

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3 г.Алзамай»

РАССМОТРЕНА
на заседании
педагогического совета
(протокол от 30.08.2024 №14)

УТВЕРЖДЕНА
приказом
МКОУ «СОШ №3 г.Алзамай»
от 30.08.2024г. № 138-од

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая
программа**

**«Мультстудия
Стоп-кадр»**

Адресат программы: обучающиеся 7-10 лет
Срок реализации: 4 года

Программу составили :
учителя начальных
классов
Юрьева Р.Н.
Чехова Н.Х.
Богдан Н.И.
Никитина А.А.
Дронова Т.П.

г. Алзамай
2024 г.

Пояснительная записка

Детская мультипликация - это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента - компьютера.

Направленность программы: техническая

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность программы «Мультстудия» заключается в том, что в настоящее время мультипликационные фильмы находятся на пике популярности.

Создание мультипликационного фильма с помощью изобразительных и технических средств увлекает обучающихся разных возрастов.

Программа тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

Обучающиеся не только познакомятся с тем, как создаются мультфильмы, из чего сделаны герои, как они передвигаются, разговаривают, но и научатся делать героев анимации своими руками с помощью изобразительного творчества.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. По словам болгарского режиссера Годора Динова: «мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусства». Действительно, техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой ребенок может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Отличительные особенности, новизна программы

Программы, существующие в области мультипликации, чаще всего имеют узкоспециализированную направленность. Новизна программы заключается в том, что работая в мультстудии, ребенок создает полностью готовый цифровой продукт, который он может продемонстрировать и использовать в социальных сетях. Создание анимации включает в себя возможность попробовать себя в роли различных участников съемочного процесса. Познакомиться с профессиями: режиссера, сценариста, аниматора, оператора, монтажера, звукорежиссёра, художника, скульптора, декоратора. Участие в совместной деятельности прививает детям доброту, трудолюбие, сочувствие, чувство товарищества и дружбы, развивает коммуникабельность, чувство сопричастности к общему делу.

Адресат программы обучающиеся 7-10 лет. Количество участников группы 10-15 человек.

Объем программы программа рассчитана на 34 часа во 2-4 кл и 33 часа в 1 классе, общее количество, отведенное на реализацию программы- 135 часов за 4 года

Срок освоения программы -4 года обучения.

Форма обучения – очная.

Режим занятий - Занятия проводятся по 1 часу в неделю в день, обозначенный в расписании, продолжительность занятия 45 минут.

Цель и задачи программы:

Цель :Развитие творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудиовизуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с образцами мировой литературы, мультипликации и кино;
- познакомить с историей мультипликации;
- познакомить с основными видами мультипликации;
- обучить основам анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- познакомить с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучить перекладной рисованной, пластилиновой и сыпучей анимации, создание в этих техниках мультфильмов.

Развивающие:

- развить интерес к мультипликации и самостоятельному творчеству;
- развить художественно-эстетический вкус, изобретательность и воображение;
- способствовать развитию восприятия, логического мышления, мелкой моторики;
- развить речь;
- развить художественное и ассоциативное мышление;
- способствовать развитию эмоционально-волевой сферы.

Воспитательные:

- воспитать ценностное отношение к труду;
- воспитать уважение и доброжелательное отношение к другим участникам коллектива.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- основы российской гражданской идентичности, ценностные установки и социально значимые качества личности;
- повышение усидчивости – способности проявлять терпение над долгосрочными проектами;

- готовность обучающихся к саморазвитию, мотивация к познанию и обучению, активное участие в социально значимой деятельности.

Метапредметные результаты:

По окончании программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

Познавательные УУД:

- устанавливать причинно-следственные связи в сюжете фольклорного и художественного текста при написании сценария и дальнейшей характеристике поступков героев;
- формулировать с помощью учителя цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану пробные съемки, используя ранее изученные техники (пикселизация, фризлайт и предметная анимация).
- выбирать источник получения информации;
- соблюдать с помощью взрослых (учителей, родителей (законных представителей) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- определение порядка действий, планирования этапов своей работы;
- понимание причины своего неуспеха и нахождение способов выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером; презентовать свой проект;
- оценивать собственную работу и работу одноклассников по итогу выполненной работы при съемках мультипликационного фильма.

