

Муниципальное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Центр дополнительного образования»

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от «30» августа 2024 г.

Утверждена
приказом № 73-о от «30» августа 2024 г

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Мультстудия»**

Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: 7 – 13 лет
Срок реализации: 3 года (204 часа)

Автор-составитель: Строгина О.С.,
педагог дополнительного образования

г. Ломоносов
2024/25 уч. год

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» (далее – Программа) технической направленности разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 629 от 27 июля 2022 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утвержденного распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (далее – СП 2.4.3648-20);
- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18 ноября 2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Правилами применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 11 октября 2023г. №1678;
- Письмом Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 г. № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности»;
- Уставом и соответствующими локальными актами МАН ОУ «ЦДО».

Отличительной особенностью программы является модульное построение ее содержания. Модуль может выступать как самостоятельная программа обучения, индивидуализированная по содержанию, методам учения, уровню самостоятельности, темпу учебно-познавательной деятельности обучающегося.

Модули образуют определенную взаимосвязанную целостность в составе программы, могут расцениваться как логическая подструктура внутри общей структуры программы. Мера самостоятельности образовательного модуля определяется его относительной тематической замкнутостью. Результаты промежуточного контроля могут одновременно служить входным контролем, предвещающим переход к освоению нового модуля.

Основная идея образовательной модульной программы: включение обучающихся в серьезную творческую работу повышенной сложности; поддержание многоуровневой и многофункциональной обогащенной образовательной среды, обеспечивающей развитие одаренных детей.

Программа «Мультстудия» состоит из трех автономных модулей: модуль I «Мир мультипликации», модуль II «Основы анимации», модуль III «Мульт-проект».

Программа направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей, обучающихся;
- индивидуализацию образования в соответствии с образовательными потребностями и возможностями обучающихся;

– комплексное развитие и поддержку детей, проявивших интерес и очевидные способности к техническому творчеству.

Программой предусмотрен выбор обучающимися направлений для творчества, создание собственных проектов, позволяющих решать актуальные технические, эстетические и социально-значимые задачи средствами мультипликации.

Актуальность

Мультипликация является одним из самых востребованных видом современного искусства, так как обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на ребенка, а также широкими воспитательно-образовательными возможностями.

Современный ребенок привык к готовому кино и мультфильму, которые часто носят разрушительный характер для душевного равновесия. Поэтому создание собственных мультфильмов добрых и поучительных так важно в нынешних условиях.

Программа способствует повышению медиаобразования, знакомит с новыми методами, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Знание основ мультипликации даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых технологий будущего.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Дополнительная общеразвивающая программа построена с учетом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определенными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах монтажа.

Занятия мультипликацией развивают не только творческие способности детей, фантазию, воображение, литературное творчество, но и помогают стать уверенней в себе, почувствовать себя в роли автора, режиссера, художника, звукооператора, актера.

Данная Программа является разноуровневой (см. раздел «Особенности организации образовательного процесса»).

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, использовании технологии проектного обучения, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой.

В процессе создания авторских мультфильмов перед обучающимися поднимаются проблемы окружающей их действительности. На занятиях дети придумывают истории, анализируют, выявляют причину происходящего и способы решения. Создание мультфильмов по своему сюжету, несомненно, будет способствовать развитию творческого потенциала личности, профессионального самоопределения в будущем.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и

способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого участника процесса очень значима, что способствует формированию чувства ответственности и значимости обучающихся.

Цель: развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, средствами мультипликационной деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- познакомить с профессиями в мультипликации.

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- формировать умение работать с информацией, структурировать полученные знания;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового);
- развивать дикцию, выразительность речи.

Воспитательные:

- воспитывать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, трудолюбие, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- воспитывать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания авторских мультфильмов.

Условия реализации программы:

Набор в группы осуществляется без конкурса. При приеме проводится собеседование для выявления уровня творческих способностей обучающегося. Таким образом, за 3 года может быть обеспечена последовательная реализация программы на основе усложнения и наращивания необходимых компетенций.

Вместе с тем, поскольку данная программа адресована талантливым детям, может быть использована стратегия укоренного обучения и стратегия обогащения, предполагающие зачисление на любой модуль программы детей, проявляющих особые способности. В этом случае программа позволяет выстроить индивидуальную траекторию ее освоения, индивидуальное сопровождение одаренного ребенка или группы детей.

Наполняемость групп регулируется договором о сетевом взаимодействии (в соответствии с СП 2.4.3648-20) и может составлять от 10 до 30 человек.

Объем и сроки реализации программы – 3 года, каждого модуля – 1 год.

Программа рассчитана на 204 часа, по 68 часов в год на каждый модуль.

Из них:

модуль I «Мир мультипликации» - 1 год обучения – 68 часов,

модуль II «Основы анимации» - 1 год обучения – 68 часов,

модуль III «Мульт-проект» - 1 год обучения – 68 часов.

Возраст обучающихся:

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной разноуровневой дополнительной общеразвивающей программы 7-13 лет (2-6 класс). Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

Режим занятий: продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Между занятиями установлен 10-минутный перерыв. Недельная нагрузка на одну группу 2 часа.

Форма проведения занятий: аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

Форма: акция, выставка, защита проектов, игра, конкурс, мастер-класс, тренинг, фестиваль, онлайн консультация, вебинар, чат-занятия, веб-занятия (конференции, практикумы и другие).

Форма обучения: очная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Язык обучения – русский.

Особенности организации образовательного процесса

Содержание каждого модуля построено с учетом углубления теоретических знаний обучающихся, которые закрепляются на практике через выполнение практических заданий.

Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма.

Включает разнообразные виды изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление персонажей из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности.

Программа предусматривает:

- индивидуальную работу с обучающимися, которая организуется в целях создания условий для их самореализации;
- качественной подготовки к доступным конкурсным мероприятиям;
- отработки пропущенных учебных занятий.

Занятия по Программе включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

Первый модуль предполагает знакомство ребенка с различными видами мультипликации и материалами для их создания (пластилин, бумага и т.д.), что позволяет воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. Обучение представляет собой серию мастер-классов, содержание которых доступно для каждого обучающегося любого уровня подготовки. Практические задания выполняются детьми в соответствии с имеющимися способностями и возможностями.

Второй модуль раскрывает различные анимационные приемы. На теоретических занятиях дети разбирают схемы приемов и отрабатывают их на практике. Кроме того, обучающиеся учатся придумывать интересные сюжеты, используя законы кинодраматургии, оформляют свои идеи в сценарий и раскадровку. Сюжет определяют

сами дети. Это могут быть готовые истории на основе стихов, басен, коротких рассказов и т.д., а также придуманные детьми на заданную тему.

В рамках третьего модуля дети продолжают осваивать азы мультипликации. Профессионально самоопределяются в области анимации. Применяют на практике полученные знания и умения в создании медиа-продукта – мультфильма. Модуль в практической части предполагает профпробы в области различных направлений мультипликации (разбор профессий). На третьем модуле обучаются дети, которые имеют представление о видах и техниках мультипликационной деятельности, имеют опыт съемки мультфильмов, нуждаются в углублении знаний в области анимации.

