

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования детей и эвенкийских народных ремесел»

Принято  
на педагогическом совете  
протокол № 6 от «30» августа 2022 г

Утверждаю  
и.о. директора  
МБУ ДО  
«Центр ДО детей и эвенкийских народных ремесел»  
А.Д. Баракина  
«30» августа 2022 г.



Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа  
Социально-гуманитарной направленности  
Мультстудия «Анимашки»

**Направленность:** социально-гуманитарная  
**Уровень программы:** 1 год обучения – стартовый-  
базовый, 2 и 3 год обучения – базовый  
**Возраст учащихся:** 8-12 лет  
**Срок реализации:** 3 года (576 часов)  
**Автор/разработчик:**  
Должность: педагог дополнительного образования  
Басаулова Алена Юрьевна

с. Багдарин  
2022 г.

**Внутренняя рецензия от:**

1. Филипповой Светланы Васильевны – педагога дополнительного образования высшей квалификационной категории, почетного работника Просвещения РФ.

**Внешняя рецензия для аттестации на высшую квалификационную категорию**

1. Руководитель ИАС МКУ Управление образования МО «Баунтовский эвенкийский район», Почетный работник воспитания и Просвещения РФ Киселёва О.М.

Программа реализуется в МБУ ДО «Центр ДО детей и эвенкийских народных ремесел» с 2021 года в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка»

Программа разработана в 2021 году, переработана и дополнена в 2022 г.

## Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования .....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
Основные характеристики программы: .....	3
1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты .....	5
1.3. Содержание программы .....	7
2. Комплекс организационно - педагогических условий .....	21
2.1. Календарный учебный график.....	21
2.2. Условия реализации программы .....	21
Материально-техническое обеспечение .....	22
2.3. Формы аттестации .....	22
2.4. Оценочные материалы.....	24
2.5. Методические материалы .....	25
2.6. Список литературы.....	27

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования

### 1.1. Пояснительная записка

#### Основные характеристики программы:

Дополнительная образовательная (общеразвивающая) программа Мультистудия «Анимашки» (далее - Программа) реализуется в соответствии нормативно-правовыми документами:

- Федерального закона № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.07. 2022 г).
- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14».
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Вступил в силу - 1 января 2021 года
- Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652 н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы)
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020г. № ВБ – 976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020г. № ВБ – 976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»
- Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеразвивающей программы от 30.08.2022 г.
- Устава и локальных актов Учреждения.

**Актуальность** программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу по созданию мультфильмов как наиболее интересному для детей младшего и среднего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих видах творчества. Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных

способностей воспитанника, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире.

Мультипликация – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Программа дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

**Обучение включает в себя следующие основные предметы:** живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр и т.д.

**Вид программы:** Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мультстудия «Анимашки»» является модифицированной. Разработанной на основе ДООП «Мультстудия» Орлова Ю.А. (2021 г.), но измененная с учетом особенностей образовательной организации, возраста и уровня подготовки детей, режима и временных параметров осуществления деятельности, нестандартности индивидуальных результатов, в объеме материала, в отборе тем и программ и приложений для создания мультипликационного фильма, порядке их изучения, в распределении часов и др.

**Направленность дополнительной общеразвивающей программы:** социально-гуманитарная, формирует мировоззрение, нравственные ценности, осуществляют общее развитие детей. Дает совокупность знаний в области информационных технологий и связанных с ними практических умений и навыков.

**Адресат программы:** Программа ориентирована на младших и средних школьников, возрастом от 8 до 12 лет с учетом возрастных, физиологических, психологических особенностей развития.

Младшие школьники: 8-10 лет: ведущей становится учебная деятельность. В психологии ребенка появляются различные новообразования, такие как развитие словесно-логического, рассуждающего мышления, увеличивается объем внимания, повышается его устойчивость, развиваются навыки переключения и распределения. Дети данного возраста имеют следующие особенности: импульсивность, желание действовать быстро и незамедлительно, часто не подумав, не взвесив все обстоятельства. В любых начинаниях, трудностях или намеченных целях у детей хорошо выражена возрастная слабость волевой регуляции поведения.

Средние школьники: 11–12 лет. Подростковый возраст обычно характеризуют как переломный, переходный, критический. Дети 10-12 лет (учащиеся 5-6 классов) находятся в переходном возрасте – от младшего возраста к подростковому. Этот возрастной период принято называть младшим подростковым возрастом. Возраст связан с постепенным обретением чувства взрослости. В это время характерны усиление **независимости** детей от взрослых, **негативизм** – стремление противостоять, не поддаваться любым влияниям, предложениям, суждениям, чувствам взрослых.

**Срок и объем освоения программы:** программа разработана 3 года, 576 педагогических часов, из них:

- Стартово-базовый уровень - 1 год обучения, 144 педагогических часа.
- Базовый уровень – 2,3 года обучения, 432 педагогических часа.
- **Уровень освоения** – общекультурный.

**Формы обучения:** Очная, очно-заочная, очно-дистанционная.

- Очная форма обучения — это форма обучения, которая предполагает обязательное посещение учебных занятий, которые проводятся по расписанию учреждения.

- Очно-заочная форма обучения — это когда обучающийся числится в объединении, но имеет право ходить туда не каждый день. У него, так скажем, свободное посещение. Форму обучения предусматривает Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (статья 17).
- Очная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий– это занятия «онлайн» в режиме реального времени с использованием интернет-технологий. Для обучения необходимо наличие компьютера, стабильное подключение к Интернет-соединению, устройство воспроизведения звука и микрофон, браузер Chrome.