Регулятивные УУД:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;
- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.
- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы
- ставить цель и определять пути ее достижения, осуществлять контроль и самоконтроль, оценивать свое поведение и поведение партнеров совместной деятельности, оказывать взаимопомощь, решать конфликты, учитывая общую цель, устанавливать рабочие отношения, анализировать результат совместной работы, ответственно относиться к своей задаче по достижению общего результата.

- вести диалог и участвовать в дискуссии, проявляя уважительное отношение к оппонентам, сопоставлять свои суждения с суждениями участников общения, поделиться впечатлениями, обсудить поступки и характеры мультипликационных героев.
- готовить небольшие публичные выступления по защите созданного проекта.

Предметные результаты:

- получат знания и представление о различных видах мультипликации;
- приобретут знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и создание раскадровок;
- приобретут навыки и умения работы с аудио- и фотоаппаратурой;
- будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации

1 год обучения

Обучающиеся должны знать:

- основы технической работы над созданием мультфильма;
- составлять высказывания по содержанию произведения, связанные с основными понятиями мультипликации («сценарий», «раскадровка», «марионетка» и т.д.). - приобретать первичные знания и навыки композиционного расположения изображения на листе; учиться анализировать соотношения пропорций, визуально сравнивать пространственные величины, для соблюдения двух основных крупности плана (общий и крупный).
- способы изображения основных эмоций (удивление, грусть, радость, злость);
- определять последовательность событий в произведении, характеризовать поступки (положительные или отрицательные) героя, используя элементарные основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт).

Обучающиеся должны уметь:

- придумывать персонажей;
- сочинять небольшие тексты по предложенному началу. - делать раскадровку с помощью педагога;
- выполнять разметку деталей стиганием, по шаблону, на глаз, от руки; выделение деталей способами обрывания, вырезания и др.; сборку изделий с помощью клея, ниток и др.;
- оформлять изделия строчкой прямого стежка, чтобы создавать простую марионетку персонажа. - пользоваться основными возможностями программы HUE Animation под присмотром педагога (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- осуществлять элементарное сотрудничество, участвовать в коллективных работах под руководством учителя и работать в паре (аниматор + оператор).
- снимать мультфильмы с частотой анимации 6-8 кадров в секунду

2 КЛАСС

Обучающиеся должны знать:

- основы технической работы над созданием мультфильма;
- читать по ролям с соблюдением норм произношения, расстановки ударения, инсценировать небольшие эпизоды из произведения, связанные с основными понятиями мультипликации («тема», «идея», «главная мысль», «сценарий», «раскадровка», «марионетка», «завязка», «кульминация», «развязка», «экспозиция», «титры», «экспликация»).

-описывать характер героя, находить в тексте средства изображения (портрет) героя и выражения его чувств, оценивать поступки героев произведения, устанавливать взаимосвязь между характером героя и его поступками, сравнивать героев одного произведения по предложенным критериям, характеризовать отношение автора к героям, его поступкам, используя основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка).

- различные техники stop-motion анимации (предметная анимация);

Обучающиеся должны уметь:

- раскрыть характер персонажа;

- понимать особенности проектной деятельности, осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт, работая в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы).

-самостоятельно пользоваться основными возможностями программы HUE Animation (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);

- снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

3 КЛАСС

Обучающиеся должны знать:

-основы технической работы над созданием мультфильма;

-основные понятия мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг»);

- характеризовать героев, описывать характер героя, давать оценку поступкам героев, составлять портретные характеристики персонажей; выявлять взаимосвязь между поступками, мыслями, чувствами героев, сравнивать героев одного произведения и сопоставлять их поступки по предложенным критериям (по аналогии или по контрасту), используя основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка).

- различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пиксиляция).

