

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №17  
ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Программа принята

на педагогическом советом ГБОУ СОШ №17

протокол № 10 от «16» июня 2017 г.

Утверждена

Директор ГБОУ СОШ №17

Т.В.Корниенко

Приказ № 930 от 16.06.2017



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

**«Анимационная студия»**

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации: 2 года

*Разработчик программы:*  
Кутузова Екатерина Викторовна,  
педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мы живем в обществе, где технические или электронные виды искусства играют огромную роль. Именно к этим искусствам относятся: кино, телевидение, анимация. Влияние экранной культуры очень велико. Для того, что бы эстетическое и художественное образование в художественной школе стало адекватным современной социокультурной ситуации, нужно обучение визуальному языку. Ребенок - завтрашний взрослый- не должен воспринимать поток окружающей его видеоинформации без их оценки и отбора. Работа над собственным анимационным фильмом поможет ребенку развить художественный вкус, научиться разбираться в жанрах кино и анимации.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать систему комплексного развивающего обучение детей всех возрастных групп.

Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкие горизонты развития личности. Мультипликация дает особо точное восприятие протяженности, объемности и единства времени и пространства.

В процессе работы ребенок проходит все стадии работы над мультфильмом. Начиная с замысла сценарного, оформления. Затем работа над образом - придумать внешний облик героя, представить развитие сюжета в виде кадров будущего фильма (раскадровка). Изготовление героев в объеме из того или иного материала, декораций, подчеркивающих образы и атмосферу сюжета. Далее, опираясь на сценарий и раскадровку, съемка фильма. Проигрывание образа его действий и движения. Потом монтаж фильма и озвучивание, поиск музыкального и шумового сопровождения.

Таким образом, **новизна** данной образовательной программы основана на комплексном подходе к обучению ребенка и освоению им различных видов деятельности в рамках одного кружка.

**Актуальность** данной программы заключается в том, что

**Педагогическая целесообразность** обусловлена тем, что программа предусматривает последовательное изучение методически выстроенного материала. Выполнение поочередности тем и указанных в них задач занятий обеспечивает поступательное художественное развитие ребенка.

**Данная программа имеет техническую направленность.**

**Уровень освоения – общекультурный.**

### Задачи первого года обучения:

#### **1. обучающие:**

- знать технику безопасности при работе со специальным оборудованием;
- способствовать развитию навыков художественной деятельности (рисование, лепка и т.д.);
- освоить основы работы с цифровым фотоаппаратом, специальными компьютерными программами для монтажа.
- познакомиться с основными законами, правилами и приемами сценарного мастерства и режиссуры;
- иметь представление об истории анимации, ее видах;

#### **2. воспитательные:**

- воспитать вкус ребенка, расширение объема знаний и представлений об искусстве, в том числе экранном искусстве, научить детей грамотно воспринимать произведения экрана, уметь их анализировать;
- способствовать нравственному и художественно-эстетическому воспитанию учащихся;

- воспитать внимание, аккуратность, трудолюбие, доброжелательное отношение друг к другу, сотворчество.

### **3. развивающие:**

- развивать в детях творческие способности, умение выразить оригинальную авторскую позицию, личностные качества;
- способствовать приобретению опыта творческой деятельности

## **Задачи второго года обучения:**

### **1. обучающие:**

- знать технику безопасности при работе со специальным оборудованием;
- способствовать развитию навыков художественной деятельности (рисование, лепка и т.д.);
- освоить основы работы с графическими редакторами.
- знать основные законы, правила и приемы сценарного мастерства и режиссуры;
- иметь представление об особенностях компьютерной анимации;

### **2. воспитательные:**

- воспитать вкус ребенка, расширение объема знаний и представлений об искусстве, в том числе экранном искусстве, научить детей грамотно воспринимать произведения экрана, уметь их анализировать;
- способствовать осознанию своих интересов, способностей, общественных ценностей, связанных с выбором профессии и своего места в обществе;
- воспитать организации социально ценных отношений и переживаний воспитанников в классном сообществе.