На занятиях обучающиеся могут принимать различные роли и различную степень активности от участника-исполнителя до организатора и старшего группы - режиссера, либо быть самостоятельным realizатором. При такой организации образовательного процесса в учебной группе обеспечивается разноуровневость и дифференцированный подход.

На каждом модуле в зависимости от возраста и способностей ребенка педагог может использовать материалы для практических занятий разного уровня сложности:

1 уровень (стартовый) – простые шаблоны, трафареты, заготовки, которые ребенок может доработать (раскрасить, долепить, доклеить и т.д.), работа репродуктивного характера;

2 уровень (базовый) – шаблоны, трафареты, заготовки, на основе которых ребенок создает своих героев (добавляет новые элементы);

3 уровень (продвинутый) – ребенок создает историю с героями и окружением по своему собственному замыслу, проявляет фантазию и самостоятельность.

Реализация данной программы предусматривает различные режимы освоения ее содержания, исходя из индивидуального темпа и объёма освоения знаний, умений, компетенций обучающихся. В процессе педагогического наблюдения педагог может определить те или иные формы и режимы для учебной группы в целом либо для отдельных обучающихся. Это могут быть:

- режим, основывающийся на индивидуальном образовательном маршруте /траектории обучающегося, в том числе и интенсивный режим;
- консультационные режимы (в т. ч. заочные и в сети «Интернет»);
- режимы экспертной поддержки, в том числе с привлечением наставника;
- групповые режимы.

При определении уровня сложности освоения Программы обучающимся педагог проводит входной контроль (стартовую оценку), где определяет

- уровень мотивации обучающегося;
- уровень образовательных возможностей и сформированности компетенций по направлению данной программы.

Материально-техническое оснащение программы:

- Кабинет, оснащенный мебелью (столы и стулья), с необходимым количеством посадочных мест;
- Ноутбук;
- Цифровой фотоаппарат;
- Проектор;
- Штатив;
- Световое оборудование;
- Расходные материалы. Подробный перечень по темам каждого модуля представлен в разделе «Методическое обеспечение Программы».

Кадровое обеспечение: Педагоги дополнительного образования.

Воспитательная работа

Воспитание рассматривается в современной научной литературе как социальное взаимодействие педагога и воспитанника, ориентированное на сознательное овладение детьми социальным и духовным опытом, формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения.

Примерный план воспитательной работы на учебный год

Дата/месяц проведения	Название мероприятия, форма проведения
сентябрь	День знаний
сентябрь	Беседа об энергосбережении
октябрь	Акция ко Дню учителя 5 октября
октябрь	Беседа о безопасности школьников в сети Интернет
октябрь	Международный день анимации – 28 октября
ноябрь	День народного единства 4 ноября
ноябрь	Беседа о безопасности на дорогах
ноябрь	Акция ко Дню матери в России 28 ноября
декабрь	Беседа к Международному дню инвалидов 3 декабря
декабрь	День Конституции Российской Федерации 12 декабря
декабрь	Беседа о безопасности в зимнее время года
январь	Акция ко Дню снятия блокады Ленинграда 27 января
январь	Акция, посвященная теме года в России
февраль	Беседа ко Дню защитника отечества 23 февраля
февраль	Международный день родного языка 21 февраля
март	Акция к международному женскому дню 8 марта
март	Беседа об экологии и защите окружающей среды
апрель	День российской анимации 8 апреля
апрель	Акция ко Дню космонавтики 12 апреля
май	Акция ко Дню Победы 9 мая
май	Акция к Международному дню семьи 15 мая
май	Беседа о безопасности летом на воде

Планируемые результаты

Предметные

- знание основных видов мультипликации;
- владение специальной терминологией;
- опыт творческой деятельности в различных профессиях в мультипликации;
- умение создавать и анимировать персонажей из различных материалов;
- владение здоровьесберегающими технологиями при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных фильмов;
- знание технологии создания покадровой анимации;
- владение профессиональным оборудованием и программным обеспечением, необходимым для создания мультфильма;
- способность реализовывать творческий замысел в создании анимационного проекта.

Метапредметные

- умение ставить перед собой новые цели и задачи, планировать их реализацию;
- умение планировать свои действия;

- умение анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- умение осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи;
- развитие мелкой моторики рук при изготовлении элементов мультфильма;
- развитие дикции, способность понятно и выразительно высказывать свои мысли.

Личностные

- умение эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач;
- умение правильно организовать рабочее место;
- трудолюбие, стремление довести дело до конца;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- адекватное понимание причин успешности/неуспешности своей творческой деятельности;
- следование моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей.

Учебный план модуль I «Мир мультипликации»

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля
			всего на тему	теория	практика	
1	Как создаются мультфильмы?	Вводное занятие. - Инструктаж по технике безопасности; - Знакомство детей с историей анимации, оптические иллюзии; - Профессии в мультипликации; - Способы движения на экране. <i>Практика:</i> изготовление с детьми собственной оптической игрушки «Тауматроп».	8	5	3	Собеседование, анкетирование, пробная работа
2	Предметная анимация	Способы движения предметов внутри кадра. <i>Практика:</i> Съёмка коротких мультфильмов, из природного материала, овощей, сладостей и других предметов.	7	3	4	Съёмка и анализ этюдов в технике «Предметная анимация»
3	Сыпучая анимация	Знакомство с особенностями песочной анимации, с движением на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов. Аппликация в	9	4	5	Съёмка и анализ этюдов в технике «Сыпучая анимация»,

		мультипликации. <i>Практика:</i> Работа с манкой, камешками, песком, бумагой и т. п. Съёмка мультфильмов.				«Обрывная анимация»
4	Рисованная анимации	Принципы рисованной анимации. Контур и силуэт. Роль цвета в мультфильме. <i>Практика:</i> Съёмка мультфильма в стиле «театр теней». Кляксография.	6	3	3	Съёмка и анализ этюдов в технике «Рисованная анимация»
5	Кукольная анимации.	Знакомство с кукольной анимацией. Конструкция куклы на каркасе, принципы съёмки. <i>Практика:</i> Съёмка мультфильм с игрушками. Создание куклы и декораций для кукольного мультфильма.	7	3	4	Съёмка и анализ мультфильмов в технике «Кукольная анимация»
6	Пластилиновая анимация	Объёмная и плоская пластилиновая анимация. Приёмы лепки из пластилина и смешение цветов. Эмоции в анимации. Сюжет и раскадровка. <i>Практика:</i> Съёмка мультфильмов. Создание персонажей из пластилина на силуэте и каркасе. Пластилинография. Сказка на новый лад.	29	13	16	Съёмка и анализ мультфильмов в технике «Пластилиновая анимация»
7	Контрольные и итоговые занятия	- Показ практических работ объединения по пройденным темам. - Фестиваль мультфильмов.	2	-	2	Показ работ
	Всего		68	31	37	

Цель модуля: развитие творческих способностей детей через анимационную деятельность в основных техниках мультипликации.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов
- научить технологии покадровой съёмки.

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового).

Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- воспитать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания мультфильмов.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- знание основных видов мультипликации;
- владение специальной терминологией;
- умение работать с раздаточным материалом педагога;
- умение работать с оборудованием для съемки покадровой анимации;
- умение изготавливать персонажей мультфильмов из различных материалов;
- умение создавать мультфильмы с простой анимацией движения в разных техниках.

Метапредметные:

- развитие художественно-эстетического вкуса;
- развитие зрительного восприятия, чувства цвета;
- умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- развитие мелкой моторики рук при работе с различными материалами.

Личностные:

- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- трудолюбие, стремление довести дело до конца;
- умение правильно организовать рабочее место;
- умение проявлять эмоционально-нравственную отзывчивость, доброжелательность, понимание и сопереживание чувствам других людей.

Будут знать:

- историю возникновения мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природные и другие материалы);
- простые способы «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;
- этапы создания мультипликационных фильмов.

Будут уметь:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- выполнять покадровую съемку;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

Содержание программы модуля «Мир мультипликации»

Раздел 1. Вводное занятие. Как создаются мультфильмы? (8 часов)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. Беседа о любимых мультфильмах.

Теория: Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Оптические игрушки. Профессии в мультипликации: режиссер, сценарист, художник, аниматор, оператор. Известные зарубежные и российские студии мультипликации. Понятие «Stop motion» (Стоп моушен). Пикселизация. Этапы создания мультипликационных фильмов.

Практика: пробная работа, изготовление первой оптической игрушки «тауматроп». Ролевая игра «На съемочной площадке», составление плана работы над мультфильмом.

Раздел 2. Предметная анимация (7 часов)

Теория: Способы движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни. Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме.

Практика: Развитие умения покадрового движения малых предметов на мультстоле. Сбор и анимация природного материала – камушков, веточек, листьев и пр.

Анимация овощей и сладостей. Практическая работа.

Раздел 3. Сыпучая анимация (9 часов)

Теория: Знакомство с особенностями песочной анимации. Движение на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов – мозаики. Аппликация в мультипликации. Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме.

Практика: Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Создание новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов. Создание картинок из цветного песка. «Технический мультфильм» из железных деталей (винтики, шестеренки, гайки и т. п.). Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мультстоле.

Раздел 4. Рисованная анимация (6 часов)

Теория: Принципы рисованной анимации. Выразительность линии. Контур и силуэт. Роль цвета в мультфильме. Цветовой круг. Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме.

Практика: Съемка мультфильмов с нарисованными героями. Съемка мультфильма в стиле «театр теней». Кляксография - индивидуальная работа с превращением цветных клякс в мультипликационных персонажей. Создание мультфильма красками на стекле.

Раздел 5. Кукольная анимация (7 часов)

Теория: Знакомство с кукольной анимацией. Изучение конструкции каркаса для куклы. Инструменты и материалы. Декорации для кукольных мультфильмов. Принципы съемки. Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме.

Практика: Мультфильм с готовыми игрушками. Создание куклы и декораций для кукольного мультфильма.

Раздел 6. Пластилиновая анимация (29 часов)

Теория: Объемная и плоская пластилиновая анимация. Приемы лепки из пластилина. Инструменты. Таблица смешения цветов. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин. Способы движения объемных персонажей и техника «перекладки» в плоской пластилиновой анимации. Эмоции в анимации. Сюжет и раскадровка (приложение 6).

Практика: Лепка героев на каркасе из шпажек и проволоки. Пластинография – создание фона из пластилина. Анимация эмоций персонажа. Съемка известной сказки на новый лад с учетом всех этапов создания мультфильма: сюжет, сценарий, раскадровка, изготовление персонажей и фонов, съемка, музыкальное сопровождение и монтаж.

Раздел 7. Контрольные и итоговые занятия (2 часа)

Практика: В конце I-го полугодия проходит показ работ обучающихся за отчетный период, Проходит обсуждение результатов, самооценка.

На итоговом занятии, в конце II-го полугодия проходит представление и обсуждение практических работ в форме открытого показа мультфильмов объединения (Фестиваль мультфильмов) по каждой теме за учебный год.

Учебный план модуль II «Основы анимации»

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля и промежуточной аттестации
			Всего на тему	Теория	Практика	
1	История анимации	Вводное занятие. - Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. - История анимации: оптические иллюзии - Основные анимационные техники. «Перекладка». <i>Практика:</i> создание оптической игрушки «Фенакистископ»	8	3	5	Беседа, практическая работа
2	Основы кинодраматургии	Этапы создания мультфильма. Главный герой. Разработка сюжета. Сценарий, раскадровка, виды планов. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. <i>Практика:</i> придумай образ героя, сюжет, игра «раскадруй считалку».	12	4	8	Конкурс на лучшую раскадровку, практическая работа, самоанализ
3	Азбука анимации	Анимационные приемы. Анимация: роста, текста, взрыва, падения, ходьбы, морфинг, речи, огня. Просмотр отрывков, работа по схемам. <i>Практика:</i> практическая работа по отработке приемов.	41	10	31	практическая работа
4	Авторский мультфильм	Подготовка и создание тематического мультфильма с применением изученных приемов. Техника и материалы на выбор.	5	1	4	практическая работа

5	Контроль ные и итоговые занятия	- Показ практических работ объединения по пройденным темам. - Фестиваль мультфильмов.	2	-	2	Показ работ
	Всего		68	18	50	

Цель модуля: развитие творческих способностей детей и формирование у них комплекса знаний, умений и навыков владения различными анимационными приемами для создания мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными анимационными приемами;
- познакомить обучающихся с основами кинодраматургии;
- расширить знания технологии создания мультфильмов - разработка идеи, изготовление элементов мультфильма, съемка и монтаж и т.д.

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- формировать умение работать с информацией, структурировать полученные знания;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового);
- развивать дикцию, выразительность речи.

Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- владение специальной терминологией;
- умение применять на практике знаний анимационных приемов;
- знание основных принципов построения сюжета по законам кинодраматургии;
- умение работать с оборудованием и программным обеспечением для создания мультфильмов;
- умение создавать качественный медиа-продукт по этапам производства.

Метапредметные:

- развитие художественно-эстетический вкус, фантазии, изобретательность;
- умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умение строить логические цепочки, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи в повествовании;
- умение осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи;
- развитие мелкой моторики рук при работе над анимационным продуктом в (изготовлении и движении);
- умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией.

Личностные:

- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- умение правильно организовать рабочее место;

- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- умение проявлять эмоционально-нравственную отзывчивость, доброжелательность, понимание и сопереживание чувствам других людей;
- следование моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения.

Будут знать:

- историю возникновения и основные аспекты развития мультипликации;
- основные приемы кинодраматургии;
- этапы создания мультфильмов;
- анимационные приемы движения мультипликационных героев на экране.

Будут уметь:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- придумывать интересные истории, составлять схемы сюжета;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

Содержание программы модуля «Основы анимации»

Раздел 1. История анимации (8 часов)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: История анимации. Оптические иллюзии, приборы. Основные анимационные техники. Понятие «Перекладка». Примеры профессиональных мультфильмов («Ёжик в тумане» 1975 г.). Работа со слоями.

