

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО  
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**ПРИНЯТА**

Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2023 № 01

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом от 31.08.2023 № 124-ОД  
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«АНИМАЦИЯ СКАЗОК»**

Срок освоения программы: 1 год  
Возраст обучающихся: 7-9 лет

Разработчик: Анохин Илья Алексеевич,  
педагог дополнительного образования

2023 г.

## Пояснительная записка

### Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимация сказок» - это программа **технической** направленности.

### Актуальность

Среди множества форм воспитания подрастающего поколения техническое развитие занимает особое место. Данная учебная программа позволяет создавать покадровую анимацию, основанную на сюжетах известных отечественных сказок. Данная программа научит создавать увлекательные и красочные анимационные сказки для детей. Дети любят сказки и мультфильмы, и программа «Анимация сказок» поможет создавать уникальные и яркие истории, которые захватят воображение маленьких зрителей. С помощью этой программы обучающиеся смогут создавать анимационных персонажей, задавать им движения и голоса, а также добавлять музыку и звуковые эффекты. Программа «Анимация сказок» предоставляет собой широкий выбор инструментов и функций, которые помогут создавать уникальные и красочные анимационные сказки.

Работая по комплексной программе, необходимо учитывать желание детей и их технические и творческие возможности. Занятия должны приносить детям радость, побуждать интерес к новому, развивать технические и творческие способности.

Программа разработана в соответствии с современными нормативными документами в сфере образования:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга 2011–2020 гг. «Петербургская школа 2020» // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам // Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы организаций дополнительного образования детей» // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41;
- Концепция развития дополнительного образования детей // Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 01.03.2017 № 617-р.
- Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст]: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г., №1155 / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва: 2013г.

### **Адресат программы**

Программа адресована учащимся 7–9 лет, проявляющим интерес к анимации и мультипликации.

### **Уровень освоения Программы – общекультурный**

### **Объем и срок реализации программы – 1 год.**

Для освоения программы необходимо 144 академических часа.

### **Режим занятий**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа – 45 минут.

### **Отличительные особенности**

В отличие от ряда программ аналогичной направленности, представленный курс обладает комплексным *применением*:

- содержание программы включает в себя элементы игровой графики и академического рисунка;
- занятия направлены на развитие технических навыков и творческого мышления.

### **Цель Программы:**

Создание условий, способствующих развитию потенциала ребёнка в сфере анимации.

### **Задачи Программы**

#### *Обучающие:*

- научить механизму работы с анимацией;
- научить владению программами для создания покадровой анимации;
- научить базовым навыкам рисования;

#### *Развивающие:*

- развить навык владения персональным компьютером;
- развить моторику;
- развитие потенциала в освоении новых программ;
- развивать творческую активность на основе полученных технических знаний;
- развивать визуальную библиотеку;
- развить коммуникационные навыки, навыки работы в команде;

#### *Воспитывающие:*

- помочь адаптироваться в современной среде;
- воспитать у детей чувство ответственности, сопричастности;
- воспитать чувство товарищества и партнерства;
- воспитать умение добиваться поставленных целей, регулярно работая над собой;
- сформировать дружный, сплоченный коллектив;

### **Планируемые результаты освоения программы**

По окончании курса обучения учащиеся получают следующие результаты:

#### ***Предметные:***

- владение принципами работы с анимацией;

- владение графическими редакторами;
- получение базовых навыков рисования

***Метапредметные:***

- владение навыками работы с ПК;
- освоение новых компьютерных программ;
- развитие технической базы;
- развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде;

***Личностные:***

- адаптация в современной среде;
- воспитание у детей чувства ответственности, сопричастности;
- воспитание товарищества и партнерства;
- формирование дружного сплоченного коллектива.

## **Организационно-педагогические условия реализации Программы**

### **Язык реализации**

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации – на русском

### **Форма обучения**

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Построение содержания Программы позволяет последовательно и с развивающимся усложнением представить комплексное развитие ребёнка, знакомство с созданием анимации, приобретение профессиональных навыков и путей совершенствования. Несмотря на то, что занятия рассматриваются, как система общего технического воспитания, она так же включает в себя освоение базовых навыков художественного рисования.