Обучающиеся должны уметь:

-определять главного и второстепенных персонажей в просмотренных мультфильмах;

-с помощью наводящих вопросов преподавателя формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);

- придумывать интересных, характерных персонажей;

- сочинять тексты, используя аналогии, иллюстрации, придумывать продолжение прочитанного произведения и сочинять истории с применением законов драматургии.

-делать раскадровку самостоятельно;

- изображать красками портрет человека с опорой на натуру или по представлению для создания марионетки персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами.

-самостоятельно пользоваться основными возможностями программы HUE Animation (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);

- работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);

-снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

4 КЛАСС

Обучающиеся должны знать:

- обширный материал, который был пройден в предыдущие годы;

- тонкости технической работы над созданием мультфильма;
- специфические термины мультипликации («референс», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.)
- законы анимации Уолта Диснея;
- характеризовать героев, давать оценку их поступкам, составлять портретные характеристики персонажей, выявлять взаимосвязь между поступками и мыслями, чувствами героев, сравнивать героев одного произведения по самостоятельно выбранному критерию (по аналогии или по контрасту), характеризовать собственное отношение к героям, поступкам; находить в тексте средства изображения героев (портрет) и выражения их чувств, описание пейзажа и интерьера, устанавливать причинно-следственные связи событий, явлений, поступков героев, соблюдая принципы написания сценария (экспозиция - завязка - развитие - кульминация - развязка).

Обучающиеся должны уметь:

- самостоятельно планировать и выполнять практическое задание (практическую работу) с опорой на инструкционную (технологическую) карту или творческий замысел; при необходимости вносить коррективы в выполняемые действия, чтобы приготовить съемочное пространство к работе: закрепить фон, выставить свет, настроить крупность кадра, резкость на фотоаппарате (под присмотром педагога).
- самостоятельно работать с программой HUE Animation (включать, создавать или находить нужный файл, выставлять настройки качества изображения);
- самостоятельно формулировать идею, главную мысль придуманного (или просмотренного) мультфильма;
- продумывать характер персонажей, их предыстории, мотивы их действий, причины и следствия поступков;
- снимать мультфильмы с частотой анимации 12 кадров в секунду.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
	Раздел 1.	2	1	1	Опрос
1.1	Тема: «История анимации»				
	Раздел 2.	8	3	5	Беседа. Педагогическое наблюдение. Выполнение практических заданий.
2.1	Тема: «Основы драматургии»				
	Раздел 3.	10	2	8	Выставка работ
3.1	Тема: «Художественное творчество»				
	Раздел 4.	12	2	10	Анализ результатов
4.1	Тема: «Съёмка основного мультфильма», «Съёмка этюдов, упражнений»				
	Раздел 5.	1	-	1	Диагностические задания различного содержания и

					уровней сложности
5.1	Тема: «Итоговое занятие»				Презентация мультфильма
	Итого:	33	8	25	

2 год обучения

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
	Раздел 1.	2	2	-	Опрос
1.1	Тема: «История анимации»				
	Раздел 2.	10	2	8	Выполнение практических заданий
2.1	Тема: «Основы драматургии»				
	Раздел 3.	10	2	8	Выставка, презентация работ
3.1	Тема: «Художественное творчество»				
	Раздел 4.	9	1	8	Защита проекта
4.1	Тема: «Съёмка основного мультфильма»				
4.2	Тема: «Съёмка этюдов, упражнений»				
	Раздел 5.	2	-	2	Презентация мультфильма
5.1	Тема: «Озвучка»				
	Раздел 6.	1		1	
6.1	Тема: «Итоговое занятие»				Презентация мультфильма
	Итого:	34	7	27	

3 год обучения

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
	Раздел 1.	1	1		Опрос
1.1	Тема. «История анимации»				
	Раздел 2.	5	1	4	Опрос
2.1	Тема. «Основы драматургии»				
	Раздел 3.	6	1	5	Выставка, с защитой своей работы
3.1	Тема. «Художественное творчество»				
	Раздел 4.	14	2	12	Защита проекта
4.1	Тема. Съёмка основного мультфильма. Съёмка				

