краски, восковые мелки.

Техническое оснащение:

Личные мобильные телефоны и планшеты, специализированные штативы, микрофон, специальные софиты для постановки света. Компьютер с необходимым программным обеспечением, видеопроектор для презентации учебного материала и просмотра готовых работ. Магнитно-маркерная и интерактивная доски.

Кадровое обеспечение

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования высшей категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми школьного возраста.

Методическое обеспечение

Методический и дидактический материал

Мультимедийные презентации:

- «Виды анимации»;
- «Уроки мультипликации»;
- «Секреты анимации»;
- «Создание персонажей».

Методы обучения:

словесные (рассказ, объяснение, беседа, опрос);
наглядные (показ, просмотр презентаций, видеороликов, фильмов);
практические (игры, викторины).

Методы воспитания:

мотивация, убеждение, поощрение, психологическая поддержка.

Используемые технологии**Игровые технологии**

Обучение происходит через игру, где дети осваивают сложный процесс анимации в форме увлекательных заданий.

Здоровьесберегающие технологии

На уроках по мобильной анимации уделяется большое внимание соблюдению режима занятий и организации комфортного рабочего пространства, а также используется чередование различных видов деятельности, проведение физкультминуток.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)

Использование цифровых инструментов для создания анимации.

Проектные технологии

Дети работают над созданием собственного мультфильма от идеи до реализации.

Личностно-ориентированные технологии

Свобода выбора сюжета, уровня сложности. Интеграция увлечений и поддержка педагогом идей учеников.

Технология проблемного обучения

Детям на занятиях по анимации часто предлагается решить творческую задачу или техническую проблему.

Технология сотрудничества

На занятиях практикуется совместная работа в детей в парах или в составе мини групп, где они учатся взаимодействовать и помогать друг другу.

Технология творческих мастерских

Дети работают в свободной форме, экспериментируя и создавая что-то уникальное.

Технология развивающего обучения

На занятиях по программе сделан большой акцент на развитие мышления, воображения и творческих способностей.

Технология рефлексии

Практикуется обсуждение с детьми проделанной работы, анализ ошибок и успехов.

Технология интегрированного обучения

Соединение мультипликации с другими предметами (литературой, физикой, математикой, изобразительным и декоративным искусством).

Формы занятия:

- беседа,
- учебное занятие,
- игра,
- творческая работа,
- мастер – класс,
- мозговой штурм,
- практическое занятие.

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный этап (5- мин.) Приветствие мотивация и настрой на работу.
2. Этап изучения новых знаний (10-15 мин.) Закрепление материала и способов деятельности. Постановка целей и задач. Показ вдохновляющих примеров. Объяснение, как работать с оборудованием, инструментами и материалами. Инструктаж по технике безопасности.
Этап деятельностный (40-50 мин) Творческая работа. Выполнение обучающимися практической работы. Анализ и исправление допущенных ошибок по ходу работы.
4.Физкультминутка (2 мин.) Проводится в ходе всего учебного занятия через каждые 15-20 мин.
Заключительный этап (10- 15 мин.) Этап рефлексии. Просмотр и обсуждение отснятого материала.

Подведение итогов занятия.
Организационный момент (5-10 мин.) Уборка рабочих мест

Формы аттестации, оценочные материалы

Порядок процедуры оценивания и описание форм итоговой работы (аттестации)

Для оценки итогов работы проводится следующие процедуры.

- Заполнение рефлексивного листа обучающегося- Приложение 1
- Итоговое тестирование по программе «Мобильная анимация» - Приложение 2

По итогам диагностической работы заполняются диагностические карты результативности освоения дополнительной общеобразовательной программы «Мобильная анимация». Предметные результаты, метапредметные результаты, Личностные результаты - Приложение 3,4,5

Для определения результативности программы используются следующие формы.

-Педагогическое наблюдение. Наблюдение за детьми во время выполнения заданий и создания анимационных проектов. Это позволяет оценить практические умения и навыки детей.