Практика: Создаем фенакистископ. Съемка мультфильма в технике «перекладка».

Раздел 2. Основы кинодраматургии (12 часов)

Теория: Этапы создания мультфильма. Главный герой. Разработка сюжета. Разработка сюжета, сценарий. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. Виды планов, операторская работа. Просмотр мультфильмов с остановкой в ключевых точках, для придумывания новой ветки сюжета детьми.

Практика: Составление плана создания мультфильма по этапам. Придумать и нарисовать образ своего героя по схеме. Придумать сюжет, составить сценарий и раскадровку. Игра «Раскадруй считалочку».

Раздел 3. Азбука анимации (41 час)

Теория: Анимационные приемы. Анализ схем с фазами анимации. Просмотр отрывков мультфильмов. Анимация:

- роста (пр., рост цветка из семечка, вытягивание или раскручивание ростка, раскрытие бутона);
- текста (пр., появление, исчезновение, дрожание, вращение букв имени, название объединения, поговорка);
- взрыва (пр., салют, хлопушка);
- падения (пр., снег, перо, капля, гиря);
- ходьбы на две и четыре ноги (ходьба, бег);
- морфинг формы и цвета (трансформация одного предмета в другой, слияние или распад);
- речи (артикуляция, анимация фрагмента песни или стихотворения);

- огня (пр., пожар, факел, вечный огонь).

Практика: по каждому приему обучающийся создает героя, рисует раскадровку анимации, снимает короткую зарисовку (закрепляет прием на практике).

Раздел 4. Авторский мультфильм (5 часов)

Теория: План работы: обсуждение темы, выбор техники, написание сценария, схема сюжета, раскадровка, съемка, монтаж.

Практика: Обучающийся может работать индивидуально или в команде по 3-5 человек. Создание мультфильма идет по этапам, самостоятельно определяется тема и техника исполнения. Обязательно должны использоваться приемы анимации, изученные ранее.

На последнем занятии проходит показ работ (фестиваль мультфильмов).

Раздел 5. Контрольные и итоговые занятия (2 часа)

Практика: В конце I-го полугодия проходит показ работ обучающихся за отчетный период, Проходит обсуждение результатов, самооценка.

На итоговом занятии, в конце II-го полугодия проходит представление и обсуждение авторских мультфильмов и творческих работ в форме открытого показа (Фестиваль мультфильмов).

Учебный план модуль III «Мульт-проект»

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля и промежуточной аттестации
			Всего на тему	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	Вводное занятие. - Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. История анимации. <i>Практика:</i> создание оптической игрушки «Зоотроп»	2	1	1	Беседа, практическая работа
2	Профессии в мультипликации.	Знакомство с профессиями в анимации: режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер. <i>Практика:</i> практическая работа по каждой профессии.	14	7	7	Практическая работа, самоанализ
3	Азбука анимации	Повторение и закрепление пройденного за прошлый год материала, виды анимационных техник и их комбинирование. 12 принципов анимации. <i>Практика:</i> Упражнения.	17	5	12	Упражнения, самоанализ
4	Мульт-проекты	Работа в команде. Подготовка и создание социальных мультфильмов в различных техниках по этапам.	33	-	33	Съемка и анализ тематических мультфильмов, участие в

						конкурсах
5	Контрольные и итоговые занятия	- Портфолио и шоурил практических работ. - Фестиваль мультфильмов.	2	-	2	Портфолио, шоурил, показ
	Всего		68	13	55	

Цель модуля: развитие творческих способностей детей с погружением в профессиональную анимационную среду для создания качественных мульт-проектов.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с профессиями в мультипликации и особенностями их работы;
- познакомить обучающихся с 12 принципами анимации;
- расширить знания обучающихся о технологии создания анимационных проектов: от идеи к презентации готового продукта.

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- формировать умение работать с информацией, структурировать полученные знания;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового);
- развивать дикцию, выразительность речи.

Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, трудолюбие, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- воспитать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания авторских мультфильмов.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- владение специальной терминологией;
- опыт творческой деятельности в различных профессиях в мультипликации;
- умение применять на практике знания 12 принципов анимации;
- способность реализовывать творческий замысел в создании анимационного проекта;
- умение презентовать результат своего труда.

Метапредметные:

- умение ставить перед собой новые цели и задачи, планировать их реализацию;
- умение планировать свои действия;
- умение анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- умение осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи;
- развитие мелкой моторики рук при изготовлении элементов мультфильма;
- развитие дикции, способность понятно и выразительно высказывать свои мысли.

Личностные:

- умение эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач;

- умение правильно организовать рабочее место;
- трудолюбие, стремление довести дело до конца;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- адекватное понимание причин успешности/неуспешности своей творческой деятельности;
- следование моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей.

Будут знать:

- профессии в сфере мультипликации;
- основы анимации и технологии мультипликации;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- принципы работы аниматоров.

Будут уметь:

- передавать движения персонажа, с учетом его веса и массы;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму, анимировать героев, озвучивать и делать монтаж;
- владеть компьютерными технологиями и медиатехнологиями;
- самостоятельно создавать мультипликационный фильм;
- подбирать жанр предстоящей работы.

Содержание программы модуля «Мульт-проект»

Раздел 1. Вводное занятие (2 часа)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: История анимации

Практика: Создаем зоотроп.

Раздел 2. Профессии в мультипликации (14 часов)

Теория: Знакомство с профессиями в мультипликации: режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер. Особенности работы. Инструменты и материалы.

Практика: Практическая работа по каждой профессии:

- Режиссер – Рождение идеи мультфильма, «мозговой штурм»;
- Сценарист - Игра «Продолжи историю». Развитие сюжета известного мультфильма;
- Художник – Создание героя по заданию, характер, образ;
- Аниматор – Двухфазная анимация;
- Оператор – Фотооткрытки (композиция кадра);
- Звукооператор - Озвучка известных мультфильмов;
- Монтажер – Пробы монтажа.

Раздел 3. Азбука анимации (17 часов)

Теория: Виды анимационных техник. 12 принципов анимации. Просмотр отрывков мультфильмов, выполненных в различных техниках. Материалы и основные приемы.

Практика: Выполнение упражнений.

1. Сжатие и растяжение. Персонажи и объекты деформируются, когда они в движении. Задание: Движение мячика.

2. Подготовка к действию. Прежде чем мы начнем движение в определенном направлении, действие обычно подготавливается движением в противоположную сторону. Задание: Упражнение на отработку принципа (прыжки).

3. Сценичность. Расположение персонажа и камеры, освещение сцены. Центр композиции показывает, что важно. План: крупный, средний, общий. Задание: Композиция кадра.

4. «Прямо к действию»/ «от позы к позе». Два анимационных метода "прямо к действию" и "от позы к позе". Фазы движения. Задание: Как летит птица.

5. Инерция/захлест действия. Если какая-то часть тела двигается в одну сторону, как правило, другие части тела при этом двигаются в сторону противоположную. Это позволяет персонажу сохранять равновесие. Задание: Упражнение с инерцией (бросок)

6. Смягчение начала и завершения действия. Движениям человеческого тела и большинству других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться.