#### **Особенности организации образовательного процесса:**

Образовательный и воспитательный процесс в объединении представляет собой специально организованную деятельность педагога и обучающихся, направленную на решение задач обучения, воспитания, развития личности. Для этого формируются одновозрастные и разновозрастные группы.

Разновозрастная группа — это объединение детей, которые отличаются датированным возрастом и уровнем интеллектуального развития. Разновозрастная группа позволяет ребенку осуществить важные социальные пробы, попробовать себя в роли «младшего» и «старшего», «ученика» и «наставника», «помощника» и «исполнителя», «ведущего» и «ведомого» и т.д., а также приобрести опыт социального поведения.

#### **Режим занятий:**

<b>Год обучения</b>	<b>Стартово-базовый уровень</b>	<b>Базовый уровень</b>
1 год обучения	4 часа в неделю; 144 часа в год.	-
2 год обучения	-	6 часов в неделю, 216 часов в год
3 год обучения	-	6 часов в неделю, 216 часов в год

## **1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты**

**Цель:** воспитание, обучение и развитие обучающегося, его творческого потенциала и интеллектуальных способностей через создание мультипликационного фильма на основе собственного сценария.

#### **Задачи:**

##### **Образовательные (предметные):**

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы;
- формировать теоретические знания, характерные для создания мультипликационного фильма;
- обучить навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами; овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой.

##### **Развивающие (метапредметные):**

- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов; выявить уровень способностей детей;

- активизировать высшие психические функции ребёнка: внимание, восприятие, память, воображение, мышление, воспроизведение;
- развить навыки: целеустремлённости, самоорганизации, самостоятельности, последовательности процесса, творческие способности как результат воспроизведения.

#### **Воспитательные (личностные):**

- создать положительную среду взаимоотношений со сверстниками, с педагогом, со взрослыми, в работе в группах;
- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, самокритичность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, создать для каждого «ситуацию успеха» и т.д.;
- раскрыть индивидуальное самовыражение через самореализацию, самопрезентацию
- формирование общественной активности личности, положительных качеств, на основе освоения и присвоения общекультурных ценностей

#### **Ожидаемые результаты:**

	<b>Стартово – базовый уровень</b>	<b>Базовый уровень</b>
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;</li> <li>• Название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, тканью и др. материалами;</li> <li>• Начальные сведения из истории создания мультфильмов;</li> <li>• Виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);</li> <li>• Различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);</li> <li>• Этапы создания мультфильма;</li> <li>• Новые приемы работы с различными материалами – бумага, текстиль, пластилин и др.;</li> <li>• Программный софт для создания анимации;</li> <li>• Технологию разработки анимационного проекта;</li> <li>• Звуковое оформление</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;</li> <li>• Этапы создания мультфильма;</li> <li>• Новые приемы работы с различными материалами – бумага, текстиль, пластилин и др.;</li> <li>• Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана;</li> <li>• Шедевры рисованной анимации;</li> <li>• Материалы и инструменты для создания мультфильма;</li> <li>• Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера;</li> </ul>

	Стартово – базовый уровень	Базовый уровень
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• мультфильмов;</li> <li>• Интернет-ресурсы для демонстрации мультфильмов.</li> </ul>	
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;</li> <li>• Определить порядок действий, планировать этапы своей работы;</li> <li>• Применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);</li> <li>• Комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной</li> <li>• Технической и художественно-творческой задачи.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Создавать мультфильм по этапам;</li> <li>• Применять законы композиции и цвета на практике;</li> <li>• Применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);</li> <li>• Изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;</li> <li>• Определить порядок действий, планировать этапы своей работы;</li> </ul>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Специальной терминологией;</li> <li>• Технологией создания изготовления персонажей мультфильмов в различной технике (пластилиновая, рисованная, кукольная)</li> <li>• Владеть основами композиции</li> <li>• Различными видами декоративного творчества</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Владеть программами Stop Motion, Adobe Animate, Movie Marker для изготовления мультфильмов</li> <li>• Технологией изготовления мультфильма (от сценария до итогового продукта)</li> <li>• Приемами съемки, монтажа, озвучивания и освещения</li> </ul>

### 1.3. Содержание программы

#### «Мультстудия «Анимашки»

Стартово - базовый уровень (1 год обучения)

Учебный план

№ п/п	Раздел, Тема	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Форма контроля
1	<b>Вводное занятие. Инструктаж по ТБ</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
2	<b>Раздел 1: Программный софт для</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	



	<b>создания анимации.</b>				
3	Знакомство с программой AnimaShoter	4	1	3	Наблюдение Опрос
4	Знакомство с программой Movie Maker	2	1	1	Наблюдение Опрос
5	Знакомство с программой Audacity	2	1	1	Наблюдение Опрос
6	<b>Раздел 2: Разработка будущего анимационного проекта.</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	
7	Тема 1. Сценарий	7	1	6	Наблюдение Опрос
8	Тема 2. Раскадровка	7	2	5	Наблюдение Опрос
9	Тема 3. Производственный план.	6	1	5	Наблюдение Опрос
10	<b>Раздел 3: Создание образов анимационных персонажей.</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	
11	Тема 1. Особенности движения в анимации	3	1	2	Наблюдение Опрос
12	Тема 2. Эмоции персонажа.	5	1	4	Наблюдение Опрос
13	Тема 3. Цветовые решения в создании героя	6	2	4	Наблюдение Опрос
14	<b>Раздел 4: Звуковое оформление мультфильмов</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
15	Тема 1. Знакомство со звукозаписывающим оборудованием	6	2	4	Наблюдение Опрос
16	Тема 2. Сценическая речь	5	1	4	Наблюдение Опрос
17	Тема 3. Озвучивание мультфильма	5	1	4	Наблюдение Опрос
18	<b>Раздел 5: Интернет-ресурсы для демонстрации мультфильмов</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	
19	Тема 1. Дизайн канала для демонстрации мультфильмов	10	2	8	Наблюдение Опрос
20	Тема 2. Создание интернет	10	2	8	Наблюдение

