

Департамент культуры и туризма Вологодской области

бюджетное профессиональное образовательное учреждение Вологодской области
«Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел им. В.В. Верещагина»
(БПОУ ВО «Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел
им. В.В. Верещагина»)

ОДОБРЕНО
Педагогическим советом

«15» января 2016 г.
протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ

Директор



[Signature] С.С. Боброва

«15» января 2016 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«Нетрадиционные техники и компьютерные технологии
в художественном образовании»

г. Череповец, 2016

Разработчики:

Т.В. Китова – зав. ПЦК по ПДОД «Изобразительное искусство», преподаватель художественного отделения,

И.А. Браулова – преподаватель художественного отделения.

Рецензент: Н.А. Сидорова – методист

Одобрено МС (протокол № 2 от 24.12.2015)

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации разработана на основе ФГОС СПО по специальности Живопись (вид – Станковая живопись), квалификационной характеристики педагога дополнительного образования детей, квалификационной характеристики преподавателя, профессионального стандарта педагога, проекта профессионального стандарта преподавателя.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
1.1 Цель и задачи реализации программы	4
2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧЕНИЯ	4
2.1 Планируемые результаты обучения	4
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
3.1 Учебный план	6
3.3 Содержание разделов программы	6
4. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	7
5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	7
5.1 Основная	7
5.2 Дополнительная	8
5.3 Электронные ресурсы	8
6. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	9
6.1 Форма текущей аттестации	9
6.2 Форма итоговой аттестации	9

1. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1 Цель и задачи реализации программы

Цель

- овладеть основами работы в программе Movie maker,
- создать личный самостоятельный проект в программе Movie maker с использованием нетрадиционных техник в изобразительном искусстве.

Задачи

- изучить нетрадиционные техники рисования, посредством которых выполнить героев и декорации для анимационного фильма;
- изучить основные принципы построения и монтаж кадров в Movie maker;
- изучить форматы сохранения снятого видео в Movie maker, озвучивание анимационного фильма;
- научиться самостоятельно использовать инструментарий программы Movie maker.

Код	Наименование результата обучения
1.	Использовать профессиональные знания и умения, творческое отношение к работе в процессе применения в профессиональной деятельности компьютерных технологий.
2.	Самостоятельно создавать героев и декорации для мультфильма, используя нетрадиционные техники рисования и главные инструменты Movie maker.
3.	Самостоятельно создавать различные мультипликационные проекты.
4.	Использовать современные компьютерные технологии и нетрадиционные техники рисования в учебном процессе.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧЕНИЯ

2.1 Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для формирования компетенций, указанных в п. 1.1.

Слушатель должен знать:

1. Понятие «анимация» и «мультипликация».
2. Историю мультипликации.
3. Виды мультипликации.
4. Этапы создания мультфильма.
5. Технологию создания мультфильма.
6. Программное обеспечение, используемое для монтажа мультфильма (Movie maker).

7. Форматы сохранения снятого видео.
8. Различные нетрадиционные техники рисования.
9. Особенности создания образа с использованием различных техник в рисунках по нетрадиционному рисованию.

Слушатель должен уметь:

1. Самостоятельно осуществлять технологию создания мультипликационного фильма, а именно:
 - изготавливать героев и декорации для мультфильма средствами нетрадиционного рисования;
 - снимать кадры;
 - осуществлять монтаж кадров в компьютерной программе Movie maker;
 - озвучивать мультфильм.
2. Самостоятельно использовать инструментарий программы Movie maker.
3. Сохранять отснятое видео в необходимом формате.
4. Работать в творческом коллективе с распределением ролей и задач.
5. Творчески самовыражаться посредством анимации.
6. Создавать игрушки с оптическим эффектом.
7. Применять нетрадиционные техники в изобразительном искусстве.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1 Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общий объем часов	В ТОМ числе		Сам. работа, час.	Итоговая аттестация
			лекции, час.	Практ. зан., час.		
1	2	4	7	8	9	10
1.	Анимация и мультипликация в образовательном процессе. Создание игрушек с оптическим эффектом.	5	2	1	2	-
2.	Знакомство с нетрадиционными техниками рисования, выполнение героев и декорации для мультфильма.	11	3	5	3	-
3.	Съемка мультфильма.	4	0,5	1,5	2	-
4.	Монтаж анимационного фильма в программе Movie maker. Озвучивание мультфильма.	10	0,5	2,5	7	-
5.	Итоговая аттестация (круглый стол, представление разработки мультипликационного проекта).	2	-	-	-	2
	ИТОГО:	32	6	10	14	-

3.3 Содержание разделов программы

	НАИМЕНОВАНИЕ ТЕМ
Тема 1	<p><i>Анимация и мультипликация в образовательном процессе. Создание игрушек с оптическим эффектом</i></p> <p>Общие сведения о понятиях «анимация», «мультипликация». История мультипликации. Виды мультипликации. Создание игрушек с оптическим эффектом – способы создания. Этапы создания мультфильма. Программное обеспечение, используемое для монтажа мультфильма – программа Movie maker, основные сведения.</p>
Тема 2	<p><i>Знакомство с нетрадиционными техниками рисования, выполнение героев и декорации для мультфильма</i></p> <p>Знакомство с нетрадиционными техниками рисования: граттаж, монотипия, монотипия с использованием природных материалов, кляксография, пуантилизм, рисование мыльными пузырями, набрызг. Подготовка к изготовлению героев и декораций для мультфильма с помощью нетрадиционных техник.</p>

