

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
гимназия № 505 Красносельского района Санкт-Петербурга**

**ПРИНЯТА**  
Педагогическим советом  
ГБОУ гимназии № 505  
Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2023 № 1)

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом ГБОУ гимназии № 505  
Санкт-Петербурга  
от 31.08.2023 № 245 - од

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Компьютерная мультипликация»**

Срок освоения: 1 год  
Возраст обучающихся: 11-13 лет

Разработчик:  
педагог-организатор  
М.А. Назаров

**СОГЛАСОВАНА**  
Председатель  
м/о классных руководителей  
Михайлова Н.К.  
31.08.2023

**СОГЛАСОВАНА**  
Заведующий ОДОД  
Кузнецов С.В.  
31.08.2023

## **1. Пояснительная записка**

### **1.1. Направленность.**

Дополнительная общеразвивающая программа (далее ДОП) «Компьютерная мультипликация» относится к технической направленности, и может рассматриваться как одна из ступеней к формированию художественно-образного мышления у учащихся, и как часть воспитательно-образовательного процесса.

Основная идея программы заключается в обнаружении и развитии творческого потенциала учащихся, способствующего развитию способности созидать, а также рефлексировать об окружающей действительности при помощи художественных образов.

Данная программа направлена на общее развитие личности обучающихся средствами такого вида экранных искусств, как мультипликация; на формирование «насмотренности» у обучающихся в области мультипликации; на формирование способностей к созиданию; на освоение навыков владения специальным программным обеспечением для создания компьютерной мультипликации; на профессиональную ориентацию.

Целью реализации программы является обеспечение планируемых результатов по достижению учащимися общеобразовательного учреждения целевых установок, знаний, умений, навыков и компетенций, определяемых личностными, семейными, общественными, государственными потребностями и возможностями детей, индивидуальными особенностями их развития и состоянием здоровья.

### **1.2. Актуальность.**

Актуальность программы заключается в том, что в ней систематизирован и обобщен современный учебный методический материал в соответствии с новыми технологическими идеями и инновациями, с учетом требований компетентного подхода преподаванию компьютерной мультипликации.

Также компьютерная мультипликация крайне востребована в жизни современных обучающихся и их близких, о чем свидетельствуют данные исследовательской компании «Mediascope», согласно которым доля жанра «мультипликация» занимает 44,6% от общего числа жанров программ на российском телевидении.

Актуальность обусловлена современными тенденциями в области кино-, теле-, других видов экранных искусств, ведь освоение этой программы позволит гимназистам освоить и развить профессиональные, творческие навыки и компетенции, которые в дальнейшем помогут им с профориентацией: позволит быть частью современной медиасреды, что так важно в цифровой век; позволит обеспечить досуг обучающихся.

Также обучение по данной программе позволит повысить уровень эстетического восприятия анимационного контента; подымет уровень «насмотренности» гимназистов шедеврами из коллекции отечественной и зарубежной мультипликации; позволит узнать культурологические особенности и контекст мультипликационных фильмов, создаваемых в разные периоды истории в разных географических регионах; поспособствует развитию общего культурного уровня обучающихся.

### **1.3. Адресат.**

ДОП предназначена для: подростков, желающих развивать творческие способности, приобрести базовые знания и навыки по использованию компьютерных программ по созданию мультипликационного персонажа и/или полноценного мультфильма.

Возраст обучающихся на начало занятий – 11-12 лет, на конец обучения – 12-13 лет.

ДОП позволяет в течение 1 года изучить базовый учебный материал, рассчитанный на последовательное изучение и освоение материала по теоретической, технической, эстетической, психологической подготовки в соответствии с этапами и годами обучения, что позволяет соблюсти принципы комплексности, преемственности и целостности требований и подходов в построении образовательного процесса.

В процессе обучения раскрываются творческие наклонности обучающегося, формируются зачатки его авторского почерка и индивидуального восприятия окружающего мира учеником посредством вовлечения его в многоплановую разнообразную деятельность, связанную с компьютерными технологиями по созданию мультипликационного контента, а также другими видами экранных искусств, и собственным опытом взаимодействия с окружающими людьми.

Ограничений по полу нет. Противопоказаний по состоянию физического здоровья нет. Уровень психического развития не ниже возрастной нормы.

#### **1.4. Уровень освоения.**

Уровень освоения ДОП – общекультурный.

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Целеполагание уровня:

формирование и развитие творческих способностей детей;

формирование общей культуры учащихся;

удовлетворение индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и творческом совершенствовании.