	этюдов, упражнений				
	Раздел 5.	4		4	
5.1	Тема: «Озвучка»				Защита проектов.
	Раздел 6.				
6.1	Тема: «Основы монтажа»	3	1	2	Выполнение практических заданий
	Раздел 7.				
7.1	Тема: «Итоговое занятие»	1		1	Презентация мультфильма
	Итого:	34	6	28	

4 год обучения

№	Название тем, разделов	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
	Раздел 1.	1	1		
1.1	Тема: «История анимации»				Опрос
	Раздел 2.	5	1	4	
2.1	Тема: «Основы драматургии»				Выполнение практических заданий
	Раздел 3.	6		6	
3.1	Тема: «Художественное творчество»				Выставка, с защитой своей работы
	Раздел 4.	13		13	
4.1	Тема: «Съёмка основного мультфильма», «Съёмка этюдов, упражнений»				Защита проектов.
	Раздел 5.	5		5	
5.1	Тема: «Озвучка»				Защита проектов.
	Раздел 6.	3		3	
6.1	Тема: «Основы монтажа»				Выполнение практических заданий
	Раздел 7.	1	1		
7.1	Тема: «Итоговое занятие»				Презентация мультфильма
	Итого:	34	3	31	

Объём, содержание программы

1 год обучения.

Тема 1. История анимации

Теория. Вводное занятие. Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и т.д.

Понятия "анимация" и "мультипликация", оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, тауматроп, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Демонстрация образовательного фильма по теме.

История студии Дисней.

История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии». Теория: Краткая биография братьев Гарри, Альберта, Сэма и Джека Уорнеров, история основания студии Warner's cartoon в 1930-х, персонажи "Веселых мелодий": Бадди, Багз Банни, Даффи Дак, и др. Просмотр мультфильмов, обсуждение характеров персонажей.

История основания студии Союзмультфильм (1936 г.), ведущие аниматоры: Иван Иванов-Вано, Ольга Ходатаева, Валентина и Зинаида Брумберг, Владимир Сутеев, Дмитрий Бабиченко, Александр Иванов. Просмотр мультфильма сестер Брумберг «Федя Зайцев», 1948 г.

Практика. Не предусмотрена.

Современная отечественная анимация. Студия компьютерной анимации "Петербург" - м/с " Смешарики"

Как снимаются «Смешарики». Просмотр м/ф «Смешарики». Обсуждение.

Тема 2. Основы драматургии:

разработка сценария «Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров.

Теория. Что такое «тема» и что такое «идея». Почему важно уметь сформулировать основную мысль, о чем фильм.

Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.

Что такое " хорошо" и что такое " плохо" - оценочные характеристики героев. Дискуссия.

Примеры детей из литературы и личного опыта.

Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя.

Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога. Теория: Сценарий - основа фильма, в том числе мультипликационного. Внутренняя логика повествования.

Запись "сценария" со слов ребенка. Ответы на вопросы преподавателя "зачем персонаж туда пошел?", "почему он так одет?", "зачем на столе стоит ваза?" и т.д., чтобы ребенок учился вкладывать смысл в каждую деталь.

Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.

Практика. Составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов. Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

Схематическое графическое отображение последовательности сюжетных действий. Так называемый " комикс", который является планом для съемок, изображающий сцены в их последовательности.

Структура фильма. Начальные и финальные титры.

Для чего нужны титры. Виды титров, примеры оформления титров в различных мультфильмах.

Тема 3. Художественное творчество

Теория. Разработка эскизов персонажей Практика: черновые наброски персонажей.

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Практика. Создание марионетки главного героя мультфильма с отдельно нарисованными руками, головой, и, по возможности, ногами.

Разработка декораций, работа над фоном.

Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.) Работа над титрами к своим мультфильмам.

Создание титров к мультфильмам в выбранной технике.

Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.

Самостоятельная работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий (сначала подготовка всего необходимого к первой сцене, только затем ко второй и т. д.)