### **3. развивающие:**

- развивать способность анализировать произведения искусства;
- развивать эмоциональные, артистические качества у детей средствами экранного искусства;
- развитие художественно-творческого мышления, воображения, фантазии, владение техникой анимации.

## **Условия реализации программы**

Данная программа рассчитана на 2 года обучения по 4 часа в неделю на каждом.

Возраст обучающихся: 10-14 лет.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа в год.

Численность групп составляет: первый год обучения – 15 человек; второй год обучения – 12 человек.

## **Методическое обеспечение**

В качестве основных форм работы выбраны следующие:

- беседа;
- демонстрация материала;
- мастер-класс;
- круглый стол для анализа результатов деятельности;
- практические занятия за компьютерами;
- открытые занятия;
- работа в парах и малых группах.

Для реализации программы требуется следующее материально техническое обеспечение:

- рабочие ученические места с персональными компьютерами;
- цифровой фотоаппарат;
- приборы для освещения;
- носители информации.

Для работы в рамках данной программы требуется следующее программное обеспечение:

- Adobe Photoshop;
- Dragon Frame

### **Ожидаемые результаты:**

#### ***Предметные результаты:***

- знание правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- умение пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- знание принципов и последовательности организации процесса создания мультфильма;
- понимание особенностей компьютерной анимации и особенностей работы на всех этапах съемки анимационного фильма;
- умение решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- умение рисовать и редактировать изображения в графических программах;

#### ***Метапредметные результаты:***

- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

#### ***Личностные результаты:***

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

**Результативность изучения** дополнительной образовательной программы определяется на основе участия ребенка в конкурсных мероприятиях или выполнения им некоторых работ.

Чтобы выявить результат, подводится итог деятельности общим обсуждением со всеми учащимися групп. **Результатом деятельности** также является представление работ на уровне школы. **Формой фиксации результата** являются грамоты и дипломы.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с материалами и инструментами. Правила техники безопасности.	10	8	2	Фронтальная
2.	История анимации.	2	2	--	Групповая
3.	Виды анимации.	6	4	2	Групповая
4.	Структура анимационного фильма. Методы и приемы сценаристов, операторов, режиссеров, художников.	10	8	2	Групповая
5.	Предметная анимация. История, особенности.	2	2	--	Групповая
6.	Разработка сценария.	20	2	18	Комбинированная
7.	Раскадровка.	12	2	10	Фронтальная
8.	Создание персонажей.	20	2	18	Комбинированная
9.	Создание фонов	10	2	8	Комбинированная
10.	Съемки. Работа с цифровым фотоаппаратом.	20	6	14	Фронтальная
11.	Монтаж.	10	4	6	Комбинированная
12.	Монтаж звука.	10	4	6	Комбинированная
13.	Участие в конкурсах.	8	2	6	Комбинированная
14.	Итоговое занятие.	4	1	3	Фронтальная
	Итого:	144	49	95	

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	2	1	1	Фронтальная
2.	Компьютерная анимация. История, особенности.	6	6	-	Групповая
3.	Разработка сценария.	20	4	16	Комбинированная
4.	Раскадровка.	16	4	12	Фронтальная
5.	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах.	20	6	14	Комбинированная
6.	Создание персонажей.	30	4	26	Комбинированная
7.	Создание фонов	20	4	16	Комбинированная
8.	Монтаж.	10	2	8	Комбинированная
9.	Монтаж звука.	10	2	8	Комбинированная
10.	Участие в конкурсах.	6	2	4	Комбинированная
11.	Итоговое занятие.	4	1	3	Фронтальная
	Итого:	144	36	108	

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2016	25.05.2018	-	-	-
2	01.09.2017	25.05.2018	36	144	2 раза в неделю по 2 часа

**Рабочая программа**  
**к дополнительной общеобразовательной**  
**(общеразвивающей) программе**  
**«Анимационная студия»**

Срок реализации программы	2017-2018
Год обучения	2
Номер группы обучающихся	№1

Разработчик рабочей программы:  
педагог дополнительного образования  
**Кутузова Екатерина Викторовна**

