

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ»

СОГЛАСОВАНО

Научно-методическим советом
ГАУ ДПО ИРО ОО
Протокол № 8 от 28.05.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАУ ДПО ИРО ОО
_____ С.В. Крупина
Приказ № 226 от 30.05.2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Мой первый мультфильм»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 9-15 лет

Срок освоения программы: 2 недели

Автор-составитель:
Золотов Владимир Юрьевич,
педагог дополнительного образования

Оренбург, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
I.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2.	ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	3
1.3.	КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	3
1.4.	СОДЕРЖАНИЕ КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА	4
1.5.	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	5
II.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	6
2.1.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	6
2.2.	ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ	6
2.3.	МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	7
2.4.	ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ	8
2.5.	ПРИЛОЖЕНИЯ	9
	<i>Приложение. Требования к созданию и презентации анимационного ролика</i>	9

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой первый мультфильм» имеет техническую направленность.

Программа рассчитана на две недели в рамках площадки ДТ «Кванториум» и реализуется в объеме 12 часов.

Программа адресована обучающимся 9-15 лет, не имеющим медицинских противопоказаний, и учитывает их возрастные и психологические особенности.

Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся; адаптацию обучающихся к жизни в обществе; профессиональную ориентацию обучающихся; выявление, развитие и поддержку обучающихся, проявивших выдающиеся способности (Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развитие творческого потенциала обучающихся через создание собственного мультимедийного продукта.

Задачи программы:

Воспитывающие:

- совершенствовать психологические качества личности.

Развивающие:

- развивать алгоритмическое мышление, пространственное воображение;
- развивать умение работать в команде, выстраивать эффективную коммуникацию со сверстниками и педагогом.

Обучающие:

- сформировать навыки работы в редакторе blender;
- научить создавать и редактировать трехмерные модели, использовать встроенные инструменты.

1.3. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы аттестации/ контроля
1 поток						
1	июнь	4	комбинированное занятие	2	Вводное занятие «Анимация простого объекта»	опрос

2	июнь	5	практическое занятие	2	«Анимация готовых моделей»	наблюдение
3	июнь	6	практическое занятие	2	«Анимация готового персонажа»	наблюдение
4	июнь	11	практическое занятие	2	«Создание анимации с персонажами и готовыми моделями»	наблюдение
5	июнь	13	практическое занятие	2	«Эффекты и физика в blender»	наблюдение
6	июнь	14	практическое занятие	2	Итоговое занятие «Мой первый мульт»	презентация анимационного ролика
Итого: 12 часов						

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы аттестации/контроля
2 поток						
1	июнь	18	комбинированное занятие	2	Вводное занятие «Анимация простого объекта»	опрос
2	июнь	19	практическое занятие	2	«Анимация готовых моделей»	наблюдение
3	июнь	20	практическое занятие	2	«Анимация готового персонажа»	наблюдение
4	июнь	25	практическое занятие	2	«Создание анимации с персонажами и готовыми моделями»	наблюдение
5	июнь	26	практическое занятие	2	«Эффекты и физика в blender»	наблюдение
6	июнь	27	практическое занятие	2	Итоговое занятие «Мой первый мульт»	презентация анимационного ролика
Итого: 12 часов						

1.4. СОДЕРЖАНИЕ КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

Тема 1. Вводное занятие «Анимация простого объекта» (2 часа)

Теория/практика (2 часа): инструктаж по технике безопасности на занятиях. Знакомство с графическим редактором blender: основы моделирования, свет, текстура. Работа с готовой моделью в blender.

Тема 2. «Анимация готовых моделей» (2 часа)

Практика (2 часа): анимация готовых сцен: «мельница», «проезжающий автомобиль», «работающий пресс», «часы-ходики».

Тема 3. «Анимация готового персонажа» (2 часа)

Практика (2 часа): анимация «робота».

Тема 4. «Создание анимации с персонажами и готовыми моделями» (2 часа)

Практика (2 часа): анимация персонажей в готовой сцене и объектов вокруг них.

Тема 5. «Эффекты и физика в blender» (2 часа)

Практика (2 часа): применение в анимации готовых эффектов в blender. Фрактальное разрушение, физика ткани.

Тема 6. Итоговое занятие «Мой первый мульт» (2 часа)

Практика (2 часа): презентация анимационного ролика.

1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

При освоении программы отслеживаются три вида результатов: личностный, метапредметный и предметный, что позволяет определить динамику развития каждого обучающегося.

Личностные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

– имеет психологические качества личности: любознательность, инициативность, трудолюбие, волю, настойчивость, самостоятельность в приобретении знаний.

Метапредметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

– имеет основы алгоритмического мышления, пространственного воображения;

– умеет работать в команде, выстраивать эффективную коммуникацию со сверстниками и педагогом.

Предметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

– имеет навыки работы в редакторе blender;
– умеет создавать и редактировать трехмерные модели, использовать встроенные инструменты.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Для эффективности образовательного процесса необходимы:

- учебный кабинет;
- специальное оборудование: ноутбуки с установленным ПО, компьютерные мыши, интерактивная панель, удлинители.