	ресурсов для продвижения мультфильмов				Опрос
21	<b>Раздел 6: Разноцветные кляксы (живопись)</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>14</b>	
22	Тема 1. Stopmotion	5	1	4	Наблюдение Опрос
23	Тема 2. Пластилиновая анимация	3	1	2	Наблюдение Опрос
24	Тема 3. Перекладная анимация	3	1	2	Наблюдение Опрос
25	Тема 4. Сыпучая анимация	3	1	2	Наблюдение Опрос
26	Тема 5. Кукольная анимация	3	1	2	Наблюдение Опрос
27	<b>Раздел 7: Объемные фигуры (пластилин)</b>	<b>44</b>	<b>6</b>	<b>38</b>	
28	Тема 1. Съемка	6	1	5	Наблюдение Опрос
29	Тема 2. Цветовое решение	6	1	5	Наблюдение Опрос
30	Тема 3. Линии и точки съемки	6	1	5	Наблюдение Опрос
31	Тема 4. Праздники в РФ	6	1	5	Наблюдение Опрос
32	Тема 5. Экология	6	1	5	Наблюдение Опрос
33	Тема 6. Великая Отечественная Война	6	1	5	Наблюдение Опрос
34	Тема 7. Создай свой мультфильм	8	0	8	Самостоятельная работа
35	<b>Раздел 8: Аттестация промежуточная/итоговая.</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	Наблюдение Опрос
	<b>Всего</b>	<b>144</b>	<b>34</b>	<b>110</b>	

**Содержание учебного плана первого года обучения.**

**Тема 1.** Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

**Теория:** Вводное занятие знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации.

**Практическая работа:** знакомство друг с другом игровая программа «Давай знакомиться!»

## **Раздел 1. «Программный софт для создания анимации»**

### **Тема 1. Знакомство с программой AnimaShoter**

**Теория:** знакомство с программами для съемки анимации

**Практическая работа:** работа в программе Animashoter

### **Тема 2. Знакомство с программой Movie Maker**

**Теория:** знакомство с программами для монтажа мультфильмов.

**Практическая работа:** монтаж мультфильма в программе Windows Live

### **Тема 3. Знакомство с программой Audacity**

**Теория:** знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

**Практическая работа:** создание звуковой дорожки для мультфильма

## **Раздел 2. «Технология разработки анимационного проекта»**

### **Тема 1. Сценарий**

**Теория:** особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

**Практическая работа:** написание сценария мультфильма.

### **Тема 2. Раскадровка.**

**Теория:** Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.

**Практическая работа:** создание раскадровки для мультфильма.

### **Тема 3. Производственный план.**

**Теория:** знакомство с понятием производственный план в анимации.

**Практическая работа:** создание производственного плана.

## **Раздел 3: Создание образов анимационных персонажей**

### **Тема 1. Особенности движения в анимации**

**Теория:** Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации

**Практическая работа:** нарисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля.

### **Тема 2. Эмоции персонажа.**

**Теория:** Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций.

**Практическая работа:** продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах.

### **Тема 3. Цветовые решения в создании героя**

**Теория:** цветовые решения при создании персонажа.

**Практическая работа:** продумывание цветовых решений для персонажа и фона.

## **Раздел 4: Звуковое оформление мультфильмов**

### **Тема 1. Знакомство со звукозаписывающим оборудованием**

**Теория:** Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и программой для записи голоса Audacity. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

**Практическая работа:** озвучивание мультфильма.

### **Тема 2. Сценическая речь**

**Теория:** Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью.

**Практическая работа:** Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра.

### **Тема 3. Озвучивание мультфильма**

**Теория:** Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты

**Практическая работа:** создание звукового оформления фильма.

## **Раздел 5: Интернет-ресурсы для демонстрации мультфильмов**

### **Тема 1. Дизайн канала для демонстрации мультфильмов**

**Теория:** Беседа о существующих Интернет-ресурсов как средство для демонстрации результатов своего творчества или как сделать так чтоб твои мультфильмы могли смотреть все. «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!» — обсуждение и конкурс на лучшее название для мультстудии.

**Практическая работа:** Создание и съемка заставки канала.

### **Тема 2. Создание интернет ресурсов для продвижения мультфильмов**

**Теория:** Особенности создания интернет проектов, особенности написания публикаций  
Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация.

**Практическая работа:** создание канала студии на видеохостинге Youtube. Создание постов на различных интернет ресурсах.

## **Раздел 6: Виды анимации:**

### **Тема 1. Stopmotion**

**Теория:** Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Просмотр видеороликов в данной технике.

Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.