Тема 4.1. Съёмки основного мультфильма

Теория. Первый пробный мультфильм

Правила работы на съёмочной площадке, техника безопасности, основы работы с программой HUE Animation, принцип последовательного перемещения героев и объектов по фону.

Практика. Съёмки пробного мультфильма на свободную тему.

Мультфильм по своему сценарию Теория: не предусмотрена.

Самостоятельная работа на съёмочной площадке. Съёмки мультфильма по своему сценарию.

Тема 4.2. Съёмки этюдов, упражнений

Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.

Теория. Любое движение, даже самое маленькое, снимается не менее, чем за три кадра. Точно так же даже самое быстрое движение должно содержать в себе не менее трех фаз, иначе зритель его просто не увидит. Демонстрация обучающих видеоматериалов. Теория: В зависимости от того, за сколько кадров качнется маятник, зависит его скорость. От этого зависит восприятие зрителем характера действия, веса качающегося объекта, его инерции.

Практика. Снимаем два вида маятника - на жесткой основе и на веревочке. С разной скоростью движения, но с обязательным "зависанием" в высшей точке и с "пролетом" в нижней фазе. Обсуждение и анализ мультфильмов

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно было поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна.

Тема 5. Контрольные занятия

Словарь аниматора

Теория. Что такое "мульти" и "анима". Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и отрицательного героя. Что такое "конфликт" и зачем он нужен.

Викторина по истории анимации

Назвать анимационные студии (Союзмультфильм, Дисней, Уорнер бразерс, Ханна-Барбера), мультфильмы, которые на них снимались, самых известных персонажей, имена художников-мультипликаторов Союзмультфильма (сестры Брумберг, Лев Атаманов, Вячеслав Котеночкин и др.), современные российские студии и их мультфильмы ("Смешарики" на студии "Петербург", "Маша и Медведь" на студии "Анимаккорд"), как зовут художницу, придумавшую "Моих маленьких пони" (Лорен Фауст).

Практика. Не предусмотрена.

2 год обучения

Тема 1. История анимации

История студии Союзмультфильм. Роман Качанов.

Теория. Просмотр м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка», 1969 г., Александр Татарский. Просмотр м/ф «Падал прошлогодний снег», 1986 г.

Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш Теория: Просмотр м/ф "Симпсоны", "Время приключений", "Гравити Фолз".

Практика. Не предусмотрена.

Тема 2. Основы драматургии

Теория. Вводное занятие. «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения. Разбор примеров.

Понятия "Тема", "идея", "главная мысль". Просмотр коротких мультфильмов ("Милый дом Чи"), поиск темы каждой из серий, мультфильма в целом.

Главный герой. Раскрытие характера персонажа.

Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка. Понятия "завязка", "развитие действия", "кульминация", "развязка".

Разбор русских народных сказок (Курочка ряба, Колобок, Теремок и т.п.), поиск составных драматических элементов.

Написание сценария собственного мультфильма. Выстраивание логичного повествования, внимание к характерам персонажей, мотивировкам действий. В истории обязательно должна быть идея и проблема (драматургический конфликт).

Практика. Написание сценария собственного м/ф самостоятельно или с помощью педагога. Составление экспликации к своему м/ф. Составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов. Создание раскадровки по своему сценарию.

Составные части элементарной раскадровки - номер сцены, схематичная зарисовка кадра (ракурс и крупность плана), описание действия в кадре. Создание раскадровки по своему сценарию.

Тема 3. Художественное творчество

Теория. Создание реквизита к мультфильму. Работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий в зависимости от порядка съемки сцен. Приемы и техники работы с пластилином.

Особенности материала - пластичность, эластичность, возможность смешивать цвета. Основные формы (шарик, колбаска), из которых строится практически любая фигура.

Создание реквизита для этюда в технике пластилиновой анимации.

Приемы и техники работы с сыпучим материалом. Техника безопасности при работе с сыпучим материалом. Основные приемы: насыпание и рисование по насыпанному. Просмотр мультфильмов для образца.

Практика. Знакомство с материалом "на ощупь", репетиция этюда без съемки.

Работа над титрами к своим мультфильмам. Создание начальных и финальных титров.