## **Задачи обучения:**

### **1. обучающие:**

- знать технику безопасности при работе со специальным оборудованием;
- способствовать развитию навыков художественной деятельности (рисование, лепка и т.д.);
- освоить основы работы с графическими редакторами.
- знать основные законы, правила и приемы сценарного мастерства и режиссуры;
- иметь представление об особенностях компьютерной анимации;

### **2. воспитательные:**

- воспитать вкус ребенка, расширение объема знаний и представлений об искусстве, в том числе экранном искусстве, научить детей грамотно воспринимать произведения экрана, уметь их анализировать;
- способствовать осознанию своих интересов, способностей, общественных ценностей, связанных с выбором профессии и своего места в обществе;
- воспитать организации социально ценных отношений и переживаний воспитанников в классном сообществе.

### **3. развивающие:**

- развивать способность анализировать произведения искусства;
- развивать эмоциональные, артистические качества у детей средствами экранного искусства;
- развитие художественно-творческого мышления, воображения, фантазии, владение техникой анимации.

## **Ожидаемые результаты:**

### ***Предметные результаты:***

- знание правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- умение пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- знание принципов и последовательности организации процесса создания мультфильма;
- понимание особенностей компьютерной анимации и особенностей работы на всех этапах съемки анимационного фильма;
- умение решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- умение рисовать и редактировать изображения в графических программах;

### ***Метапредметные результаты:***

- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

***Личностные результаты:***

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Календарно-тематическое планирование  
Второй год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов	Даты занятий	
			план	факт
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	2		
2	Компьютерная анимация. История, особенности.	2		
3	Компьютерная анимация. История, особенности. Программы для компьютерной анимации.	2		
4	Компьютерная анимация. История, особенности. Программы для компьютерной анимации.	2		
5	Разработка сценария. Выбор темы. Обсуждение.	2		
6	Разработка сценария. Обсуждение сюжета.	2		
7	Разработка сценария. Персонажи и главные герои.	2		
8	Разработка сценария. Персонажи и главные герои.	2		
9	Разработка сценария. Разработка сюжетной линии.	2		
10	Разработка сценария. Разработка сюжетной линии.	2		
11	Разработка сценария. Разработка сюжетной линии.	2		
12	Разработка сценария.	2		
13	Разработка сценария.	2		
14	Разработка сценария. Окончательная правка сценария.	2		
15	Раскадровка. Создание предварительных эскизов персонажей.	2		
16	Раскадровка. Создание предварительных эскизов фонов.	2		
17	Раскадровка. Основные сцены	2		
18	Раскадровка. Основные сцены	2		
19	Раскадровка. Основные сцены	2		
20	Раскадровка. Основные сцены	2		
21	Раскадровка. Основные сцены	2		
22	Раскадровка. Завершение работы.	2		
23	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах. Знакомство с интерфейсом программы.	2		
24	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах. Панель инструментов.	2		
25	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах. Панель инструментов. Способы применения основных	2		

	инструментов.			
26	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах. Выделение и вставка частей изображения.	2		
27	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах. Рисование на нескольких слоях.	2		
28	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах. Рисование на нескольких слоях.	2		
29	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах. Редактирование графических изображений.	2		
30	Участие в конкурсах. Подготовка работ к участию в конкурсах	2		
31	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах.	2		
32	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах.	2		
33	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах.	2		
34	Создание персонажей. Эскизы на бумаге.	2		
35	Создание персонажей. Эскизы на бумаге.	2		
36	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
37	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
38	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
39	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
40	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
41	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
42	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
43	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
44	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
45	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
46	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
47	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
48	Создание персонажей. Отрисовка в графической программе.	2		
49	Создание фонов. Эскизы на бумаге.	2		