Требования к результативности освоения программы:

освоение прогнозируемых результатов программы;

презентация результатов на уровне учреждения

#### **1.5. Объем и срок освоения.**

Программа рассчитана на 1 год обучения в объеме 36 учебных часов за весь период обучения. На реализацию курса группе отводится 1 час в неделю.

Педагогу даётся право перераспределять количество часов, отведённое на изучение конкретных тем, а также варьировать последовательность прохождения тем в зависимости от собственного опыта, подготовленности учащихся, а также от условий работы в данном классе.

#### **1.6. Отличительные особенности.**

Подготовка юных мультипликаторов имеет свои особенности:

Цель подготовки – овладение основными техническими, творческими навыками и знаниями, которые способствуют формированию интереса к созданию мультипликационного продукта.

Мультипликация – относительно молодой вид искусства, который смог не только завоевать внимание множества людей по всему миру, но и вырастить не одно поколение детей. Также компьютерная мультипликация содействует осмыслению окружающей действительности через призму художественных образов, выразительных средств мультипликации, а также позволяет воздействовать на жизненный уклад людей.

Поэтому крайне важно своевременно выявить творческий потенциал обучающегося, а также поддержать его развитие.

В программе сделан акцент на эстетическое и социальное воспитание обучающихся при помощи мультипликации. Наряду с такими функциями мультипликации, как определение культурных ориентиров, выступает формирование гражданской модели поведения, и её дальнейшее развитие.

Компьютерная мультипликация служит не только средством для развлечения, но и развивает созерцательные, созидательные, эстетические, нравственные качества обучающихся, а также способствует к развитию саморефлексии обучающихся.

Эти качества личности особенно значимы для современной российской молодёжи в эпоху глобализации, т.к. необходимо уметь видеть и правильно оценивать смыслы (открытые и закрытые), заложенные в мультипликационном экранном произведении. Также важно обладать способностью к самостоятельному осмыслению самобытных мультипликационных художественных образов, которыми богата отечественная мультипликация, а также способностью к созданию новых образов, которые могут быть интегрированы в современную медиареальность.

### **1.7. Цель и задачи.**

Цель и задача дополнительного образования, призвана способствовать самосовершенствованию, познанию и творчеству, формированию правильных нравственных ориентиров, развитию интеллектуальных и эстетических способностей, достижению творческих успехов согласно способностям детей. Исходя из задач и системы подготовки обучающихся, целью ДОП является:

- развитие личности ребёнка;
- формирование и развитие его творческих способностей;
- воспитание важных личностных качеств;
- рост творческого мастерства юного мультипликатора;
- формирование и развитие нравственных ориентиров.

Изложенный в Программе материал объединён в целостную систему творческой подготовки обучающихся и предполагает решение следующих задач:

обучающая: обучение навыку работы с компьютерной(-ными) программой(-мами) по созданию анимации, обучение работы с художественной формой и мультипликационным образом;

развивающая: формирование широкого кругозора в области компьютерной мультипликации, формирование и поддержание нравственной системы обучающихся, развитие их воображения;

воспитательная: воспитание созидательных, эстетических, творческих качеств личности, благодаря которым у обучающихся сформируются индивидуальный взгляд.

### **1.8. Планируемые результаты освоения.**

В процессе обучения и развития художественных способностей обучающихся у них формируются личностные, коммуникативные, творческие, эстетические, культурные качества, которые способствуют качественному и всестороннему развитию личности учеников.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

- личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества, сформированность основ российской, гражданской идентичности;

- метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

- предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностные результаты ДОП по технической направленности «Компьютерная мультипликация»:

- формирование установки на созидательное восприятие мира, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметными результатами ДОП по технической направленности «Компьютерная мультипликация» – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно;

- проговаривать последовательность действий;

- уметь высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, уметь работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность;

- средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала;

- учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды. Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

Коммуникативные УУД:

- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в работе над созданием мультфильма и следовать им;
- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности;
- приобретение теоретических знаний и практических навыков при создании мультфильма;
- освоение новых видов деятельности (работа со специализированным компьютерным программным обеспечением, изучение специализированной литературы по режиссуре и драматургии).

Предметные результаты освоения программы курса:

- овладение знаниями интерфейса компьютерного программного обеспечения (ПО) по созданию компьютерной анимации;
- овладение базовыми знаниями об инструментах компьютерного программного обеспечения (ПО) по созданию компьютерной анимации;
- овладение профессиональной терминологией: мультипликация, анимация, кадр, границы кадра, чистовой монтаж, черновой монтаж, частота кадров, сюжет;
- овладение базовыми навыками работы с компьютерной, съёмочной и монтажно-тонировочной техникой;
- понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- знать названия монтажных крупностей: деталь, крупный план, первый средний план, второй средний план, общий и дальний планы, их различия и правило монтажа по крупностям;
- умение создавать раскадровку;
- умение создать литературный и режиссёрский сценарии.