Тема 4. Съемки основного мультфильма

Теория. Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации. Съемки группового мультфильма в технике переключной анимации мультфильма в технике переключной анимации. (программа HUE Animation)

Практика. Съемки индивидуальных проектов. Съемки титров/ Съемки этюдов, упражнений (программа HUE Animation)

Съемка этюда в технике предметной анимации. (программа HUE Animation)

Тема 5. Озвучка

Практика. Озвучка мультфильма

Тема 6. Контрольные занятия

Теория. Словарь аниматора

Теория: Что такое "мульти" и "анима". Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка», «завязка», «кульминация», «развязка», «экспозиция», «титры», «экспликация». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и отрицательного героя. Что такое "конфликт" и зачем он нужен. Назвать анимационные студии, имена художников-мультипликаторов, современные российские студии и их мультфильмы.

Практика: не предусмотрена.

Практика. не предусмотрена.

Викторина по истории анимации

3 год обучения

Тема 1. История анимации

Теория. История отечественной мультипликации.

Теория: Пионеры кукольной мультипликации - Владислав Старевич и Александр Ширяев. Просмотр м/ф "Прекрасная Люконида".

Юрий Норштейн, "Ёжик в тумане". Особенности создания шедевра.

Александр Петров. Техника живописи по стеклу. Просмотр отрывка фильма, получившего премию Оскар "Старик и море".

Арменфильм, Гергий Саакянц, просмотр м/ф "В синем море в белой пене".

Современная фестивальная мультипликация: Константин Бронзит, номинация на Оскар, фильм "Мы не можем жить без космоса".

Иван Максимов, "Ветер вдоль берега", Анна Романова "Несуразь" и другие ученики Максимова (Леонид Шмельков, Соня Кендль,

Катерина Бим и т.д.)

Современная стоп-моушн мультипликация: Евгения Жиркова, "Летающий мальчик", Наталья Гропфель. "Сказка", альманах "Гора самоцветов".

Практика. Не предусмотрена.

Тема 2. Основы драматургии

Разработка сценария

Теория. Изучение принципов написания сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка). Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Повторение пройденного материала.

Практика: Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками.

Разработка характера персонажа. Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера. расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки).

Практика. Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа. Создание раскадровки по своему сценарию. Составление подробной раскадровки.

Составление экспликации к своему м/ф Теория: не предусмотрена. Составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

Тема 3. Художественное творчество

Теория. Разработка эскизов персонажей Теория: не предусмотрена.

Практика. Разработка эскизов персонажей. Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки. Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей. Разработка декораций, работа над фоном.

Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.) Работа над объектами. Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание. Работа над титрами к своим мультфильмам.

Работа над марионетками второстепенных персонажей.

Тема 4.1. Съемки основного мультфильма. Съемки этюдов, упражнений

Теория. Законы анимации Уолта Диснея Теория: 12 законов анимации Уолта Диснея:

Сжатие и растяжение. Подготовка, или упреждение (отказное движение). Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель). Использование компоновок и фазованного движения. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.

Смягчение начала и завершения движения. Дополнительное действие (выразительная деталь). Расчет времени. Преувеличение, утрирование. "Крепкий" (профессиональный) рисунок. Привлекательность. Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в

чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее. Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.

Практика. Съёмки мультфильма по собственному сценарию. Новогодняя мульт-открытка. Съёмка новогодней мульт-открытки в любой технике. Упражнения " маятник", " мяч", " моргание" и др. Обсуждение и анализ мультфильмов. Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Тема 5. Озвучка

Теория. Техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика. Озвучка своего мультфильма.

Тема 6. Основы монтажа

Теория. Не предусмотрена.

Практика. Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.: Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Тема 7. Контрольные занятия

Словарь аниматора

Теория: Знание специфических терминов мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.), знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка), названия различных мультипликационных техник. Практика: не предусмотрена

4 год обучения

Тема 1. История анимации

История зарубежных студий.

Теория. История студий и ведущих мультипликаторов.