-Индивидуальные беседы. Проведение бесед с детьми для выявления их понимания и знаний в области анимации.

-Творческие задания. Выполнение детьми различных творческих заданий для проверки усвоения материала.

-Анализ творческого продукта. Оценка результатов творческой деятельности детей, таких как созданные мультфильмы или персонажи.

-Итоговое тестирование. Оценка знаний и умений, полученных в результате занятий по программе.

Список литературы для педагога:

1. Айхингер А., Холл В. Психодрама в детской групповой терапии. Генезис, 2003
2. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! Просвещение, 2006
3. Барабаш Ж., Мойзер Ж. Фантазариум. Рисовать может каждый. Манн, Иванов и Фербер, 2015
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: Книга для учителя. Владос, 2002
8. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. Манн, Иванов и Фербер, 2015
10. Никитин В.Н. Арт-терапия. Учебное пособие. Когито-центр, 2014
11. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Лекции по искусству анимации, ВГИК, 2015
12. Ракитина В.И. Цветущее чудо. Астрель-АСТ, 2006
14. Родари Д. Грамматика фантазии. Самокат, 2011
16. Субботина Л.Ю. Детские фантазии. У-Фактория, 2006
17. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. Академия развития, 2006
19. Хитрук Ф. Профессия - аниматор. Гаятри, 2007
20. Шутценбергер А.А. Психодрама. Психотерапия, 2007

Список литературы для детей:

1. Алиева Н.З. Зрительные иллюзии. Феникс, 2006
2. Запаренко В. Как рисовать мультики. Фордевинд, 2011
3. Милборн А. Я рисую мультики. Росмэн, 2003
4. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. НТ-Пресс, 2006
5. Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Файбер, 2002
6. Уильямс Р. Набор для выживания аниматора. Файбер, 2002
7. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении, ГИТР, 2005
8. Фостер У. Основы Анимации. Астрель, 2003

Интернет-источники:

- <http://dop-obrazovanie.com/>
- <http://dopedu.ru/>
- <http://tehnology-ydod.narod.ru/>
- <http://future4you.ru/>
- <http://demiart.ru/forum/journal.php?user=79652&comm=11880>
- <http://animatics.ru/master-class.html>
- <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
- <http://animasfera.narod.ru/school/itkin.html>
- <http://scool-multik.blogspot.ru/2011/09/blog-post.html>
- <http://plast.me/manuals/1430-kak-sozdavat-multy-iz-plastilina.html>
- http://www.spletnik.ru/blogs/kruto/66810_sekrety-lyubimyk-multikov
- <http://flash-animated.com/12-printsipov-animatsii-po-disneyu>
- <http://www.animator.ru/>

Приложение1

Рефлексивный лист участника проекта

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Приложение 2

Итоговое тестирование по программе «Мобильная анимация».

I. Вопросы с выбором ответа

1. Что такое анимация?

- А) Процесс создания статичных изображений.
- В) Искусство оживления изображений, создания движения.
- С) Метод записи звука для фильмов.

2. Что такое покадровая съемка?

- А) Съемка видео в реальном времени.
- В) Метод съемки, при котором каждый кадр снимается отдельно.
- С) Процесс редактирования видео.

3. Что такое перекладка?

- А) Техника анимации, при которой объекты перемещаются на столе под камерой.
- В) Процесс создания 3D-моделей.
- С) Метод записи диалогов.

4. Что такое морфинг?

- А) Плавное превращение одного объекта в другой.
- В) Добавление теней к объектам.
- С) Изменение скорости анимации.

5. Что такое тайминг в анимации?

- А) Распределение времени для каждого движения.
- В) Процесс создания фонов.
- С) Метод записи звука.

6. Что такое марионетка?

- А) Подвижная часть штатива.
- В) Женский персонаж игры Марио.
- С) Плоская кукла с подвижными частями тела

Ключ к тесту: 1- ответ В, 2- ответ В, 3- ответ А, 4- ответ А, 5- ответ А, 6- ответ С.