7. Движение по дугам. Объекты двигаются по изогнутым линиям, если только они двигаются не с очень высокой скоростью или по направлению прямо в камеру. Задание: Маятник

8. Вторичная анимация. Персонажи обычно совершают первостепенное действие. Их волосы и одежда двигаются следом. Задание: Упражнения на вторичную анимацию (плащ героя, хвост и т.д.)

9. Тайминг. Темп и ритм при передаче движения. Схемы движения: появление-исчезновение, линейное движение, сворачивание-разворачивание, приближение-удаление и т.д. Задание: Движение объектов по схемам.

10. Преувеличение. Позы и выражения лица в анимации более утрированные, чем в реальной жизни. Даже сильная поза или выражение лица обычно могут быть преувеличены еще немного. Задание: Анимация эмоций испуг, удивление, злость, радость и т.п.

11. Хороший дизайн. Влияние цвета на восприятие. Композиция фона. Задание: Оживающий фон.

12. Привлекательность. Во внешности героев должен быть шарм или визуальный интерес. Персонажи строятся из простых форм, таких как сферы, цилиндры и «коробочки». Задание: Создать образ героя с описанием. Работа с модельными листами

Раздел 4. Мульт-проекты (33 часа)

Теория: План работы: обсуждение темы, выбор техники, написание сценария, схема сюжета, раскадровка, съемка, монтаж. Распределение сцен между командами (3-5 человек).

Практика: Групповая работа над анимационными проектами. Выбор техники и разработка сюжета. Подготовка и создание коротких социальных мультфильмов в различных техниках по этапам на заданную тему.

Раздел 5. Контрольные и итоговые занятия (2 часа)

Практика: В конце I-го полугодия результаты работы по второму разделу собирается портфолио обучающегося в виде презентации (формат pdf). Видео-работы упражнений собираются в шоурил.

Шоурил – это демонстрационный видеоролик, который создают, чтобы показать профессиональные умения и опыт. Подобные ролики производят операторы, режиссеры, актеры, монтажеры, кинокомпании, разработчики игр, журналисты и блогеры.

Проходит обсуждение и самооценка.

На итоговом занятии, в конце II-го полугодия проходит представление и обсуждение авторских мульт-проектов в форме открытого показа (Фестиваль мультфильмов).

Методическое обеспечение Программы

Формы и методы работы

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуально-групповая. Занятия включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

Организация и проведение учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом требований СанПинов, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций. Особенно это важно на этапе съемки. Например, дети имитируют движения персонажа: подъем руки, наклон туловища, ходьба и т.д., проигрывают действия персонажа в режиме реального времени. При этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие упражнения помогают увидеть и прочувствовать движение. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение обучающихся. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к заданиям педагога.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);
- проблемное изложение (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой обучающихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени.

Обучение созданию проектов ведется поэтапно. Элементы проектной деятельности используются в каждом модуле и заключаются в четком следовании технологии (этапов) создания медиа-продукта. Во втором модуле (в разделе «Авторский мультфильм») педагог знакомит обучающихся с этапами проекта, оказывая значительную помощь, с тем, чтобы дети освоили логику и технологию создания проектного продукта. Третий модуль предполагает самостоятельную реализацию анимационный проект в индивидуальной или коллективной форме. Учитывая возраст обучающихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование.

На консультации педагог выступает в роли наставника. Он не дает обучающемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

При реализации программы «Мультстудия» используются следующие педагогические технологии:

- игровая технология;

- технология развивающего обучения;
- лично-ориентированная технология;
- технология сотрудничества,
- здоровьесберегающие технологии.

№	Наименование учебного блока	Форма занятия	Используемые приемы и методы	Дидактическое и техническое оснащение	Форма подведения итогов
Модуль I «Мир мультипликации»					
1	Как создаются мультфильмы?	Рассказ, беседа, инструктаж, практическое занятие, игра	Наглядный, словесный, практический	Мультфильмы мировых мультипликационных студий в разных техниках, оптические иллюзии. мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, скотч бумажный.	Собеседование, пробная работа
2	Предметная анимация	Рассказ, объяснение, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Мультфильмы с предметами. мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага, карандаши простые и цветные, ластик.	Съемка и анализ этюдов в технике «Предметная анимация»
3	Сыпучая анимация	Рассказ, объяснение, упражнения, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Мультипликационные работы детских мультстудий, «Веселая карусель» 1 выпуск «Мозаика» (1969), Инструкционные карты. Мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Песок кварцевый цветной, световой стол, бумага А4 цветная.	Съемка и анализ этюдов в технике «Сыпучая анимация», «Обрывная анимация»
4	Рисованная анимация	Рассказ, объяснение, упражнения, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	«Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969, «Петух и краски», реж. Б.Степенцев, мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), Инструкционные карты, Цветовой круг. мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Световой стол, картон, ножницы, карандаши, ластик, доска, мел цв., маркеры, Бумага А4 А3, краски гуашь/акварель, кисточки, карандаши, скотч бумажный.	Съемка и анализ этюдов в технике «Рисованная анимация»

5	Кукольная анимация	Рассказ, объяснение, беседа, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	«Чебурашка» реж. Р.Качанов, 1971, Инструкционные карты. мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, ткань, пенопласт, микрофон, скотч бумажный.	Съемка и анализ мультфильмов в технике «Кукольная анимация»
6	Пластилиновая анимация	Рассказ, объяснение, упражнения, беседа, практические занятия	Наглядный, словесный, практический, проблемное изложение	«Пластилиновая ворона» А.Татарский 1981, Инструкционные карты. мультстанок, ноутбук, штатив, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, пластилин, стеки, микрофон, скотч бумажный.	Съемка и анализ мультфильмов в технике «Пластилиновая анимация»,
7	Контрольные и итоговые занятия	Показ, фестиваль	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения	Работы обучающихся за отчетный период, ноутбук, проектор.	Показ работ
Модуль II «Основы анимации»					
1	История анимации	Беседа, инструктаж	Наглядный, словесный, практический	Шаблоны. Ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы.	Беседа, практическая работа
2	Основы кинодраматургии	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	Карта героя, шаблон раскадровки. Фотоаппарат, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, пластилин, стеки, мультстанок, скотч бумажный.	Конкурс на лучшую раскадровку, практическая работа, самоанализ
3	Азбука анимации	Рассказ, объяснение, упражнения, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	Картотека мультфильмов, Инструкционные карты, схемы анимаций. Ноутбук, штатив, фотоаппарат, проектор. Бумага А4, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, ластик. Материалы на выбор.	практическая работа, самоанализ
4	Авторский мультфильм	Рассказ, объяснение, практическая работа.	Наглядный, словесный, проблемное изложение,	Фотоаппарат, ноутбук, штатив, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока,	практическая работа