**Практическая работа:** съемка мультфильма «Волшебные превращения», создание декорации, съемка, монтаж.

## **Тема 2. Пластилиновая анимация**

**Теория:** Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации.

**Практическая работа:** задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую. Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

## **Тема 3. Перекладная анимация**

**Теория:** Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фотоматериалов.

**Практическая работа:** создание марионеток и фонов. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

## **Тема 4. Сыпучая анимация**

**Теория:** знакомство с понятием сыпучей анимации. Просмотр видео снятых в данной технике.

**Практическая работа:** снятие мультфильма в технике песочная анимация: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

## **Тема 5. Кукольная анимация**

**Теория:** знакомство с кукольной анимацией, технология съемочного процесса кукольной анимации.

**Практическая работа:** изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации. Съемка мультфильма: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

## **Раздел 7: Технология съемочного процесса**

### **Тема 1. Съемка**

**Теория:** особенности организация съемок анимационного фильма.

**Практическая работа** непосредственное участие в съемочном процессе.

### **Тема 2. Цветовое решение**

**Теория:** Использование цвета в анимации. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

**Практическая работа:** съемка мультфильма с использованием цветowych пятен «цветовые пятна».

### **Тема 3. Линии и точки съемки**

**Теория:** понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Линии и позы.

**Практическая работа:** снятие мультфильма с использованием линии.

### **Тема 4. Праздники в РФ**

**Теория:** календарные праздники России

**Практическая работа:** создание анимационных поздравительных клипов.

## Тема 5. Экология

**Теория:** беседа с учащимися об экологических проблемах.

**Практическая работа:** создание мультфильма на экологическую тему.

## Тема 6. Великая Отечественная Война

**Теория:** беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма.

**Практическая работа:** работа над мультфильмом.

## Тема 7. Создай свой мультфильм

**Теория:** разработка самостоятельного анимационного проекта

**Практическая работа:** создание мультфильма: Сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

## Раздел 8: Аттестация промежуточная/итоговая.

**Теория:** Проверка ЗУН: теория: викторина, тестирование.

**Практическая работа:** защита самостоятельного анимационного проекта.

**Итоговое занятие.** Подведение итогов, открытое занятие и т.д

### Стартовый уровень (2 год обучения) Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Форма контроля
1	<b>Раздел 1: Вводное занятие</b> <b>Инструктаж по ТБ</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
2	<b>Раздел 2: Композиция.</b> <b>Понятие крупности плана. Смена плана</b>	<b>44</b>	<b>6</b>	<b>38</b>	
3	Тема 1: Крупность плана	24	3	20	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
4	Тема 2: Разный план	20	3	18	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
5	<b>Раздел 3: Сюжет и персонажи мультфильма</b>	<b>44</b>	<b>10</b>	<b>34</b>	

6	Тема 1: Сюжет	24	6	18	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
7	Тема 2: Конфликт	20	4	16	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
8	<b>Раздел 4: Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	
9	Тема 1: Рисованная анимация	6	2	4	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
10	Тема 2: Простейшая анимация	20	4	16	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
11	<b>Раздел 5: Технологии создания мультфильма</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	
12	Тема 1: Технологии первых мультфильмов	8	4	4	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
13	Тема 2: Технологии современных мультфильмов	22	4	18	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
14	<b>Раздел 6: Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера</b>	<b>44</b>	<b>0</b>	<b>44</b>	
15	Тема 1: Установка оборудования	22	0	22	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
16	Тема 2: Съемка в	22	0	22	Наблюдение

	соответствии с раскадровкой				Опрос Самостоятельная работа
17	<b>Раздел 7: Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	
18	Тема 1: Оборудование	12	6	6	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
19	Тема 2: Слайд-шоу	12	0	12	Самостоятельная работа
20	<b>Раздел 8: Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Наблюдение Опрос
	<b>Всего</b>	<b>216</b>	<b>38</b>	<b>178</b>	

### Содержание обучения.

#### Раздел 1: Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

**Теория:** Вводное занятие – знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации.

#### Раздел 2: Композиция, крупность плана.

##### Тема 1: Крупность плана

**Теория.** Понятие композиции, крупности плана.

**Практика.** Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

##### Тема 2: Разный план

**Теория.** Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

**Практика.** Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

#### Раздел 3: Сюжет и персонажи мультфильма.

##### Тема 1: Сюжет



**Теория.** Понятие сюжета в литературном произведении.

**Практика.** Отработка навыков написания короткой истории.

## **Тема 2: Конфликт**

**Теория.** Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

**Практика.** Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа

## **Раздел 4: Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.**

### **Тема 1: Рисованная анимация**

**Теория.** Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации.

**Практика.** Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова.

### **Тема 2: Простейшая анимация**

**Теория.** Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

**Практика:** Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

## **Раздел 5: Наследие отечественной мультипликации.**

### **Тема 1: Технологии первых мультфильмов**

**Теория.** Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов.

**Практика.** Просмотр первых русских мультфильмов.

### **Тема 2: Технологии современных мультфильмов**

**Теория.** Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские

мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

**Практика.** Самостоятельная работа. Составление и съемка мультфильма по типу советских м/ф.

## **Раздел 6: Технологии создания мультфильма**

### **Тема 1: Установка оборудования**

**Практика.** Установка съемочного оборудования. Установка освещения. Запись звука.

### **Тема 2: Съемка в соответствии с раскадровкой**

**Практика.** Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

## **Раздел 7: Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера**

### **Тема 1: Оборудование**

**Теория.** Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин,

бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

**Практика.** Проба работы с материалами и оборудованием.

## Тема 2: Слайд-шоу

**Практика.** Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

## Итоговое занятие

### Стартовый уровень (3 год обучения) Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Форма контроля
1	<b>Раздел 1: Вводная часть.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	
2	<b>Раздел 2: Откуда взялись мультфильмы?</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	
3	Тема 1: «Волшебный фонарь»	24	4	20	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
4	<b>Раздел 3: Как делаются анимационные фокусы?</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	
5	Тема 1: «Трюковая съемка»	15	3	12	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
6	Тема 2: «Анимационные трюки»	15	3	12	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
7	<b>Раздел 4: Как мусор превращается в красоту?</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	