50	Создание фонов Эскизы на бумаге.	2		
51	Создание фонов Эскизы на бумаге.	2		
52	Создание фонов. Отрисовка в графической программе.	2		
53	Создание фонов. Отрисовка в графической программе. . Отрисовка в графической программе.	2		
54	Создание фонов	2		
55	Создание фонов. Отрисовка в графической программе.	2		
56	Участие в конкурсах. Подготовка работ к участию в конкурсах..	2		
57	Создание фонов. Отрисовка в графической программе.	2		
58	Создание фонов. Отрисовка в графической программе.	2		
59	Создание фонов. Отрисовка в графической программе.	2		
60	Монтаж. Основы работы в программе для монтажа.	2		
61	Монтаж.	2		
62	Монтаж.	2		
63	Монтаж.	2		
64	Монтаж.	2		
65	Монтаж звука. Основы работы в программе для монтажа.	2		
66	Монтаж звука.	2		
67	Монтаж звука.	2		
68	Монтаж звука.	2		
69	Монтаж звука.	2		
70	Участие в конкурсах. Подготовка работ к участию в конкурсах	2		
71	Итоговое занятие. Просмотр работ, обсуждение результатов.	2		
72	Итоговое занятие. Просмотр работ, обсуждение результатов. Подведение итогов, награждение	2		

## ***Содержание программы***

### **Второй год обучения**

1. Вводное занятие. Знакомство с материалами и инструментами.

*Теория:* инструктаж по технике безопасности при работе с различными материалами, используемыми для создания мультфильма, и необходимыми техническими средствами.

*Практика:* проверка знаний.

2. Компьютерная анимация. История, особенности.

*Теория:* изучение особенностей компьютерной анимации, инструменты, необходимые для создания компьютерной анимации.

3. Разработка сценария.

*Теория:* структура сценария, как превратить историю в сценарий.

*Практика:* создание сценария по выбранной истории.

4. Раскадровка.

*Теория:* повторение понятия «раскадровка»

*Практика:* создание раскадровки по сценарию.

5. Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах.

*Теория:* основы работы в графических программах.

*Практика:* применение полученных знаний, работа в графических программах.

6. Создание персонажей.

*Теория:* выбор материала и изучение способа создания персонажей в графических программах.

*Практика:* создание персонажей.

7. Создание фонов

*Теория:* особенности создания фонов для компьютерной анимации.

*Практика:* создание фонов.

8. Монтаж.

*Теория:* особенности монтажа компьютерной анимации, основы работы в программах для монтажа.

*Практика:* монтаж отснятого материала.

9. Монтаж звука.

*Теория:* использование звука в анимации, основы монтажа в специальных программах

*Практика:* монтаж звука на смонтированный мультфильм.

10. Участие в выставках и конкурсах.

*Теория:* Основы представления работ на конкурсах. Запись анимационных фильмов на электронные носители, сохранение в нужном формате, оптимизация размера видео.

*Практика:* Подготовка работ для конкурсов.

11. Итоговое занятие.

*Теория:* Обсуждение результатов работы за год.

*Практика:* Круглый стол с показом творческих работ.

### **Список литературы для педагога:**

1. Гурский Ю. А. Adobe Photoshop CS в теории и на практике. – Минск: НОВОЕ ЗНАНИЕ, 2014
2. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. - М.: Искусство, 1978.
3. Красный Ю., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей. - М.: Просвещение, 1990.
4. Крючечников Н.В. Композиция фильма. - М.: Искусство, 1960.
5. Левинг Ю. Воспитание оптикой. Книжная графика, анимация, текст. - М.: - Новое литературное обозрение, 2010.
6. Надеждин О. Основы компьютерной анимации. - М.: - Майор, 2004.
7. Соколов А. Природа экранного творчества. Психологические закономерности. - М.: А. Дворников, 2008.
8. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. - М.: А. Дворников, 2000.
9. Стрелков С.Ю. Искусство озвучивать фильмы. - М.: Флинта, 2016.
10. Хитрук Ф. С. Профессия-аниматор. - М.: Московская международная киношкола, 2007.
11. Шитов В.Н. Новейший самоучитель графических компьютерных программ. - М.: - Славянский Дом Книги, 2010.
12. Энциклопедия отечественной анимации. - М.: Алгоритм, 2006.

### **Список литературы для учащихся:**

1. Вебстер Х. Учись рисовать. - М.: АСТ, 2008 г.
2. Задорожная Т.В. Как нарисовать любую историю. - СПб.: Питер, 2013.
3. Запаренко В.С. Как рисовать мультики. - СПб.: Фордевинд, 2011.
4. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому. - СПб.: Питер, 2006.