			практический.	пластилин, стеки, мультстанок, микрофон, скотч бумажный и другие материалы на выбор.	
5	Контрольные и итоговые занятия	Показ, фестиваль	Стимулирование и мотивация деятельности поведения	Работы обучающихся за отчетный период, ноутбук, проектор.	Показ работ
Модуль III «Мульт-проект»					
1	Вводное занятие.	Беседа, инструктаж	Наглядный, словесный	Ноутбук, проектор, фотоаппарат, штатив. Шаблон для зоотропа, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы.	Беседа, практическая работа
2	Профессии в мультипликации.	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Видео-материалы «Профессии в мультипликации». Фотоаппарат, ноутбук, проектор, диктофон. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, пластилин, стеки, мультстанок, скотч бумажный.	Практическая работа, самоанализ
3	Азбука анимации	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Видео материалы «12 принципов анимации». Карты и схемы для выполнения упражнений. Фотоаппарат, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, пластилин, стеки, мультстанок, скотч бумажный.	Упражнения, самоанализ
4	Мульт-проекты	Практическая работа	проблемное изложение, практический	Инструкционные карты, шаблон раскадровки. Фотоаппарат, ноутбук, штатив, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, проволока, пластилин, стеки, мультстанок, микрофон, скотч бумажный.	Съемка и анализ тематических мультфильмов, участие в конкурсах
5	Контрольные и итоговые занятия	Показ, фестиваль	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения	Работы обучающихся за отчетный период, ноутбук, проектор.	Портфолио, шоурил, показ работ

Методические материалы представлены в виде презентаций по разделам программы, шаблонов, инструкционных карт,

разрабатываются педагогом дополнительного образования и хранятся в месте проведения занятий. Некоторые материалы по программе представлены в Приложении 2.

Оценочные и методические материалы

Система оценки результатов освоения программы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Входной контроль проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей обучающихся и сформированности компетенций по направлению данной программы при зачислении в учебную группу либо при дополнительном наборе обучающихся. Входной контроль проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения. Основными целями диагностики являются оценка совокупности познавательных качеств ребенка, творческих способностей и умений.

Оценочные материалы по проведению входного контроля:

Вопросы для собеседования:

- назовите ваш любимый мультфильм?
- расскажите об этом мультфильме: кто главный герой, какая у него цель, почему этот мультфильм вам нравится?
- что вы любите делать больше всего: рисовать, лепить, вырезать, сочинять истории, снимать, смотреть мультфильмы.
- вы когда-нибудь снимали сами мультфильмы?
- какие виды мультфильмов вы знаете (основные анимационные техники)?
- назовите, в какой технике сняты мультфильмы, фрагменты которых я вам буду показывать.

Практическая часть: по фрагментам известных мультфильмов дети говорят название и рассказывают, в какой анимационной технике он снят (рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная и т.д.).

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов Программы. Форма текущего контроля – практическая работа, конкурс раскадровок, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, анимационные проекты, презентация готовых мультфильмов, показ, портфолио, шоурил, фестиваль мультфильмов. Оценка практической работы проходит по критериям в форме перекрестного анализа, самоанализа и оценки педагога. При этом оценивается продукт и работа на занятии.

Критерии самооценки практической работы по модулям:

№	Критерий	1 модуль	2 модуль	3 модуль
1	Качество исполнения элементов	+	+	+
2	Художественно-эстетическое восприятие	+	+	+
3	Соблюдение технологии стоп-моушен	+	+	+
4	Соответствие схеме анимации		+	
5	Качество портфолио			+
6	Качество шоурила			+
7	Оригинальное решение	+	+	+
Работа				
1	Грамотное использование ресурсов	+	+	+
2	Организация рабочего места	+	+	+
3	Работа в команде	+	+	+

После съемки мультфильма с сюжетом проводится коллективное обсуждение с заполнением рефлексивного листа (Приложение 3).

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися

разделов или ключевых тем Программы, проводится в декабре (I полугодие) и мае (II полугодие) текущего учебного года.

Формы промежуточной аттестации обучающихся:

Модуль I «Мир мультипликации»

1 год обучения - I полугодие: Показ практических работ,

II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

Модуль II «Основы анимации»

2 год обучения - I полугодие: Показ практических работ,

II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

Модуль III «Мульт-проект»

2 год обучения - I полугодие: Портфолио и шоурил,

II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

Ведется учет творческой активности и достижений обучающихся (участие в творческих и конкурсных мероприятиях различного уровня, призовые места и иные достижения).

Проводятся коллективные обсуждения готовых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ.

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1	Оригинальность названия мультфильма	3
2	Соответствие содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4	Использование оригинальных спецэффектов	3
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6	Законченность темы	3
	Итого	20

Оценочная шкала:

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальным нормативным актом - Положением о промежуточной аттестации обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам различной направленности в муниципальном автономном образовательном учреждении дополнительного образования «Центр информационных технологий» муниципального образования Ломоносовский муниципальный район Ленинградской области. При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев:

– предметные знания и умения;

- метапредметные (общеучебные) умения и навыки;
- личностные результаты.

В рамках каждого критерия педагог самостоятельно определяет максимальное количество возможных баллов по каждому показателю (по 5 в каждом критерии). Для оценивания показателей критерия используется трехуровневая система:

0 – низкий уровень, критерий не наблюдается или слабо выражен

1- средний уровень, присутствуют незначительные ошибки, исправляет с подсказкой педагога или самостоятельно

2 – высокий уровень, задание выполнено без ошибки, проявляет активность и самостоятельность, предлагает оригинальные решения.

Показатели образовательных результатов:

	Предметные знания и умения	Метапредметные (общеучебные) умения и навыки	Личностные результаты
1 модуль	1. Владение специальной терминологией. 2. Умение работать с раздаточным материалом. 3. Уровень владения инструментами и оборудованием. 4. Уровень владения материалами. 5. Уровень владения простой анимацией движения.	1. Художественно-эстетическое восприятие, чувство вкуса. 2. Развитие мелкой моторики рук. 3. Уровень владения культурой речи, умение выступать перед аудиторией. 4. Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность. 5. Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации.	1. Ориентация на выполнение морально-нравственных норм. 2. Прилежание и трудолюбие. 3. Оценка своих поступков. 4. Культура поведения, дисциплинированность. 5. Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность.
2 модуль	1. Владение специальной терминологией. 2. Умение применять на практике знания анимационных приемов. 3. Уровень владения приемами кинодраматургии; 4. Уровень владения оборудованием и ПО. 5. Соблюдение технологии производства мультфильма.	1. Художественно-эстетическое восприятие, чувство вкуса. 2. Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией. 3. Умение подбирать и работать с источниками информации. 4. Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность. 5. Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации.	1. Ориентация на выполнение морально-нравственных норм. 2. Прилежание и трудолюбие. 3. Оценка своих поступков. 4. Культура поведения, дисциплинированность. 5. Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность.
3 модуль	1. Владение специальной терминологией. 2. Опыт творческой деятельности в различных профессиях в мультипликации. 3. Умение применять на практике теоретические знания. 4. Креативность, самостоятельность в разработке продукта. 5. Умение осуществлять проектную или учебно-исследовательскую работу, оформлять результаты.	1. Инициативность, социальная активность, самостоятельность. 2. Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией. 3. Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность. 4. Умение подбирать и работать с источниками информации. 5. Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации.	1. Ориентация на выполнение морально-нравственных норм. 2. Прилежание и трудолюбие. 3. Оценка своих поступков. 4. Культура поведения, дисциплинированность. 5. Умение работать в команде для решения общих задач.