Макс Флейшер, изобретение ротоскопа. Бетти Буп и Попай. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Студия "Лайка", современная кукольная анимация. Мастер - Генри Селик. "Кошмар перед Рождеством", "Коралина в стране кошмаров", "Семейка монстров". Демонстрация обучающих фильмов о том, как велись съёмки.

История студии "Пиксар". Принципы 3D анимации. Демонстрация обучающих фильмов о работе над "Головоломкой", "Хорошим динозавром".

Хаяо Миядзаки. Сказки между Европой и Азией. Знакомство с работами мастера, ключевыми персонажами.

Феномен аниме. Основные принципы пропорций и рисовки, специфическое отображение эмоций. Просмотр отрывков сериалов "Наруто", "Покемон", "Сейлор Мун". Обсуждение, поиск идеи, характеристика героев.

Современная фестивальная мультипликация: скандинавская школа, французская школа, американская школа анимации.

Практика. Не предусмотрена.

Тема 2. Основы драматургии

Мозговой штурм: разработка идеи

Теория. Изучение принципов написания сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка). Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Повторение пройденного материала.

Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера. Составление экспликации к своему м/ф

Практика. Наброски тем, идей, персонажей, событий. Наброски сюжетов.

Разработка сценария

Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками.

Разработка характера персонажа.

Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

Создание раскадровки по своему сценарию, расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки). Составление подробной раскадровки. Составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

Тема 3. Художественное творчество

Разработка эскизов персонажей

Теория. Не предусмотрена.

Практика. Разработка эскизов персонажей

Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей.

Разработка декораций, работа над фоном.

Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.)

Работа над объектами.

Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание.

Работа над второстепенными персонажами.

Работа над титрами к своим мультфильмам.

Работа над марионетками второстепенных персонажей.

Тема 4. Съемки основного мультфильма. Съемки этюдов, упражнений

Съемки мультфильма. (программа HUE Animation)

Теория. 12 законов анимации Уолта Диснея:

Сжатие и растяжение.

Подготовка, или упреждение (отказное движение).

Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).

Использование компоновок и фазованного движения.

Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.

Смягчение начала и завершения движения.

Дополнительное действие (выразительная деталь).

Расчет времени.

Преувеличение, утрирование.

«Крепкий» (профессиональный) рисунок.

Привлекательность.

Как синхронизировать движение губ с речью. Просмотр обучающего материала. Работа с зеркалом. Техника безопасности и какими должны быть движения актеров в хорошей пикселизации. Повторение правила трех фаз.

Просмотр примеров пикселизации для вдохновения. Особенности экзотической техники рисования светом. Техника безопасности при работе с фонариками в темноте.

Просмотр примеров. Приемы и техники анимации на маркерной доске. Просмотр вдохновляющих примеров. Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее. Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.

Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках.

Просмотр и обсуждение мультфильмов, выполненных в разных техниках. Поиск идей, вдохновения. Поиск темы, идеи, характеров героев

Практика. Съёмки мультфильма по собственному сценарию.
 Съёмка новогодней мульт-открытки в любой технике.
 Съёмка мульт-открытки к 8 марта в любой технике.
 Законы анимации Уолта Диснея
 Упражнения " маятник", " мяч", " моргание" и др.
 Липсинк
 Отрисовка форм губ при произнесении различных звуков. Съёмка этюда - персонаж произносит имя.
 Пиксиляция
 Съёмка мультэтюда в технике пиксиляция.
 Фризлайт
 Мульт-этиюд в технике фризлайт.
 White-board animation
 Съёмка мульт-этюда в технике White-board animation.
 Предметная анимация Теория: не предусмотрена.
 Съёмка мульт-этюда в технике предметная анимация.
 Обсуждение и анализ мультфильмов
 Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Тема 5. Озвучка

Озвучка своего мультфильма.
Теория. Техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика. Озвучка своего мультфильма.

Тема 6. Основы монтажа

Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Теория. Не предусмотрена.

Практика. Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Тема 7. Контрольные занятия

Словарь аниматора

Теория. Знание специфических терминов мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.), знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка), названия различных мультипликационных техник.