## **1.9. Организационно-педагогические условия реализации ДОП:**

### **1.9.1. Язык реализации.**

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации (далее – РФ) русском.

### **1.9.2. Форма обучения.**

Форма обучения ДОП по технической направленности «Компьютерная мультипликация» - очная.

Очное обучение предполагает изучение материала непосредственно в учебном заведении.

Контроль со стороны и здоровая конкуренция в коллективе стимулируют к более усердной работе.

### **1.9.3. Особенности реализации.**

ДОП по технической направленности «Компьютерная мультипликация» предназначена для обучающихся 5-6 классов. Принадлежность к дополнительному образованию определяет режим проведения, а именно все занятия проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН,

т.е. 40-45 минут. Группы укомплектованы учащимися в количестве не более 20 человек, режим работы не превышает 2 часов в неделю.

Основные формы и средства обучения:

- изучение выдающихся плодов отечественной и зарубежной мультипликации и анимации;
- работа над сценариями мультипликационных этюдов;
- решение творческих задач;
- работа с компьютерными программами по созданию мультипликации;
- работа со съёмочным и звукозаписывающим оборудованием для создания мультипликационных этюдов;
- участие в творческих показах (внутри образовательного учреждения и/или в сторонних учреждениях) и конкурсах (внутри образовательного учреждения и/или в сторонних учреждениях).

Подобная реализация ДОП по технической направленности «Компьютерная мультипликация» соответствует возрастным особенностям учащихся, способствует формированию широкого кругозора, развитию нравственных и культурных ценностей учащихся через организацию творческих практик.

#### **1.9.4. Условия набора и формирования групп;**

На обучение по данной программе принимаются все подростки в возрасте от 11 до 13 лет, желающие заниматься компьютерной мультипликацией.

Группы обучения разновозрастные. Приём в группы первого года обучения осуществляется на свободной основе.

Количество обучающихся в группе: 15 человек.

#### **1.9.5. Формы организации и проведения занятий;**

Основными формами организации деятельности учащихся на занятии являются фронтальный, групповой, индивидуальный. Приложение к ДОП №1.

#### **1.9.6. Материально-техническое оснащение.**

Для реализации настоящей программы требуется следующее оборудование и оснащение:

- кабинет для проведения занятий;
- шкаф для хранения инвентаря – 1;
- классная доска и мел;
- столы – 15 (по одному на каждого учащегося);
- стулья – 15 (по одному на каждого учащегося);
- персональные компьютеры с установленной программой по созданию мультипликации – 8 (по одному на пару учащихся);
- клавиатуры и компьютерные мышки – 5 (по одному на пару учащихся);
- мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель;
- фото-видеокамеры – 2;
- штативы для фото-видеокамеры – 2;
- ноутбук или персональный компьютер – 1 (для учителя).

#### **1.9.7. Кадровое обеспечение.**

Реализация программы осуществляется педагогом, соответствующим по квалификационным характеристикам должности «педагог дополнительного образования».

**2. Учебный план.****УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	Компьютерная мультипликация: сущность, отличия	2	2	0	Обсуждение творческих идей и концепций, написание сценариев (литературного и режиссёрского), участие в творческих конкурсах, участие в деятельности медиакласса
2	Знакомство с мировыми и отечественными продуктами мультипликации	4	1	3	
3	Работа над сценариями (литературным и режиссёрским)	4	2	2	
4	Создание раскадровки	4	1	3	
5	Знакомство со специализированным компьютерным программным обеспечением	6	2	4	
6	Освоение азов работы со съёмочной и звукозаписывающей техникой	4	2	2	
7	Разработка и создание мультипликационного этюда	8	2	6	
8	Деятельность в рамках функционирования медиакласса, участие в творческих конкурсах и мероприятиях	4	0	4	
<b>ИТОГО</b>		<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	

Отдельные темы образовательной программы могут быть реализованы с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в соответствии с действующим в ГБОУ гимназии № 505 Санкт-Петербурга Положением 7 об электронном обучении и использовании дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ. Итогом освоения программного материала курса «Компьютерная мультипликация» будет публикация созданной мультипликации за период обучения.

**3. Календарный учебный график.**

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
гимназия № 505 Красносельского района Санкт-Петербурга**

УТВЕРЖДЕН  
Приказ ГБОУ гимназия № 505  
Санкт-Петербурга  
от 31.08.2023 № 245 - од

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК  
реализации дополнительной общеразвивающей программы  
«Компьютерная мультипликация»  
На 2023/2024 учебный год**

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2023 (1 группа)	20.05.2024	36	36	36	1 раза в неделю по 40 мин
1 год	01.09.2023 (2 группа)	20.05.2024	36	36	36	1 раза в неделю по 40 мин

\* - один учебный час 40 минут.