По результатам промежуточной аттестации педагог заполняет Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 1)

Список литературы

Литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.;
3. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
6. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010;
7. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
8. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;
9. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.;
10. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012;
11. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;
12. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
13. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
14. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15 с.

Литература для обучающихся и родителей

1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
5. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007;
7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
8. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;

9. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
10. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.;
11. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; (пер.с англ. Е.Энгельс).- Москва: Эксмо,2020. – 392 с.:ил.;
12. Энциклопедия отечественной мультипликации.- М.: Алгоритм, 2006.-816с.

Интернет ресурсы

1. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru
2. Проект «Анимация и я» (лекции и практические занятия)
<http://multazbuka.ru/>
3. Как создать мультик на компьютере <https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html>

**Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе
20__ / 20__ учебный год**

ФИО педагога дополнительного образования Фамилия Имя Отчество педагога

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Мультстудия» Модуль

-

(наименование дополнительной общеразвивающей программы, модуль программы)

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 3 года, Группа _____, Год обучения _____.

Форма проведения промежуточной аттестации _____, Дата проведения аттестации _____.

№п/п	Фамилия, имя, учащегося	Образовательные результаты*															Всего баллов							
		1. Предметные знания и умения					Всего баллов	2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки					Всего баллов	3. Личностные результаты					Всего баллов					
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		1	2	3		4		5				
1																								
...																								

Всего аттестовано _____ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации**:

Предметные знания и умения: высокий уровень _____ чел., _____%; средний уровень _____ чел., _____%; низкий уровень _____ чел., _____%;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки: высокий уровень _____ чел., _____%; средний уровень _____ чел., _____%; низкий уровень _____ чел., _____%;

Личностные результаты: высокий уровень _____ чел., _____%; средний уровень _____ чел., _____%; низкий уровень _____ чел., _____%;

Примечания***: зачет прохождения промежуточной аттестации (Фамилия Имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений

* образовательные результаты представлены в разделе «Оценочные и методические материалы»

** высокий уровень – от 8 до 10 баллов; средний уровень – от 5 до 7 баллов; низкий уровень – от 1 до 4 баллов

*** зачет прохождения промежуточной аттестации (указывается фамилия имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений (наличие призовых мест в муниципальных, региональных, межрегиональных, федеральных и международных конкурсах (соревнованиях, олимпиадах и т.п.), соответствующих изучаемой ДОП). В Протоколе напротив соответствующей фамилии обучающегося по критерию «Предметные знания и умения» ставится высший балл.

Основные техники анимации

В графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых (силуэтных), насыпных), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей. В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полубъёмных, барельефных и плоских кукол-актеров.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создается путем обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

Кукольная анимация - вид объёмной анимации. При создании ее используются куклы-актёры и объёмная сцена-макет. Сцена и кукла покадрово фотографируется, после каждого кадра в сцену вносятся изменения. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Ярким примером кукольной анимации является мультфильмы Романа Качанова «Варежка», «Чебурашка», «Крокодил Гена» и «Шапокляк».

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объёмной анимации объекты устанавливают на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

Песочная анимация — в ней сыпучий материал (кварцевый песок, соль, кофе, манка и т. п.) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. 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.

Рисованная анимация — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

Компьютерная анимация – вид анимации, которая создается полностью с помощью компьютерных программ. Становится популярной в мультипликации, кино и игровой индустрии. Современная компьютерная анимация обычно использует 3 программы (). Для 2 с приемами классической анимации используются программы растровой графики и векторной. Первый полностью компьютерный мультфильм «История игрушек» был представлен компанией Pixar в 1995 году.

Рисованная или пластилиновая техника – перекладка – перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Либо части персонажа изготавливаются из пластилина. Все подвижные части тела заготавливаются отдельно и потом скрепляются (пластилином,

ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть 10-12 кадров в секунду.

Stop motion (стоп моушен) – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stop motion 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.

Список терминов

Аниматик	анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.
Анимация	(от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.
Компоновка	– ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.
Лимитированная анимация	– анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.
Мультипликат	– ключевые компановки, которые создает художник мультипликатор (аниматор).
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приемы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
Мультстанок	– специальным образом оборудованная кинокамера и съемочной стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
Перекладка	– технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.
Пиксилляция	– собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.
Раскадровка	– последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.

Статика	– наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.
Тайминг	– английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.
Фаза	– промежуточное положение между компоновками.
Фазовка	– создание промежуточных фаз движения.
Черновой мультипликат	– мультипликат до прорисовки.
Экспозиционный лист	(ExposureList) – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультстудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру киноплёнки.

Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.

Создание сценария

На данном этапе сочиняется сценарий, 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 сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

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

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержало
 - второе испытание выдержало
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

Раскадровка

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место

действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

12 принципов анимации

Аниматоры Фрэнк Томас (Frank Thomas) и Олли Джонстон (Ollie Johnston) в книге «Иллюзия жизни» 1981 года выделили «Двенадцать принципов анимации»:

1. Сжатие и растяжение. Персонажи и объекты деформируются, когда они в движении.
2. Подготовка к действию. Прежде чем мы начнем движение в определенном направлении, действие обычно подготавливается движением в противоположную сторону.
3. Сценичность. Расположение персонажа и камеры, освещение сцены. Центр композиции показывает, что важно. План: крупный, средний, общий.
4. «Прямо к действию»/ «от позы к позе». Два анимационных метода "прямо к действию" и "от позы к позе". Фазы движения.
5. Инерция/захлест действия. Если какая-то часть тела движется в одну сторону, как правило, другие части тела при этом движутся в сторону противоположную. Это позволяет персонажу сохранять равновесие.
6. Смягчение начала и завершения действия. Движениям человеческого тела и большинству других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться.
7. Движение по дугам. Объекты движутся по изогнутым линиям, если только они движутся не с очень высокой скоростью или по направлению прямо в камеру.
8. Вторичная анимация. Персонажи обычно совершают первостепенное действие. Их волосы и одежда движутся следом.
9. Тайминг. Темп и ритм при передаче движения. Схемы движения: появление-исчезновение, линейное движение, сворачивание-разворачивание, приближение-удаление и т.д.
10. Преувеличение. Позы и выражения лица в анимации более утрированные, чем в реальной жизни. Даже сильная поза или выражение лица обычно могут быть преувеличены еще немного.
11. Хороший дизайн. Влияние цвета на восприятие. Композиция фона.
12. Привлекательность. Во внешности героев должен быть шарм или визуальный интерес. Персонажи строятся из простых форм, таких как сферы, цилиндры и «коробочки».