Практика. Не предусмотрена.

Календарный учебный график на 1 год обучения

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	Апрель	май	всего
Раздел 1	2 ч									
Раздел 2	2 ч	4 ч	2 ч							
Раздел 3			1ч	4ч	3ч	2ч				
Раздел 4						1ч	4ч	4ч	3 ч	
Итоговое занятие									1 ч	
Промежуточная аттестация										
Всего	4 ч	4 ч	3 ч	4 ч	3 ч	3 ч	4 ч	4 ч	4 ч	33

Календарный учебный график на 2 год обучения

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	Апрель	май	всего
Раздел 1	2 ч									
Раздел 2	2 ч	4ч	3ч	1ч						
Раздел 3				3 ч	3 ч	4 ч				
Раздел 4							4ч	4ч	1ч	
Раздел 5									2ч	
Итоговое занятие									1 ч	
Промежуточная аттестация										
Всего	4 ч	4 ч	3 ч	4 ч	3 ч	4 ч	4 ч	4 ч	4 ч	34ч

Календарный учебный график на 3 год обучения

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	Апрель	май	всего
Раздел 1	1 ч									
Раздел 2	3 ч	2ч								
Раздел 3		2ч	3ч	1 ч						
Раздел 4				3ч	3ч	4ч	4ч			
Раздел 5								4ч		
Раздел 6									3ч	
Итоговое занятие									1ч	
Промежуточная аттестация										
Всего	4 ч	4 ч	3 ч	4 ч	3 ч	4 ч	4 ч	4 ч	4 ч	34ч

Календарный учебный график на 4 год обучения

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	Апрель	май	всего
Раздел 1	1 ч									
Раздел 2	3 ч	2ч								
Раздел 3		2ч	3ч	1 ч						
Раздел 4				3ч	3ч	4ч	3ч			
Раздел 5							1ч	4ч		
Раздел 6									3ч	
Итоговое занятие									1ч	
Промежуточная аттестация										
Всего	4 ч	4 ч	3 ч	4 ч	3 ч	4 ч	4 ч	4 ч	4 ч	34ч

Оценочные материалы

Контроль осуществляется в форме творческих проектов - презентация мультфильма.

Методические материалы

Основные методы обучения, применяемые в прохождении программы в начальной школе:

1. Устный.
2. Проблемный.
3. Частично-поисковый.
4. Исследовательский.
5. Проектный.
6. Формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, практика).
7. Обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).
8. Контроль и проверка умений и навыков (самостоятельная работа).
9. Создание ситуаций творческого поиска.
10. Стимулирование (поощрение).

Формы организации занятий: групповые (творческие мастерские), индивидуальные (самостоятельная работа), коллективные (занятие).

Виды деятельности:

- игровая деятельность
- познавательная деятельность
- досугово - развлекательная деятельность (досуговое общение)
- трудовая (производственная) деятельность

Условия реализации программы

Материальные условия реализации программы:

Для реализации данной программы необходимы:

Техническое оснащение занятий

Программное обеспечение: HUE Animation, Audio Recorder, Wondershare Filmora

ДФ М Мультстудия (ширма, декорации),

WEB – камера EхеGate, WEB – камера FULL HD 1080P с анимационным универсальным штативом

Ноутбук LENOVO

Список литературы

Для педагога:

1. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
2. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
3. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
4. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.

5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
6. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
7. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)

Для обучающихся:

1. Кристофер Харт. Мультки для начинающих. Издательство: [Попурри](#), 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006
3. Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: [Просвещение](#) 2011г.
4. [Наталья Кривуля](#). Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: [Грааль](#), 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: [Книга по Требованию](#), 2012г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: [Книга по Требованию](#), 2012г
7. [Дмитрий Кирьянов](#), [Елена Кирьянова](#). Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: [Книга по Требованию](#), 2013г.
8. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри»

Информационные ресурсы:

1. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
2. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
3. Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>
4. Проект пластилиновый мультфильм <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul. tfil. m>
5. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей) <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
6. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»