Программа сочетает теоретическую и практическую части, что способствует развитию технических навыков обучающихся. Теоретические сведения по владению инструментарием компьютерных программ даются непосредственно в процессе занятий. В практическую часть программы входит рисование персонажей, фона и ключевых объектов аниматика, работа с ПК, и графическими редакторами.

### **Условия набора и формирования групп**

На обучение по Программе принимаются все желающие. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Основанием для зачисления на обучение является заявление родителей (законных представителей несовершеннолетних) учащихся. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

#### **Наполняемость групп**

Наполняемость групп составляет: 15 человек.

#### **Формы и режим занятий**

Формы занятий: групповая и индивидуальная.

В начале обучения закладывается фундамент тех знаний и навыков, которые будут закрепляться и развиваться в течение года. Особенностью обучения является возможность

дать учащимся определенную базу, которую они смогут применять не только на занятиях, но и в повседневной жизни.

Занятия проходят в доброжелательной дружественной обстановке, обучающиеся учатся работать коллективно в команде.

#### **Формы организации деятельности на занятиях**

В связи со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности учащихся:

- фронтальная – взаимодействие педагога и всех учащихся осуществляется одновременно;

- групповая – организация взаимодействия педагога с учащимися, объединенными в малые группы, в т. ч. в пары; при этом группы могут выполнять как одинаковые, так и различные задания;

- индивидуальная – выполнение учащимися индивидуальных заданий.

#### **Каждое занятие состоит из следующих частей:**

- Теоретическая часть
- Упражнение на развитие определенного навыка работы
- Отрисовка части иллюстрации в соответствии с этапом создания работы.

Результатом занятий становится готовая иллюстрация.

Необходимые теоретические сведения излагается по ходу практических занятий во избежание перегрузок детей.

1. Теоретическая часть (изучение информации о теме работы)
2. Объяснение материала (изучение этапов создания работы, способов тренировки постановки руки для выполнения этапа создания иллюстрации)
3. Выполнение тренировочного упражнения для постановки руки (отработка упражнений для подготовки к выполнению этапа рисования)
4. Самостоятельная, индивидуальная и групповая работа (самостоятельная отработка изученного материала, творческие задания)

Овладение навыками создания анимации происходит в процессе регулярных занятий при помощи наглядных примеров (повторение за педагогом и другими воспитанниками, уже овладевшими навыками). Навыки работы в графическом редакторе и навыки рисования формируются путём регулярных упражнений.

#### **Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим**

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционные обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

В случае, если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходят перераспределение часов между разделами или темами;
- производится изменение содержания;
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории);
- прописывается режим оказания педагогом консультативной помощи учащимся, при выполнении заданий;
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникабельные учения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждает своё согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период, возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы ВКонтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу ВКонтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук, имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт ВКонтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать своё) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу ВКонтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоёмкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведённых на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

При электронном обучении с применением дистанционных технологий продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности составляет не более 30 минут. Во время онлайн-занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для глаз.

### Материально-техническое оснащение Программы

1. Кабинет, светлое, просторное помещение, удовлетворяющее нормам СанПиН;
2. Аппаратура (ПК, графические планшеты);
3. Аудио и видео материал;
4. Специализированные ярусные столы

### Кадровое обеспечение Программы

Для реализации Программы необходим педагог дополнительного образования, с соответствующим профилем объединения образованием и опытом работы.