8	Тема 1: От невозможного к возможному	12	3	9	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
9	Тема 2: Покадровое движение	12	3	9	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
10	<b>Раздел 5: Такие важные мелочи</b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	
11	Тема 1: Этюдный тренаж	13	2	11	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
12	Тема 2: Создание новых форм	13	2	11	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
13	<b>Раздел 6: Живая линия (графика)</b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	
14	Тема 1: Применение нестандартных решений	13	2	11	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
15	Тема 2: Граффити	13	2	11	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
16	<b>Раздел 7: Разноцветные кляксы (живопись)</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	
17	Тема 1: Цветовые решения	10	2	10	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
18	Тема 2: «Цветовые	10	2	10	Наблюдение

	КЛЯКСЫ»				Опрос Самостоятельная работа
19	<b>Раздел 8: «Кукольная анимация»</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	
20	<b>Тема 1: «Ожившие куклы».</b>	30	6	24	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
21	<b>Раздел 9: Тема: “Копилка аниматора”</b>	<b>28</b>	<b>4</b>	<b>24</b>	
22	Тема 1: «Своя копилка»	28	4	24	Наблюдение Опрос Самостоятельная работа
23	<b>Раздел 10: Итоговое занятие. Аттестация</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Наблюдение Опрос
	<b>Всего</b>	<b>216</b>	<b>40</b>	<b>176</b>	

## Содержание программы

### Раздел 1: Вводное занятие

**Теория:** Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

### Раздел 2: Откуда взялись мультфильмы?

#### Тема 1: «Волшебный фонарь»

**Теория:** первых мультфильмов.

**Практика:** изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

### Раздел 3: Как делаются анимационные фокусы

#### Тема 1: «Трюковая съемка»

**Теория:** Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

**Практика:** съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другой, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

#### Тема 2: «Анимационные трюки»

**Теория:** Просмотр мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы.

**Практика:** съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другой, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

#### **Раздел 4: Как мусор превратить в красоту**

##### **Тема 1: От невозможного к возможному**

**Теория:** Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный.

**Практика:** Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

##### **Тема 2: Покадровое движение**

**Теория:** мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

**практика:** Развитие умения «по кадрового» движения малых предметов на мультипликационном столе.

#### **Раздел 5: Такие важные мелочи**

##### **Тема 1: Этюдный тренаж**

**Теория:** Знакомство с особенностями песочной анимации.

**Практика:** Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами.

##### **Тема 2: Создание новых форм**

**Теория:** Просмотр и обсуждение мультипликационных работ других детских студий.

**Практика:** Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

#### **Раздел 6: Живая линия**

##### **Тема 1: Применение нестандартных решений**

**Теория:** Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Основы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

**Практика:** Коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске.

##### **Тема 2: Граффити**

**Теория:** мультфильмов Жоана-Пабло Сарамели и анимационных граффити на стенах из Интернета.

**Практика:** Индивидуальные графические работы.

#### **Раздел 7: Разноцветные кляксы. Работа с цветом**

##### **Тема 1: Цветовые решения**

**Теория:** От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

**Практика:** Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле

## Тема 2: «Цветовые кляксы»

**Теория:** мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

**Практика:** Индивидуальные работы с превращение цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

## Раздел 8: «Кукольная анимация»

**Тема 1:** «Ожившие куклы».

**Теория:** Подготовительный этап. Выбор сказки. Разработка плана действий.

**Практика:** «Мульт-игрушка». Подбор и/или изготовление кукольных персонажей. «Кукольный домик». Создание фоновых декораций. «Живые куклы». Съёмка. Озвучивание. Монтаж мультфильма.

## Раздел 9: Тема: «Копилка аниматора»

**Тема 1:** «Своя копилка»

**Теория:** Для чего создается мультфильм (цель создания). Целевая аудитория мультфильма. Чему может научить ребенка мультфильм. Нестандартные техники, материалы и повороты сюжета.

**Практика:** Создание своей «копилки»

**Итоговое занятие. Аттестация**

## 2. Комплекс организационно - педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

<b>Количество учебных недель</b>	<b>36 недель</b> 02.09. -31.12. - 16 недель 09.01. -30.05.- 20 недель
<b>Даты начала и окончания учебного года</b>	Для групп первого года обучения - с 10 сентября. Окончание учебного года 30 мая. Для групп второго и третьего года обучения – с 02 сентября. Окончание учебного года 30 мая. В каникулярное время проводиться занятия.
<b>Сроки промежуточной аттестации</b>	входная- сентябрь Промежуточная- декабрь Рубежная- май, в конце 1,2 года обучения
<b>Сроки итоговой аттестации</b>	в конце 3 года обучения (май)

### 2.2. Условия реализации программы

<b>Аспекты</b>	<b>Характеристика</b>
<b>Материально-техническое обеспечение</b>	Учебный кабинет площадью и освещенностью в соответствии с нормами СанПиН (площадь кабинета не менее 2 кв.м. на чел., наименьшая освещенность должна быть не менее 20 Вт на кв.м.. Помещение должно иметь естественное освещение, направленность светового потока от окна на рабочую поверхность должна быть левосторонней (детей леворуких усаживать особым образом). Учебная мебель, ноутбуки – 7 шт, видеокамера, штатив, принтер, мультимедиа, фотоаппарат,

	стол для проведения съемок и т.д.
<b>Информационное обеспечение</b>	-аудио, видео, фото, интернет источники
<b>Кадровое обеспечение</b>	Педагог дополнительного образования, I квалификационной категории

**Получено по федеральному проекту «Успех каждого ребенка»**

<b>Материально-техническое обеспечение</b>	Ноутбук Товарный знак – RAYbook модели Si1512, штатив, Видеокамера Rekam DVC-560, Комплект светового оборудования, Комплект светового оборудования, Фотокамера цифровая Nikon, Интерактивная панель NextPanel.
--	--

### 2.3. Формы аттестации

#### Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения программы обучающимися.