**Режим работы в период школьных каникул**

Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул, в форме экскурсий, работы творческих групп, сборных творческих групп, выездов, экспедиций, сборов.

**4. Рабочие программы.**

Рабочие программы являются составной частью дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная мультипликация», являющейся программой технической направленности.

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
гимназия № 505 Красносельского района Санкт-Петербурга**

**ПРИНЯТА**  
Педагогическим советом  
ГБОУ гимназии № 505  
Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2023 № 1)

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказ ГБОУ гимназия № 505  
Санкт-Петербурга  
от 31.08.2023 № 245 - од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**дополнительной общеразвивающей программы**  
**«Компьютерная мультипликация»**  
**2023/2024 год учебный год**

Срок освоения: 1 год  
Возраст обучающихся: 11-12 лет

Разработчик:  
педагог-организатор  
М.А. Назаров

**СОГЛАСОВАНА**  
Председатель  
м/о классных руководителей  
Михайлова Н.К.  
31.08.2023

**СОГЛАСОВАНА**  
Заведующий ОДОД  
Кузнецов С.В.  
31.08.2023

### **Отличительные особенности.**

Рабочая программа дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная мультипликация», является программой технической направленности и составной частью дополнительной общеразвивающей программы. Программа предназначена для обучения созданию компьютерной мультипликации школьников 11-12 лет.

Занятия проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т.е. 40-45 минут. Группы укомплектованы учащимися в количестве не более 20 человек, режим работы не превышает 2 часов в неделю.

Основные формы и средства обучения:

- изучение выдающихся плодов отечественной и зарубежной мультипликации и анимации;
- работа над сценариями мультипликационных этюдов;
- решение творческих задач;
- работа с компьютерными программами по созданию мультипликации;
- работа со съёмочным и звукозаписывающим оборудованием для создания мультипликационных этюдов;
- участие в творческих показах (внутри образовательного учреждения и/или в сторонних учреждениях) и конкурсах (внутри образовательного учреждения и/или в сторонних учреждениях).

Подобная реализация дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная мультипликация» соответствует возрастным особенностям учащихся, способствует формированию эстетическому восприятию окружающей действительности личностью ученика, формированию широкого кругозора, повышению уровня культуры, а также формирования духовно-нравственных ориентиров.

### **Цель и задачи.**

Цель и задача дополнительного образования, призвана способствовать самосовершенствованию, познанию и творчеству, формированию высокого уровня культуры, профессиональному самоопределению, развитию интеллектуальных, художественных и нравственных способностей, достижению уровня творческих успехов сообразно способностям детей. Исходя из задач и системы подготовки обучающихся, целью ДОП является:

- развитие личности ребёнка;
- формирование и развитие его творческих способностей;
- воспитание важных личностных качеств;
- рост творческого мастерства юного мультипликатора;
- формирование и развитие нравственных ориентиров.

Изложенный в Программе материал объединен в целостную систему многолетней эстетической и профессиональной подготовки обучающихся и предполагает решение следующих задач:

обучающая: обучение навыку работы с компьютерной(-ными) программой(-мами) по созданию анимации, обучение работы с художественной формой и мультипликационным образом;

развивающая: формирование широкого кругозора в области компьютерной мультипликации, формирование и поддержание нравственной системы обучающихся, развитие их воображения;

воспитательная: воспитание созидательных, эстетических, творческих качеств личности, благодаря которым у обучающихся сформируются индивидуальный взгляд

### **Планируемые результаты освоения.**

В процессе обучения и развития художественных способностей обучающихся у них формируются личностные, коммуникативные, творческие, эстетические, культурные качества, которые способствуют качественному и всестороннему развитию личности учеников.

Личностные результаты ДОП по технической направленности «Компьютерная мультипликация» являются:

готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества, сформированность основ российской, гражданской идентичности;

Метапредметными результатами ДОП по технической направленности «Компьютерная мультипликация» – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно;
- проговаривать последовательность действий;
- уметь высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, уметь работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность;
- средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала;
- учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды. Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

Коммуникативные УУД:

- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в творческом процессе и следовать им;

- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности, эстетических способностей;
- приобретение теоретических знаний и практических навыков в создании компьютерной мультипликации;
- освоение новых видов деятельности (работа в команде).

