

Аннотация к дополнительной общеразвивающей программе «Флеш-анимация»

Дополнительная общеразвивающая программа «Флеш-анимация» имеет художественную направленность, разработана в соответствии:

- с Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);

- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41);

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждён приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08. 2013 № 1008);

- методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11. 2015 № 09-3242), на основе дополнительных общеобразовательных программ: «Волшебники детской анимации» (Якимчук Н.А.), «Курс мультипликации» (Агафонова Л.Б.), «Компьютерная анимация» (Ольшанников И.А.), «Создание мультфильма» (Филатов С.В.), «Школа юного мультипликатора» (Гоняева А.Г.), «Мультипликация» (Семерикова А.А.).

Цель программы: обучение приемам мультипликации на основе синтетических искусств с использованием современных компьютерных анимационных технологий.

Программа направлена на формирование технической и компьютерной грамотности (обучению работе на компьютере, звукозаписи, работе с документ-камерой, фотоаппаратом, вебкамерой, осветительной техникой и т.п), а также художественно-творческих компетенций. Помимо этого, анимационная деятельность предполагает работу с использованием современного оборудования (анимационный станок, зеркальный фотоаппарат, 3D-ручка, графический планшет и др.). В содержание программы включены разнообразные виды декоративно-прикладной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.), технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, -видео, -аудио аппаратурой). Возможность проявлять неограниченную фантазию, проживать реальные и анимационные роли при создании мультфильма, позволяет ребенку успешно социализироваться и адаптироваться в жизни, стремиться к самореализации и саморазвитию.

Проектная деятельность по созданию компьютерной анимации позволяет получить полноценные и конкурентоспособные продукты творчества, а также даёт возможность учащимся независимо и самостоятельно выбирать пути решения поставленных перед собой целей и задач, что даёт учащимся дополнительную свободу выбора в построении индивидуальной траектории своего обучения.

Уровень освоения дополнительной общеразвивающей программы «Флеш-анимация» – **продвинутый.**

Программа «Флеш-анимация» рассчитана на детей младшего, среднего и старшего школьного возраста, срок реализации - 2 года.

Количество часов по программе 432, из них: на 1 год обучения отведено 216 часа, занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа; 2 год обучения – 216 часов в год, занятия проводятся два раза в неделю по 3 часа или три раза в неделю по 2 часа.

На проектную, исследовательскую деятельность на 1 год обучения отведено 51 час, 2 год обучения – 123 часа. Проверка сформированности общеучебных знаний и умений,

практических навыков у учащихся осуществляется через участие в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Программа первого года обучения знакомит учащихся с видами классической рисованной анимации, учит применять теоретические знания в практической деятельности (работа в программе Dragonframe, покадровая съёмка действий Stop-motion анимация), знакомство с понятиями: компьютерная 3D-анимация, правилами работы в программе Adobe Flash Professional, рисование с помощью графического планшета; учит самостоятельно разрабатывать и защищать аниме-проекты; воспитывает уважение к профессии мультипликатор.

На втором году обучения учащиеся осваивают различные свойства программы Adobe Flash Professional для создания персонажей, фоновых слоёв, различных эффектов; сформируются умения и навыки самостоятельной проектной исследовательской деятельности, работы с литературой, материалами Интернет-ресурсов; учащиеся 2 года обучения разрабатывают самостоятельно анимационные творческие проекты, ролики, мультипликационные фильмы, участвуют в конференциях, конкурсах различного уровня, организуют в объединении мульт-фестивали.

В ходе реализации дополнительной общеразвивающей программы учащиеся будут

Знать:

- значение опорных понятий;
- как правильно организовать рабочее место;
- какое оборудование необходимо для создания мультфильма;
- принципы работы в программе Dragonframe, с графическими редакторами;
- принцип алгоритма создания мультфильма;
- различие и особенности анимационных техник;
- основы проектирования.

Уметь:

- применять, комбинировать анимационные техники;
- придумывать характеры своим героям;
- написать нужные для мультфильма тексты и диалоги;
- отобрать средства и материалы для производства мультфильма;
- анализировать причинно-следственные связи, действуя в логике сюжета;
- анализировать и обобщать полученные результаты;
- разрабатывать мульт-проекты и представлять их на мульт-фестивале, конкурсах, и т.д.;
- производить самооценку, самоконтроль, самообразование;
- быть милосердным, отзывчивым и толерантным.

Механизмом промежуточной и итоговой оценки результатов, получаемых в ходе реализации данной программы, является контроль знаний, умений, навыков (ЗУН), который проводится три раза в год. Контроль ЗУН на каждом году обучения осуществляется по следующим критериям: владение практическими умениями и навыками, владение специальной терминологией, креативность выполнения практических заданий, владение коммуникативной культурой. ЗУН учащихся оцениваются по 4 балльной системе; от 2-5 баллов.

Формы контроля: викторина, реферат, кроссворд, презентация творческого мульт-проекта, мини-выставка, дискуссия, итоговая выставка, творческое задание, самостоятельная работа.

Методы контроля: наблюдение, анализ, самоконтроль, взаимоконтроль, индивидуальный контроль, собеседование, тестирование, самостоятельное, практическое задание, мульт-фестиваль.