

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

Программа принята
на педагогическим советом ГБОУ СОШ №17
протокол №10 от «16» июня 2017 г.

Утверждена
Директор ГБОУ СОШ №17
_____ Т.В.Корниенко
Приказ № 49-ОД от 16 июня 2017 г.

**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.