Предметные результаты освоения программы курса:

- овладение знаниями интерфейса компьютерного программного обеспечения (ПО) по созданию компьютерной анимации;
- овладение базовыми знаниями об инструментах компьютерного программного обеспечения (ПО) по созданию компьютерной анимации;
- овладение профессиональной терминологией: мультипликация, анимация, кадр, границы кадра, чистовой монтаж, черновой монтаж, частота кадров, сюжет;
- овладение базовыми навыками работы с компьютерной, съёмочной и монтажно-тонировочной техникой;
- понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- знать названия монтажных крупностей: деталь, крупный план, 1ый средний план, 2ой средний план, общий и дальний планы, их различия и правило монтажа по крупностям;
- умение создавать раскадровку;
- умение создать литературный и режиссёрский сценарии.

### **Содержание курса «Компьютерная мультипликация»**

Учебный курс “Компьютерная мультипликация” включает следующие темы:

#### **I. Компьютерная мультипликация: сущность, отличия.**

Первое знакомство с мультипликацией. Сущность мультипликации. Отличия мультипликации от анимации.

#### **II. Знакомство с мировыми и отечественными продуктами мультипликации.**

Изучение лучших мультипликационных работ из мировой и отечественной коллекции («Белоснежка и семь гномов» (1937 г.), «Бэмби» (1942 г.), «Жил-был пёс» (1982 г.), «Котёнок по имени Гав» (1976-1982 гг.), «Верните Рекса» (1975 г.)).

#### **III. Работа над сценариями (литературным и режиссёрским).**

Изучение базовых принципов драматургии. Различия литературного и режиссёрского сценариев.

#### **IV. Создание раскадровки.**

Изучение шаблонов раскадровок. Изучение информации, которая должна сопровождать раскадровку.

V. Знакомство со специализированным компьютерным программным обеспечением.

Изучение интерфейса программы. Её базовых инструментов.

VI. Освоение азов работы со съёмочной и звукозаписывающей техникой.

Камера и как она устроена. Основные характеристики камеры. Микрофон: механизмы работы. Штатив.

VII. Разработка и создание мультипликационного этюда.

Создание мультипликационного этюда (группового или индивидуального).

VIII. Деятельность в рамках функционирования медиакласса, участие в творческих конкурсах и мероприятиях

К концу обучения дети должны знать:

- что такое мультипликация;
- отличия мультипликации от анимации;
- крупность планов;
- примеры отечественной и иностранной мультипликации.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- свободно ориентироваться в интерфейс специализированного компьютерного ПО для создания мультипликации;
- создавать раскадровку;
- создавать литературный и режиссёрские сценарии;
- работать со съёмочным, звукозаписывающим и дополнительным оборудованием;
- создавать компьютерную мультипликацию.

**Календарно-тематическое планирование  
занятий курса дополнительной общеразвивающей программы  
«Компьютерная мультипликация»  
на 2023 - 2024 учебный год**

№ уроков	Изучаемый раздел, тема	Кол-во часов	Календарные сроки	Тип/Форма занятий
1.	Первое знакомство с мультипликацией и компьютерной мультипликацией.	1		теория
2.	Изучение различий анимации и мультипликации.	1		теория
3.	Изучение мировых и отечественных продуктов мультипликации.	1		теория
4.	Изучение мировых и отечественных продуктов мультипликации.	1		практика
5.	Изучение мировых и отечественных продуктов мультипликации.	1		практика
6.	Изучение мировых и отечественных продуктов мультипликации.	1		практика
7.	Знакомство с драматургией. Литературный сценарий.	1		теория
8.	Знакомство с драматургией. Литературный сценарий.	1		практика
9.	Знакомство с драматургией. Режиссёрский сценарий.	1		теория
10.	Знакомство с драматургией. Режиссёрский сценарий.	1		практика
11.	Раскадровка как необходимый инструмент любого экранного произведения.	1		теория
12.	Создание раскадровки для этюда.	1		практика
13.	Создание раскадровки для этюда.	1		практика
14.	Создание раскадровки для этюда.	1		практика
15.	Знакомство со специализированным компьютерным программным обеспечением по созданию мультипликации. Программы. Интерфейс.	1		теория
16.	Первая работа со специализированным компьютерным программным обеспечением по созданию мультипликации.	1		практика
17.	Знакомство со специализированным компьютерным программным обеспечением по	1		теория