### Учебный план

№ п/п	Раздел и тема	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	2	1	1
2	Покадровая анимация. Базовые принципы, виды покадровой анимации, перекладка.	5	1	4
3	Моторика движений персонажей и объектов	5	1	4
4	Создание мультфильма по мотивам сказки «Колобок»	18	4	14
5	Создание мультфильма по мотивам сказки «Репка»	18	4	14
6	Создание мультфильма по мотивам сказки «Ёжик в тумане»	18	4	14
7	Создание мультфильма по мотивам сказки «Морозко»	18	4	14
8	Создание мультфильма по мотивам сказки «Буратино»	18	4	14
9	Монтаж и озвучка мультфильмов	20	6	14
10	Конкурсная деятельность	10	-	10
11	Проектная деятельность	10	2	8
12	Итоговое занятие (защита проекта)	2	-	2
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>31</b>	<b>113</b>

## Методические материалы

### *Методы и приемы обучения*

группа методов	методы	приемы
Методы, в основе которых лежит способ организации занятия	словесный	устное изложение, беседа
	наглядный	работа по образцу
	практический	практические работы
Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей	объяснительно-иллюстративный	демонстрация этапа иллюстрации
	репродуктивный	учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности
	частично-поисковый	выбор оптимального варианта работы с иллюстрацией
Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся	фронтальный	одновременная работа со всеми учащимися
	групповой	организация работы по малым группам (от 2 человек)
	индивидуальный	индивидуальное выполнение заданий, решение проблем

Теоретический материал готовится с таким расчётом, чтобы его время занимало не более 10 мин. Изучение теоретических вопросов должно быть основано на принципе систематичности и последовательности.

Практические занятия должны быть построены педагогом на следующих принципах:

- индивидуального подхода к каждому ребёнку в условиях коллективного обучения;
- доступности и наглядности;
- прочности в овладении знаниями, умениями, навыками;
- сознательности и активности;
- взаимопомощи.

Работа с родителями: организация родительских собраний с целью совместного решения проблем воспитания учащихся, развития творческих способностей ребёнка.

### **Игровые технологии**

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. На занятиях по Программе они применяются преимущественно на этапах закрепления знаний, умений и навыков, а также при проведении занятий, завершающих освоение разделов.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности в самовыражении, самоопределении, саморегуляции и самореализации. Игра активизирует деятельность учащихся, способствует улучшению позиции ребёнка в коллективе и созданию доверительных отношений между детьми. Через игру педагог

постепенно увлекает ребёнка в мир искусства и, тем самым, формирует его мотивацию. Развивающие игры способствуют развитию внимания, памяти, мышления, умению сравнивать, сопоставлять, находить аналогии; будят воображение и фантазию. В игре ребёнок учится самостоятельности, приобщается к нормам и ценностям общества.

### **Оценочные материалы**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися Программы. Основными результатами данной образовательной программы являются достижения в сфере создания игровой графики. Результаты отслеживаются через диагностику, анкетирование и творческие достижения.

### **Форма подведения итогов**

- Контрольные занятия по проверке усвоения материала.
- Самостоятельные задания для каждого обучающегося.
- Открытые занятия для родителей.
- Обмен опытом с другими коллективами.

## **Информационные источники**

### **Для педагога**

1. Холмс М., «Дизайн существ и персонажей. Как создать портфолио концепт-художника», Санкт-Петербург, 2022
2. Усече Х., «Дизайн персонажей-животных. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимация», Санкт-Петербург, 2022
3. Уличнэй М., Грюневальд С., Стокарт Э., Нассур С., «Procreate. Учимся создавать шедевры на iPad», Москва, 2021
4. Хорлин А., Робинсон К., Артбук «Вселенная WoW», Москва, 2018
5. Ли Н., «Основы учебного академического рисунка», 2013
6. Ли Н., «Голова человека» 2013
7. Стаппаэртс А., Лафебр Ж., Хаджайд Ф., «Создание персонажей в Procreate. Полное руководство для начинающих диджитал-художников», Санкт-Петербург, 2023

### **Для детей**

1. Ловадина М., Рашев Д., Ткоч М., «Основы цифрового рисунка в Photoshop. Гайд для начинающих», Санкт-Петербург, 2022
2. Берджин М., «Школа рисования. Перспектива», Санкт-Петербург, 2018.
3. Кэттиш, Смирнов, Че, «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимация», Санкт-Петербург, 2021