Разработанная программа обеспечивает достижение обучающимися результатов освоения программы.

Оценка качества реализации образовательной программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

В качестве средств *текущего контроля* используются: контрольные работы, устные опросы, тестирование, просмотры; участие фильмов – работ в конкурсах различного уровня.

Текущая аттестация предусматривает оценивание освоения учебного предмета в рамках плановых (текущих) занятий.

Режим *промежуточной аттестации* – 1 раз в полугодие, в форме тестирования, зачета, творческой работы.

По окончании полугодий по каждому критерию выставляются баллы.

*Итоговая аттестация* учащихся проводится в порядке и формах, определяемых Положением о порядке и формах проведения итоговой аттестации учащихся.

При прохождении итоговой аттестации выпускник предоставляет к просмотру раскадровку к индивидуальной анимационной мультипликационной работе и сам анимационный/мультипликационный фильм, продолжительностью не менее 80 секунд;

#### Критерии оценивания раскадровки

балл	Точность и осмысленность раскадровки	Яркость образа героя	Работа в кадре	Озвучивание кадра (шумы, голос)	Прилежание
<b>5</b>	Точная, понятная, логичная, выстроена динамически,	Оригинальный,  Самобытный,	Последовательность,  Чувство тайминга недостаточно устойчивое	Образность, понимание содержания.	Выполнение требований учебной программы. Учение с увлечением.
<b>4</b>	Точная, понятная ,	Оригиналь	Последоват	Образность, понимание	Выполнение требований

	логичная, выстроена динамически, наличие помарок, ошибок	ный, Не законченный, яркий характер	ельность, Чувство тайминга недостаточно устойчивое, В построении планов наличие помарок, ошибок	содержания. Наличие ошибок	учебной программы.
<b>3</b>	Большое количество ошибок и недоделок	Образ скопирован, переработан	Использование плана одного вида,  однообразие	Неосмысленная оформление образа,	Недостаточная подготовка к урокам, обучение без желания
<b>2</b>	Не выполнена	Образ скопирован	Неудовлетворительный уровень технического исполнения	Скудное оформление образа. неудовлетворительное	Невыполнение требований учебной программы

### Критерии оценивания анимационного или мультипликационного фильма

Критерии	Наличие четкой сюжетной линии	Завершенность сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий	Музыкальное и звуковое оформление	Авторские рисунки	Степень сложности анимации
<b>«5»</b>	Четкий сюжет	Внятно прослеживается сюжетная линия:  Показ –Завязка – Развитие – Кульминация - Развязка	Разнообразие шумов, музыкальные фонов адекватно содержанию фильма.	Персонажи разработаны самостоятельно, имеют яркие индивидуальные черты, узнаваемы.	Движения героев проработаны, не дергаются, имеют плавность. Использована многоплановость.



«4»	Четкий сюжет	Сюжетная линия: (Показ –Завязка – Развитие – Кульминация – Развязка) имеет не точности	Шумы, музыкальный материал однообразен.	Персонажи разработаны самостоятельно, но имеют позаимствованные элементы.	Движения героев проработаны, не дергаются, имеют плавность, скудная многоплановость.
«3»	Сюжет имеет затянутую форму, либо не достаточно оформлен фактами.	Явное отсутствие элементов в сюжетной линии: (Показ –Завязка – Развитие – Кульминация – Развязка)	Разнообразие шумов, музыкальные фонов не адекватно содержанию фильма: либо имеет скудный характер, либо перенасыщен.	Персонажи разработаны не самостоятельно, имеют заимствованные элементы	Движения героев выполнены слабо, «дергаются», не имеют плавности, скудная многоплановость
«2»	Сюжет отсутствует	Сюжетная линия отсутствует.	Музыкальное и шумовое отсутствует.	Персонажи полностью заимствованы.	Движения героев однообразны, зациклены. Не применяется смена планов.

#### 2.4. Оценочные материалы

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Методика «Креативность личности» Д. Джонсона
Уровень развития социального опыта учащихся	Тест «Уровень социализации личности» (версия Р.И.Мокшанцева)
Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся	«Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких
Уровень теоретической подготовки учащихся	См. приложения 1,2, 3, 4.
Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами	Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н.Степановой)

## 2.5. Методические материалы

**Методы обучения:** для организации учебно-познавательной деятельности обучающихся используются методы обучения.

Классификация методов обучения по И.Я. Лернеру и М.Н. Скаткину

Классификация методов обучения	Метод	Объяснение метода	Возможные формы проведения занятия
по характеру познавательной деятельности обучающихся	объяснительно-иллюстративные	Педагог различными средствами сообщает готовую информацию, а обучающиеся ее воспринимают, осознают и фиксируют в памяти	рассказ, объяснение, беседа, показ, доклад, инструктаж, демонстрация и т.д.
	репродуктивный	Обучающиеся усваивают информацию и могут воспроизвести ее, повторить способ деятельности по заданию педагога	упражнения, алгоритмы, лекция и т.д.
	метод проблемного изложения	Педагог ставит проблему и сам ее решает, показывая тем самым ход мысли в процессе познания. Обучающиеся при этом следят за логикой изложения, усваивая этапы решения целостных проблем.	беседа, игра, задача, обобщение и т.д.
	частично-поисковые (эвристические)	Участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.	диспут, дискуссия, самостоятельная работа, наблюдение, творческая работа, проектная работа, деловая игра и т.д.
	исследовательские	Овладение обучающимися методами самостоятельной творческой работы.	проектирование, творческие задания, исследовательское моделирование и т.д.