II. Задание с карточками.

Сопоставьте термины и определения

1. **Монтаж** → Процесс сборки и редактирования кадров.
2. **Штатив** → Устройство для фиксации камеры.
3. **Сценарий** → Текст, описывающий действия и диалоги.
4. **Сцена мультфильма** → минимальная законченная часть мультфильма которой все происходит в одном месте ,в одно время.
5. **План** → Масштаб(крупность) изображения (крупный, средний, общий, детальный).
6. **Анимационный этюд** → Короткая анимация, созданная в учебных целях для отработки техники.

III. Открытые вопросы

1. Что такое Stop Motion Studio?

- **Ответ:** Это популярная программа для создания анимации методом покадровой съемки.

2. Объясните, что такое "раскадровка " в анимации.

- **Ответ:** Раскадровка — это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов. Она помогает визуально, каким образом снимать фильм. Это план будущего мультфильма

3. Что такое анимационный этюд и для чего он используется?

- **Ответ:** Анимационный этюд — это короткая зарисовка, которая помогает отработать движение, композицию или технику. Используется для тренировки и экспериментов.

4. Какими программами ты пользуешься для редактирования и монтажа видео?

- **Ответ:** Чаще всего я использую мобильное приложение CapCut

IV. Практическое задание.

Представьте, что вы создаете анимацию. Опишите, в какой последовательности вы будете работать:

1.Оборудование рабочего места: Готовлю рабочее место. Фиксирую штатив и фон для будущего мультфильма. Закрепляю смартфон на штативе.

2.Подготовка материала для съемки: Готовлю материалы (персонажи и декорации), которые я буду использовать при съемке.

3.Начало работы: Открываю приложение **Stop Motion Studio** и нажимаю кнопку «Новый проект».

4. Настройка проекта: Захожу в меню «Настройка» и устанавливаю тайминг 12 кадров в секунду.

5. Перекладка и покадровая съемка: Передвигаю элементы под камерой и снимаю кадр за кадром.

6. Просмотр и сохранение: Просматриваю отснятый материал и сохраняю мультфильм в память смартфона.

7. Монтаж: Собираю все кадры в программе монтажа, добавляю звук и эффекты.

Система оценки

- За каждый правильный ответ в вопросах с выбором ответа — **1 балл**. 1 балл минимальный - 6 максимальный результат теста.
- За правильное сопоставление терминов — **2 балла**. 2 балла минимальный — 12 максимальный результат теста.
- За открытые вопросы — **3 балла**. 3 балла минимальный — 12 максимальный результат теста.
- За практическое задание — от **1 до 7 баллов**.

Итоговый результат:

- 0-12 баллов: Новичок.
- 13-25 баллов: Продвинутый.
- 25-37 баллов: Эксперт.

Дополнительные рекомендации

- Для детей можно добавить элементы, материализующие полученные знания и умения : картинки, кубики, карандаши и другое. На занятиях студии я использую кубики Лего Дупло.

Приложение 3

Диагностическая карта: результативность освоения дополнительной общеобразовательной программы «Мобильная анимация». Предметные результаты

№	Ф. И. О. учащегося	Предметные результаты			Итог
		Знание специальных терминов	Работа в различных техниках и с различными материалами	Азы работы в компьютерных программах и приложениях на телефоне	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Приложение 4

Диагностическая карта: результативность освоения дополнительной общеобразовательной программы «Мобильная анимация».

Метапредметные результаты

№	Ф. И. О. учащегося	Метапредметные результаты			Итог
		Умение составлять простой план, схему	Умение снять свой фрагмент анимации	Умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Приложение 5

Диагностическая карта: результативность освоения дополнительной общеобразовательной программы «Мобильная анимация». Личностные результаты

№	Ф. И. О. учащегося	Личностные результаты			Итог
		Мотивация	Самостоятельность	Коммуникативность	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					