Кадровое обеспечение

Программа может быть реализована педагогом дополнительного образования, имеющим среднее специальное образование или высшее профессиональное образование, соответствующее технической направленности, и отвечающим квалификационным требованиям, указанным в профессиональном стандарте по должности «Педагог дополнительного образования детей и взрослых». Педагог должен обладать знаниями в области возрастной психологии, дидактики, методики преподавания и воспитания, иметь высокий личностный и культурный уровень, творческий потенциал, владеть знаниями и умениями в рамках программы, уметь строить отношения с обучающимися на принципах сотрудничества.

Информационные, дидактические материалы к занятиям

Реализация программы предполагает использование интернет-источников, электронных дидактических материалов и цифровых образовательных ресурсов.

2.2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/ КОНТРОЛЯ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и итоговый контроль.

Входная диагностика (входной контроль) проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей обучающихся.

Форма контроля:

- опрос.

Текущий контроль осуществляется на занятиях (после каждого занятия) для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся.

Форма контроля:

- наблюдение.

Итоговый контроль проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (всего периода обучения по программе).

Форма контроля:

- презентация анимационного ролика.

2.3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методы обучения по программе

В программе используются следующие методы обучения (по классификации И.Я. Лернера, М.Н. Скаткина – по характеру познавательной деятельности):

– объяснительно-иллюстративный метод – педагог сообщает новую информацию в форме беседы, а обучающиеся ее воспринимают, осознают и фиксируют в памяти;

– репродуктивный метод предполагает – педагог объясняет информацию в форме мастер-класса, а обучающиеся усваивают ее и могут воспроизвести;

– исследовательский метод обучения - предусматривает творческий поиск знаний и информации, благодаря которой будет реализован дизайн-проект.

Все многообразие применяемых в ходе реализации программы методов можно объединить в следующие смысловые группы:

1. Словесные методы обучения.
2. Методы практической работы.
3. Метод наблюдения: рисунки.
4. Проектно-конструкторские методы: разработка проектов; создание новых способов решения задачи, создание моделей, конструкций, проектирование (планирование) деятельности, конкретных дел.
5. Наглядный метод обучения: наглядные материалы, демонстрационные материалы, видеоматериалы.

Педагогические технологии

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

– технология группового обучения – для организации совместных действий, коммуникаций, общения, взаимопонимания и взаимопомощи;

– технология дифференцированного обучения – применяются задания различной сложности в зависимости от интеллектуальной подготовки учащихся;

– технология проблемного обучения – для творческого усвоения знаний, поэтапного формирования умственных действий, активизации различных операций мышления;

– информационно-коммуникационные технологии – применяются для расширения знаний, выполнения заданий, создания и демонстрации презентаций на занятиях, проведения диагностики и самодиагностики.

2.4. ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

Список основной литературы

1. Хэсс, Фелиция. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж. [Текст] / Хэсс Фелиция. — Москва: М.: СОЛОНПресс, 2022. — 300 с.

Список дополнительной литературы

1. Альтшуллер, Г. Введение в ТРИЗ - теорию решения изобретательских задач / Г. Альтшуллер. — М.: Альпина Паблишер, 2015. — 408 с.

2. Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран [Текст] / Асенин, С.В. — Москва. М. — Искусство, 1986. — 288 с.

3. Весь курс школьной программы в схемах и таблицах: математика, физика, химия, информатика, биология / О.А. Коноплева [и др.]. — СПб.: Тригон, 2007. — 624 с.

4. Прахов А.А. Blender: 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих [Текст] / Андрей Прахов. — С-Петербург: СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 272 с.

5. Прахов, А.А. Самоучитель Blender 2.7 [Текст] / А. А. Прахов. — С-Петербург: СПб.: БХВ-Петербург, 2016. — 400 с.

Список цифровых ресурсов

1. Информационный интернет-портал нового поколения для обеспечения исследовательской деятельности обучающихся в условиях современного развития общества [электронный ресурс]: «Исследователь.ru». - Режим доступа: <https://multiurok.ru/index.php/files/internet-resursy-dlia-proektivnoi-i-issledovatel'sk.html> - (Дата обращения: 14.04.2024 г.).

2. Подробные уроки по 3D моделированию: / [электронный ресурс] // URL: [сайт]. — URL: <http://3dcenter.ru/>. (Дата обращения: 17.05.2024).

3. Справочное руководство Blender [электронный ресурс]: / [электронный ресурс] // Blender Manual URL: [сайт]. — URL: docs.blender.org (Дата обращения: 17.05.2024).

2.5. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение

Требования к созданию и презентации анимационного ролика

Суть задания заключается в создании анимационного ролика в графическом редакторе blender.

Порядок выполнения:

1. Мозговой штурм по выработке идеи итогового ролика.
2. Деление на творческие группы, распределение ролей внутри группы по направлениям: моделирование, анимация, камера и свет. Составление сценария.
3. Исполнение раскадровки на готовый сценарий.
4. Анимация и раскраска персонажей, объектов.
5. Анимация сцен или одной сцены. Применение быстрых эффектов. Просчет секвенции кадров.
6. Импорт секвенции в монтажную программу. Наложение звука и эффектов.
7. Представление готовых работ.

Критериями оценки являются:

- новизна, оригинальность работы;
- качество и сложность технического исполнения работы;
- сценарий;
- качество художественного исполнения.

Максимальное количество баллов – 20.