**Формы организации образовательной деятельности:**

**Для обучающихся младшего школьного возраста:**

- беседа с игровыми элементами;
- сказка;
- сюжетно-ролевая игра;
- игра-путешествие;
- викторины, соревнования, конкурсы, состязания.

**Для обучающихся среднего школьного возраста:**

- лекция;
- учебная игра, ролевая игра;
- защита творческого проекта;

- творческие конкурсы;
- коллективное творческое дело (КТД);
- тематические задания по подгруппам и индивидуально.

**Педагогические технологии:**

- Технология индивидуального обучения (Инге Унт, А.С. Границкая, В.Д.Шадриков)
- Технология группового обучения (В.К. Дьяченко, И.Б. Первин, М.Д. Виноградова, Н.Е. Щуркова)
- Технология коллективного взаимодействия (А. Г. Ривиним)
- Технология дифференцированного обучения (Т.К.Донская В.В.Фирсов И.Э.Унт А.С.Границкая)
- Технология проблемного обучения (Джон Дьюи)
- Технология дистанционного обучения (Исаака Питмана)

**Инновационные педагогические технологии:**

- Проектная технология (Е.С. Палат, В.Д. Симонентко, Г.И. Кругликов, В.В. Гузеев)
- Геймификация (Илья Курылев 2009 г.)
- Здоровьесберегающая технология (Р. И. Айзман, М. М. Мельникова, Л. В. Косованова)
- Технология модульного обучения (Дж. Рассела)

**Дидактические материалы:**(см. приложения в программе, <https://infourok.ru/backOffice/publications> )

- Раздаточные материалы
- Инструкции
- Технологические карты

## 2.6. Список литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. — Новосибирск, 2008 г.
2. Хитрук Ф.С. Профессия — аниматор / (в 2 т.) — М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА «Мульттерапия, как средство развития творческой активности» Возраст обучающихся 5-11 лет составители Саутенко К.А. Филимонова Е.В.
4. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. — М. : Просвещение, 1990.
5. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования. // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – т.2. – № 3, с.208-213;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
8. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
9. Маковая С.В. «Мультстудия «Детство в картинках»», Агафонова Л.Б. «Курс мультипликации»
10. Ившин В.В. «Детская мультстудия «Мечта»», Филатов С.В «Создание мультфильма»
11. Гоняева А.Г. «Школа юного мультипликатора»
12. Семерикова А.А. «Мультипликация». Программа дополнена блоком «Нетрадиционные техники рисования», для развития художественных способностей. <http://nsportal.ru/user/164133/page/tehnologicheskie-etapy-sozdaniya-multfilma-s-detmi>

### Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы - технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltvashki.com/multiphoto.html>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

### Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы

(\* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
- 2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
- 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.\*
- 4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
- 5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.

- 6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
- 7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 8) Варежка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
- 10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
- 11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
- 12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
- 13) Вино-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 15) Вино-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
- 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
- 19) Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). \*
- 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
- 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
- 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
- 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
- 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
- 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
- 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
- 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
- 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984.
- 33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
- 34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
- 35) Мартышко. Режиссер Э.Назаров, 1987.
- 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.
- 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
- 38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России.

#### Режиссеры

А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.

39) Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.

40) Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.

#### **Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы**

(\*все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
- 2) Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер.
- 3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 4) Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. Норман Фергюсон.
- 5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
- 6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.

- 7) Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
- 8) Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. Клайд Джероними.
- 9) Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
- 10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
- 11) Книга джунглей. The Jungle Book (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
- 12) Могила светлячков. Kogorogaru no haka (1988). Япония, реж. Исао Такахата.
- 13) Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 14) Ведьмина служба доставки. Majo no takkyubin (1989). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 15) Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. Рон Клементс.
- 16) Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. Гари Труздейл.
- 17) Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж. Генри Селик.
- 18) Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс.
- 19) История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. Джон Лассетер.
- 20) Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.

**Диагностические материалы**

**Мониторинг результатов обучения учащихся**

Дата проведения:

ФИО \_\_\_\_\_

№	Содержание аттестации	Критерии оценки 1-5
1	Знание видов мультипликации	
2	Знание профессий связанных с мультипликацией	
3	Знание этапов создания мультфильма	
4	Умение самостоятельно снять мультфильм	
5	Умение работать в коллективе	

**Викторина «Юный мультипликатор»**

1. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)
2. Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.
3. Кто придумал первые рисованные мультфильмы — Эмиль Рейно в 1880г
4. Самая известная анимационная студия в мире? Студия Уолта Диснея
5. Самая известная Российская киностудия? Союзмультфильм.
6. Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? Микки Маус
7. Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? Stopmotions
8. С чего начинается съемка мультфильма? – сценарий.
9. Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется –раскадровка.
10. Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток. – перекладка.

**Приложение 2**

Основные техники анимации:

**Stopmotion (стоп мошен)**

В этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stopmotion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

**Рисованная техника — перекладка:**

Перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- плотная бумага или картон;
- фломастеры, краски, карандаши, мелки;
- ножницы;
- клейкие подушечки или проволока.

## **Пластилиновая анимация:**

Материалом для мультфильма может послужить не только пластилин, но и глина. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объемной анимации объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигаются, модифицируются между кадрами.

В пластилиновой анимации существует несколько техник:

- перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- пластилин;
- клей ПВА или фольга, чтобы пластилин скользил по стеклу;
- различные стеки;
- скалка;
- специальный шприц для выдавливания пластилина.