Тема 3	<i>Съемка мультфильма</i> Технология создания мультфильма. Изготовление героев и декораций для мультфильма средствами нетрадиционного рисования. Съемка кадров.
Тема 4	<i>Монтаж анимационного фильма в программе Movie maker. Озвучивание мультфильма</i> Монтаж кадров в компьютерной программе Movie maker. Озвучивание мультфильма. Сохранение отснятого видео в нужном формате. Работа в творческом коллективе с распределением ролей и задач. Создание игрушек с оптическим эффектом.

4. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Наименование аудиторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
№ 108	Практические занятия (Movie maker)	Технические средства обучения: компьютер с установленной программой Movie maker по количеству слушателей + 1 для преподавателя; фотоаппарат по количеству слушателей + 1 для преподавателя; штатив: 4 шт. + 1 для преподавателя; рабочие места слушателей (компьютерные столы, стулья по количеству слушателей + 1 комплект преподавателя)
№ 310	Практические занятия (Нетрадиционные техники рисования)	Плазменный монитор, рабочие места слушателей (столы, стулья по количеству слушателей + 1 комплект преподавателя), раздаточный материал (бумага, ножницы, цветной картон, свечи, нити, гуашь, тушь и др.)
№ 310	Лекционные занятия	Плазменный монитор, компьютер, рабочие места слушателей.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

5.1 Основная

- 1 Голдман, Г. Этапы производства традиционного мультфильма [Электронный ресурс]. – URL : http://www.prodisney.ru/index.php?page=production_phases.php. – 01.04.2016.
- 2 Гусакова, А. А. Мультфильмы в детском саду [Текст] / А.А. Гусакова. – М. : Сфера, 2010.

- 3 Иванов-Вано, И. Рисованный фильм [Текст] / И. Иванов-Вано. – М. : Госкиноиздат, 1950.
- 4 Милборн, А. Я рисую мультфильм [Текст] / А. Милборн. – М. : Эксмо, 2016.
- 5 Саймон, М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей [Текст] / М. Саймон. – М. : NT Press, 2006.
- 6 Что такое. Кто такой. Том 2 : детская энциклопедия в 3 т. – М. : Педагогика – Пресс, 1992.

5.2 Дополнительная

- 1 Иткин, В.В. Жизнь за кадром : методическое пособие [Текст] / В.В. Иткин – Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2008.
- 2 Иткин, В.В. Карманная книга мультжюриста : учебное пособие для начинающих мультипликаторов [Текст] / В.В. Иткин – Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2006.
- 3 Макарова, Е.Г. Движение образует форму [Текст] / Е.Г. Макарова. – М. : Самокат, 2012.
- 4 Методическое пособие для начинающих мультипликаторов [Текст] / Велинский Д.В. – Новосибирск. : Детская киностудия «Поиск», 2009.
- 5 Тихонова, Е.Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации : методическое пособие [Текст] / Е.Р. Тихонова – Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2009.

5.3 Электронные ресурсы

- 1 Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний» [Электронный ресурс]. – URL : <http://www.lbz.ru>. – 01.04.2016.
- 2 Информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – URL : <http://www.rusedu.info>. – 01.04.2016.
- 3 Как рисовать мангу [Электронный ресурс]. – URL : <http://www.drawmanga.ru>. – 01.04.2016.
- 4 Книга мэтра советской анимации Иванова-Вано [Электронный ресурс]. – URL : <http://www.risfilm.narod.ru>. – 01.04.2016.
- 5 Московский музей анимации [Электронный ресурс]. – URL : <http://www.animamuseum.ru>. – 01.04.2016.
- 6 Мультфильмы [Электронный ресурс]. – URL : <http://www.myltik.ru>. – 01.04.2016.
- 7 Открытый колледж. Интернет проект для самообразования [Электронный ресурс]. – URL : <http://www.college.ru>. – 01.04.2016.
- 8 Сайт об анимации в России и не только [Электронный ресурс]. – URL : <http://www animator.ru>. – 01.04.2016.

6. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

6.1 Форма текущей аттестации

Текущая аттестация не предусмотрена.

6.2 Форма итоговой аттестации

Формой итогового знания является зачет, включающий собеседование и представление итоговой разработки – личного мультипликационного проекта средствами Movie maker.

Собеседование осуществляется в форме круглого стола по перечню вопросов. Разработка мультипликационного проекта может проходить в индивидуальной или групповой форме.

Перечень вопросов, выносимых на итоговую аттестацию

1. Нетрадиционные техники рисования.
2. Базовые принципы работы в Movie maker.
3. Сложности, возникающие в решении прикладных задач при работе в Movie maker.
4. Современные возможности включения работы в программе Movie maker (с использованием нетрадиционных техник рисования) в учебный процесс.