	созданию мультипликации. Инструменты. Интерфейс.			
18.	Работа со специализированным компьютерным программным обеспечением по созданию мультипликации.	1		практика
19.	Работа со специализированным компьютерным программным обеспечением по созданию мультипликации.	1		практика
20.	Работа со специализированным компьютерным программным обеспечением по созданию мультипликации.	1		практика
21.	Принципы работы с видеокамерой, фотокамерой. Основные параметры и характеристики.	1		теория
22.	Работа с фотокамерой, видеокамерой.	1		практика
23.	Принципы работы с звукозаписывающим оборудованием.	1		теория
24.	Работа с звукозаписывающим оборудованием.	1		практика
25.	Обсуждение темы, идеи и концепции мультипликационного этюда.	1		теория
26.	Создание литературного сценария мультипликационного этюда.	1		практика
27.	Создание режиссёрского сценария мультипликационного этюда.	1		практика
28.	Обсуждение художественно-выразительных средств.	1		теория
29.	Работа над мультипликационным этюдом.	1		практика
30.	Работа над мультипликационным этюдом.	1		практика
31.	Работа над мультипликационным этюдом.	1		практика
32.	Работа над мультипликационным этюдом.	1		практика
33.	Творческая работа в рамках медиакласса.	1		практика
34.	Творческая работа в рамках медиакласса.	1		практика
35.	Творческая работа в рамках медиакласса.	1		практика
36.	Творческая работа в рамках медиакласса.	1		практика

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
гимназия № 505 Красносельского района Санкт-Петербурга**

УТВЕРЖДЕНА  
Приказ ГБОУ гимназия № 505  
Санкт-Петербурга  
от 31.08.2023 № 245 - од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ**  
**дополнительной общеразвивающей программы**  
**«Компьютерная мультипликация»**  
**на 2023-2024 учебный год**  
педагога Назарова Михаила Антоновича

**I. Основные направления воспитательной работы на 2023-2024 учебный год**

- гражданско-патриотическое;
- воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- формирование коммуникативной культуры;
- культурно-просветительская деятельность.

<b>№ п/п</b>	<b>Название мероприятия</b>	<b>Год обучения</b>	<b>Сроки</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Примечание</b>
<i>1. Воспитательные мероприятия в коллективе</i>					
1.	Участие в творческих конкурсах гимназии	1	сентябрь – май	ГБОУ №505	
2.	Посещение мастер-классов в рамках медиакласса	1	январь-апрель	ГБОУ №505	
3.	Итоговая презентация мультипликационного этюда	1	май	ГБОУ №505	
<i>2. Участие в воспитательных мероприятиях района и города</i>					
1.	Творческие конкурсы, проводимые учебными учреждениями	1	декабрь	СПбГИКиТ, ГБОУ №505	

№ п/п	Название мероприятия	Год обучения	Сроки	Место проведения	Примечание
<i>3. Участие в конкурсных мероприятиях в районного, городского, всероссийского и международного уровней*</i>					
1.	Творческие конкурсы (мультипликации, короткого метра)	1	сентябрь – май	ГБОУ №505	

*III. План работы с родителями*

№ п/п	Название мероприятия	Год обучения	Сроки	Место проведения	Примечание
1.	Вводное родительское собрание	1	31.08.2023	ГБОУ №505	
2.	Групповые и индивидуальные консультации для родителей		сентябрь-май	ГБОУ №505	по необходимости
3.	Родительское собрание по итогам первого полугодия	1	декабрь	ГБОУ №505	по необходимости
4.	Совместное посещение праздничных мероприятий	1	декабрь	ГБОУ №505	
5.	Итоговое родительское собрание	1	май	ГБОУ №505	

Согласована:

Заведующий отделом \_\_\_\_\_ С.В. Кузнецов

(подпись)

Дата: «\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 года

## **5. Методические и оценочные материалы.**

### **5.1. Оценочные материалы**

Способами проверки результативности обучения является:

- владение базой теоретического и практического материала по компьютерной мультипликации (базовое знание программы для создания компьютерной мультипликации: её интерфейса, инструментов; знание правил монтажа по крупностям);
- умение работать в коллективе и/или индивидуально (в зависимости от поставленной задачи);
- освоение теоретического материала о создании раскадровок;
- умение создавать мультипликационный этюд (индивидуального или группового);
- знания и соблюдение правил безопасности дисциплина;
- участие в деятельности медиакласса.

Сроки проведения итоговый контроль освоения учащимися ДОП:

промежуточная диагностика - декабрь

итоговая диагностика и контроль – апрель-май

Основные контрольно-измерительные материалы:

- контрольные задания,
- обучающие программы.

Формы фиксации результатов реализации программы:

Для подведения итогов учебного года используется обобщенная форма фиксации результатов освоения программы (карты результатов освоения образовательной программы).

Критерии оценки знаний:

3 балла (высокий уровень освоения материала) – уверенно владеет терминологией; отвечает без сомнений и правильно на все вопросы; уверенно чувствует себя при обсуждении вопросов.