В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег».

Объёмная анимация: классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- пластилин;
- проволока;
- фольга;
- эластичные колготки;
- бусины/пластик и т.д.;
- клей ПВА

комбинированная анимация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

## **Песочная анимация:**

Хотя и более распространенное название данной техники — песочная анимация, оно не совсем верно, так как в качестве материала может выступать любой легкий порошок — песок, соль, крупа и т.д. Порошок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное стекло. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить, или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- спитой кофе;
- спитой чай;
- морской песок;
- крупы (гречка, манка, пшено и т.д.)
- сахарные крошки;
- фасоль;
- рис (можно окрашивать).



## Технологические этапы создания мультфильма с детьми.

### Тема будущего фильма.

К выбору темы для будущего анимационного фильма нужно отнестись серьезно, так как из неё возникает идея и история будущего фильма. Замысел фильма дает возможность начать общение с детьми на определенную тему: дружба, вражда, счастье, уважение, вежливость и т.д. Общение в процессе создания мультфильма — самая важная часть: выслушать все мысли и предложения ребят, направить разговор в русло предстоящих съемок, поддержать желание и интерес к предстоящему творческому общению.

### Сценарий.

На данном этапе сочиняется история, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как, же научить ребенка сочинять истории?

На этом этапе нужно сформулировать основную мысль будущего рассказа: для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

Рассказ или история может быть построен по следующей схеме:

экспозиция;  
завязка действия;  
развитие действия;  
кульминация;  
спад действия;  
развязка;  
концовка.

Для составления рассказа можно немного расширить алгоритм, чтобы ребенку было проще ориентироваться.

Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.).

Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.).

Развитие действия (повстречало кого-то, например):

Кульминация (например, превращается в кого-то или что-то).

Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид).

Развязка (с той поры или с тех пор).

Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.).

### Способы придумывания сценария с детьми.

Самый простой способ — это предложить готовую историю. Обсудить ее вместе с детьми. Представить себе персонажей, место действия. Рассказать ее по-своему, разыграть по ролям. При этом история становится конкретной, наполняется новыми деталями и обстоятельствами.

Придумать историю с нуля — более сложная задача. Можно, конечно, начать с первой попавшейся ассоциации и развить из нее сюжет — это довольно интересная игра, но при этом дети часто выдают фрагменты из своих любимых мультфильмов и фильмов.

Поэтому имеет смысл сначала определить тему, посмотреть какие-нибудь иллюстрации и побеседовать. После такой подготовки дети более осмысленно подойдут к созданию сценария.

### Раскадровка.

После того, как придуман сюжет или написан сценарий, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка — это рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс. Зачем она нужна? На этом этапе впервые появляется визуальное видение будущего мультфильма. В раскадровке действие разбивается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм. Это позволяет распланировать дальнейшую работу.

### Производственный план.

Производственный план представляет собой таблицу, в которой по трем столбцам расписаны фоны, герои и вещи, которые необходимо нарисовать для будущего мультфильма. Это конкретный план, который лучше как следует продумать с самого начала.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон, изображающий место происходящего действия, действующих лиц и предметы, с которыми они взаимодействуют.

### **Изготовление.**

Когда доходит дело до подготовки героев и атрибутики, лучше сосредоточиться на этом процессе. Важно, в начале занятия распределить задания и начать сообща творить. В процессе работы можно подробно обсудить содержание рисунка, выслушать каждого участника съемок.

### **Озвучивание.**

В анимационном производстве звук для мультфильмов обычно записывается перед анимацией. Поскольку в наших детских мультфильмах точной синхронизации звука и изображения обычно не требуется, мы записываем голоса после анимации или параллельно.

Для записи звука требуется записывающее устройство. Это может быть компьютер с микрофоном или диктофон. Также можно записывать на микрофон, встроенный в цифровой фотоаппарат или камеру. Можно записывать на мобильный телефон или любое другое записывающее устройство. При этом надо понимать, что качество звука напрямую зависит от уровня оборудования, которым вы пользуетесь. И если планируется, что мультфильм будет показан на большом экране, то лучше позаботиться о том, чтобы все слова были хорошо слышны, и был минимум посторонних шумов.

Запись лучше всего проводить в отдельном тихом помещении. Микрофон лучше укрепить на специальную стойку, а не держать в руках, для того, чтобы расстояние до источника звука сильно не менялось.

## **Приложение 4**

### **Основные термины:**

**Кадр** — одна картинка раскадровки.

**Сцена** — часть действия, происходящая на одном фоне. Может состоять из нескольких кадров, а может из одного.

**План** — то, в каком приближении показан объект или персонаж. Планы бывают: дальний, общий, средний, крупный, очень крупный. Для чего это нужно? Это помогает более точно передать смысл происходящего. Например: когда необходимо заострить внимание на эмоциях персонажа — используют крупный план, если нужно показать место действия — общий или дальний.

**Диалог** — то, что говорят персонажи, и звуки, которые они издают — помечается под соответствующим кадром.

**Спецэффекты** — сложные визуальные эффекты, которые будут делаться на компьютере. Вспышки молний, дождь, снег и т.п. по возможности задумываются заранее и помечаются в раскадровке.

**Действие** — то, что происходит в сцене. Очень важно, рисуя раскадровку, представлять себе сцену именно в действии, а не статично. Обозначать перемещения персонажей и предметов стрелочками.

**Фон** — изображение места действия.

**Панорама** — протягивание специально нарисованного длинного фона через кадр.

Иногда во время занятий имеет смысл рисовать раскадровку одновременно с придумыванием сценария. Это делает процесс более динамичным.