2 балла (средний уровень освоения материала) – не всегда правильно использует термины; неуверенно чувствует себя при обсуждении вопросов; периодически требуются подсказки педагога.

1 балл (низкий уровень освоения материала) – не знает специфической терминологии; не может правильно отвечать на вопросы; не участвует в общем обсуждении; необходимы подсказки педагога.

Критерии оценки умений:

3 балла (высокий уровень освоения материала) – задание выполняется быстро, грамотно, самостоятельно; участник знает и соблюдает алгоритм действий.

2 балла (средний уровень освоения материала) – задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, алгоритм воспроизведен, но допущены пропуски или перестановки действий в алгоритме. Требуется периодический контроль или помощь товарищей или педагога.

1 балл (низкий уровень освоения материала) – задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, участник не знает алгоритм действий, требуются подсказки или помощь педагога.

Форма подведения итогов реализации программы: открытый показ мультипликационного этюда, его обсуждение.



## **5.2. Методические материалы**

Методики, методы и приемы, технологии обучения.

Обучение теории компьютерной мультипликации осуществляется через следующие образовательные технологии, методы и приёмы:

– информационно-познавательные (рассказ, беседа, объяснение и демонстрация педагога, монтаж изобразительного материала, самостоятельное знакомство учащихся с электронными обучающими программами);

– творческие (решение творческих задач, участие в творческих конкурсах, решение задач, связанных с производством компьютерной мультипликации);

– компьютерные (самостоятельная работа с базой данных, изучение богатства художественных выразительных средств и форм).

Формы проведения занятий: деятельность учащихся организуется в групповой форме.

Особенности построения занятий: занятия состоят из теоретической и практической части либо являются только практическими. Теоретический материал дается в форме лекций и показывается на демонстрационной доске либо на экране через проектор, подключенный к компьютеру. Для показа используются программа для создания презентаций «Microsoft Power Point», «Adobe After effects», «Adobe Premiere Pro». Для закрепления пройденного материала учащимся даются задания для самостоятельного решения либо творческие задания. Качество выполнения задач оценивается педагогом начислением баллов. Баллы фиксируются в таблице результативности освоения учащимися данной темы.

## **6. Информационные источники**

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
5. Конституция Российской Федерации. Принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г.
6. Конвенция о правах ребенка, Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года

## **Список литературы**

для преподавателя:

1. Асенин С.В. «Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации»
2. Асенин С.В. «Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве» (1983)
3. Бабиченко Д.Н. «Искусство мультипликации» (1964)

4. Иванов Б. «Введение в японскую анимацию»
5. Кузнецов Г.В., Цвик В.Л., Юровский А.Я. Телевизионная журналистика: учебник. 5-е изд., перераб. и доп. М.: Моск. ун-т: Наука, 2005.
6. Кузнецов Г.В., Цвик В.Л., Юровский А.Я. Телевизионная журналистика: учебник. М.: ВШ, 2002.
7. Невидимов А. «100 лучших мультфильмов» (2016)
8. Саймон М. «Как создать собственный мультфильм» (2006)
9. Смолянов Г. «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (2005)
10. Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: учебник. М.: А. Дворников, 2005.
11. Уильямс Р. «Набор для выживания аниматора»
12. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика: Учебное пособие. М.: Аспект Пресс, 2004.

для родителей и обучающихся:

1. Асенин С.В. «Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации»
2. Асенин С.В. «Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве» (1983)
3. Бабиченко Д.Н. «Искусство мультипликации» (1964)
4. Иванов Б. «Введение в японскую анимацию»
5. Кузнецов Г.В., Цвик В.Л., Юровский А.Я. Телевизионная журналистика: учебник. 5-е изд., перераб. и доп. М.: Моск. ун-т: Наука, 2005.
6. Кузнецов Г.В., Цвик В.Л., Юровский А.Я. Телевизионная журналистика: учебник. М.: ВШ, 2002.
7. Невидимов А. «100 лучших мультфильмов» (2016)
8. Саймон М. «Как создать собственный мультфильм» (2006)
9. Смолянов Г. «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (2005)
10. Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: учебник. М.: А. Дворников, 2005.
11. Уильямс Р. «Набор для выживания аниматора»
12. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика: Учебное пособие. М.: Аспект Пресс, 2004.

**Прикладные мультимедийные средства:**

Программа «Microsoft PowerPoint»;  
 Программа «Microsoft Excel»;  
 Программа «Adobe After effects»;  
 Программа «Adobe Premiere Pro»;  
 Программа Блокнот;  
 Программа «WordPad».

## МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

### **Фронтальный метод**

Применение фронтального метода предусматривает такую организацию работы обучающихся, при которой вся группа выполняет какое-либо одно, общее для всех задание. По преимуществу этот метод может находить место в вводной и заключительной частях урока, но иногда и в основной. Преимущественно фронтальный метод используется при прохождении первичного материала программы на начальном этапе обучения.

Это обусловлено спецификой дисциплины, т.к. при выполнении задания требуется непосредственное руководство преподавателя по компьютерной мультипликации.

При использовании фронтального метода задания, одинаковые для всех учеников, могут выполняться:

- одновременно всеми обучающимися на занятии;
- одновременно в группах;
- поочередно по одному, по два человека с паузами или потоком (потоком - только на этапе закрепления и совершенствования изучаемой позиции при условии хорошей дисциплины).

Как правило, применение фронтального метода не требует сложного оборудования и особенно эффективно при реализации этапов творческого процесса создания мультипликации. Преподаватель объясняет и курирует ход работ, ученики реализуют собственные замыслы согласно ремаркам учителя. Преподаватель может навести на мысль, не подсказывая решения творческой проблемы и не диктует собственное творческое видение сценария, мультипликации. Для закрепления материала возможно вызывать по одному ученику к демонстрационной доске, чтоб обсудить то или иное творческое решение.

Фронтальный метод есть метод, при котором куратор-преподаватель работает со всеми обучающимися над единым учебным материалом.

### **Групповой метод**

Групповой метод предусматривает такую организацию работы обучающихся, при которой группа делится на отделения, каждое из которых выполняет своё, отличающееся от других, задание.

Групповой метод используется при прохождении довольно сложного материала, когда куратору-преподавателю необходимо уделять большое внимание ученикам, осваивающим сложный материал и оказывать им помощь. Отдельные группы учеников могут получать задания, соответствующие различным этапам разучивания материала и разной степени трудности. Преподаватель обязан помочь уяснить только узловые и самые трудные моменты по усвоению того или иного задания.

Применение группового метода возможно преимущественно в основной части урока. Применение метода оправдывается в дисциплинированных, хорошо сплоченных группах учащихся. Данный метод способствует развитию организованности и способности к самостоятельной работе обучающихся.

Различные задания в группах выполняются одновременно всем составом группы и поочередно: первое, второе и т.д. Куратор-преподаватель непосредственно оказывает

консультационную деятельность, касающуюся концептуальных и производственных вопросов, связанных с созданием компьютерной мультипликации. При этом куратор-преподаватель наблюдает за всем классом и, в случае необходимости, подходит к тому или иному коллективу/группе. По указанию преподавателя в группах происходит смена заданий. Применение группового метода дает куратору-преподавателю по компьютерной анимации реальную возможность приучать учеников к самостоятельным занятиям, решению нестандартных ситуаций без помощи куратора-преподавателя, а собственными силами и силами ровесников.

Групповой метод - обучающиеся разбиты на группы, каждая из которых получает отдельные задания. Куратор-преподаватель, не выпуская из-под контроля всех обучающихся, работает, по преимуществу, с одной группой или поочередно работает, переходя от одной группы к другой

**Метод индивидуальных заданий.** Применение метода индивидуальных заданий предусматривает самостоятельное выполнение заданий, предложенных куратором-преподавателем или выбранных обучающимися. Этот метод, по преимуществу, используется во вводной или основной части урока, но может иметь место и в заключительной части.

Метод индивидуальных заданий крайне важен в развитии творческого потенциала учащихся, а также он помогает ознакомиться и получить реальную оценку подготовленности обучающихся в том или ином вопросе.

Также решение индивидуальных заданий поможет выявить склонность к образному мышлению, структурированности мысли и возможности её донесения при помощи художественных образов. Актуальным вопросом, которым задаются режиссёры любого жанра: «О чём история?». Ученик должен мочь сформулировать идею и донести её до куратора-преподавателя, одноклассников.

Этот метод даёт куратору-преподавателю возможность удовлетворить желания обучающихся выполнять творческие задания по собственному представлению и, таким образом, чередовать регламентированный материал с относительно свободным (интересно для ученика).

Также важно установить дозировку в занятиях урока ученикам и ученицам.

Метод индивидуальных заданий может применяться во всех группах.

Упражнения и задания, предложенные преподавателем (или выбранные учениками), могут выполняться в следующем порядке:

- одновременно всем составом группы;
- отдельными учениками;
- творческими группами, созданными по указанию преподавателя.

Использование метода индивидуальных заданий возможно при проведении творческих работ в любых условиях. Метод индивидуальных заданий - каждый получает задание, работает и выполняет его самостоятельно, куратор-преподаватель руководит выборочно.