Рефлексивный лист

Ура! Мы сняли очередной мультфильм!
Опиши и оцени свою работу.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
Модуль I «Мир мультипликации»

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
			Месяц	
1	Вводное занятие. Инструктаж по т.б.	1	сентябрь	
2	История возникновения мультипликации. Оптические иллюзии.	1	сентябрь	
3	Создаем свой тауматроп.	1	сентябрь	
4	Профессии в мультипликации. Виды мультипликации.	1	сентябрь	
5	Понятие «Stop motion» (Стоп моушен). Пиксиляция	1	сентябрь	
6	Способы движения предметов внутри кадра.	1	сентябрь	
7	Этапы создания мультипликационных фильмов. План работы над мультфильмом.	1	сентябрь	
8	Знакомство с техникой. Пробная работа по плану.	1	сентябрь	
9	Предметная анимация. Составление композиций из природного материала.	1	октябрь	
10	Съемка эпизодов с образами из природного материала.	1	октябрь	
11	Использование природного материала в декорациях.	1	октябрь	
12	Съемка этюда с декорациями из природных материалов.	1	октябрь	
13	Съемка эпизодов мультфильма про овощи.	1	октябрь	
14	Съемка эпизодов мультфильма из сладостей.	1	октябрь	
15	Монтаж. Просмотр и разбор мультфильмов. Обсуждение	1	октябрь	
16	Сыпучая анимация. Знакомство с особенностями песочной анимации.	1	октябрь	
17	Способы рисования на песке. Рисование манной крупой.	1	октябрь	
18	Рисование песком на световом столе.	1	октябрь	
19	Съемка зарисовок в технике песочная анимация.	1	ноябрь	
20	Работа с разноцветным песком.	1	ноябрь	
21	Монтаж. Просмотр и разбор мультфильмов.	1	ноябрь	
22	Персонаж из железных деталей Съемка технического мультика.	1	ноябрь	
23	Применение аппликации в мультипликации.	1	ноябрь	

24	Персонаж из мелко изорванной бумаги, съемка.	1	ноябрь	
25	Рисованная анимация. Выразительность линии. Рисуем героев.	1	декабрь	
26	Съемка нарисованных героев.	1	декабрь	
27	Силуэт. Работа по шаблонам	1	декабрь	
28	Съемка мультфильма в стиле «театр теней»	1	декабрь	
29	Роль цвета в мультфильме. Кляксография	1	декабрь	
30	Красочные зарисовки	1	декабрь	
31	Монтаж. Просмотр и разбор мультфильмов.	1	декабрь	ПА
32	Кукольная анимация. Особенности создания.	1	декабрь	
33	Изготовление фонов для кукольных мультфильмов	1	январь	
34	Съемка мультфильма с любимыми игрушками.	1	январь	
35	Персонаж для кукольной анимации. Каркас. Строение фигуры человека.	1	январь	
36	Подготовка сцены. Создание реквизита для съемки.	1	январь	
37	Съемка мультфильма с куклами.	1	январь	
38	Монтаж. Просмотр и разбор мультфильмов.	1	январь	
39	Объемная пластилиновая анимация. Инструменты и материалы.	1	февраль	
40	Приемы лепки. Таблица смешения цветов. Лепка героя на каркасе из шпажек.	1	февраль	
41	Подготовка сцены. Создание реквизита для съемки.	1	февраль	
42	Подготовка декораций.	1	февраль	
43	Съемка мультфильма с пластилиновыми героями. Особенности движения.	1	февраль	
44	Лепка на каркасе из проволоки. Создание каркаса.	1	февраль	
45	Создание образа героя из пластилина.	1	февраль	
46	Подготовка сцены. Создание реквизита для съемки.	1	февраль	
47	Съемка мультфильма с пластилиновыми героями на проволочном каркасе. Особенности движения.	1	март	
48	Монтаж. Просмотр и разбор мультфильмов.	1	март	
49	Плоская пластилиновая анимация. Приемы лепки	1	март	
50	Способы работы с цветным пластилином: «намазывание» тонким слоем на заготовленный силуэт.	1	март	
51	Анимация деталей персонажа.	1	март	
52	Фон для мультфильма - пластилинография.	1	март	

53	Изготовление дополнительных элементов.	1	март	
54	Съемка мультфильма с заготовками силуэтов на пластилиновом фоне.	1	март	
55	Эмоции в анимации. Артикуляция.	1	апрель	
56	Создание персонажа, анимация лица	1	апрель	
57	Сказка на новый лад. Коллективная работа в технике плоской пластилиновой анимации.	1	апрель	
58	Сценарий, раскадровка, распределение ролей.	1	апрель	
59	Приемы лепки деталей пластилиновой перекладки. Изготовление персонажей.	1	апрель	
60	Изготовление персонажей.	1	апрель	
61	Создание фонов для мультфильма	1	апрель	
62	Изготовление декораций	1	апрель	
63	Изготовление дополнительного реквизита	1	май	
64	Съемка мультфильма	1	май	
65	Музыка в мультипликации. Запись звука.	1	май	
66	Монтаж	1	май	
67	Просмотр и разбор мультфильмов. Обсуждение	1	май	
68	Фестиваль мультфильмов. Подведение итогов.	1	май	ПА

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
Модуль II «Основы анимации»

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
			Месяц	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	сентябрь	
2	История анимации: Фенакистископ	1	сентябрь	
3	Азбука анимации: Основные техники.	1	сентябрь	
4	Работа со слоями. Изготовление элементов	1	сентябрь	
5	Изготовление элементов	1	сентябрь	
6	Изготовление элементов и фонов по слоям	1	сентябрь	
7	Съемка	1	сентябрь	
8	Съемка. Подбор звука и монтаж мультфильма	1	сентябрь	
9	Этапы создания мультфильмов. Главный герой.	1	октябрь	
10	Образ героя	1	октябрь	
11	Разработка сюжета. Сценарий	1	октябрь	
12	Практическая работа	1	октябрь	
13	Раскадровка. Виды планов	1	октябрь	
14	Практическая работа	1	октябрь	
15	Игра «Раскадруй считалку»	1	октябрь	
16	Создание героев по раскадровке	1	октябрь	
17	Создание героев и фонов	1	октябрь	
18	Создание героев и фонов	1	октябрь	
19	Съемка по раскадровке	1	ноябрь	
20	Монтаж и озвучка	1	ноябрь	
21	Анимация роста. Раскадровка анимации	1	ноябрь	
22	Создание элементов анимации роста	1	ноябрь	
23	Съемка анимации роста	1	ноябрь	
24	Съемка и монтаж анимации роста	1	ноябрь	
25	Текст в анимации.	1	декабрь	
26	Название и титры	1	декабрь	
27	Практическая работа.	1	декабрь	
28	Практическая работа.	1	декабрь	
29	Анимация взрыва. Раскадровка анимации	1	декабрь	
30	Практическая работа.	1	декабрь	

31	Практическая работа.	1	декабрь	
32	Практическая работа.	1	декабрь	ПА
33	Анимация падения. Раскадровка анимации	1	январь	
34	Практическая работа.	1	январь	
35	Практическая работа.	1	январь	
36	Практическая работа.	1	январь	
37	Анимация ходьбы 2 ноги. Раскадровка анимации	1	январь	
38	Практическая работа.	1	январь	
39	Практическая работа.	1	февраль	
40	Практическая работа.	1	февраль	
41	Анимация ходьбы 4 ноги.	1	февраль	
42	Практическая работа.	1	февраль	
43	Практическая работа.	1	февраль	
44	Практическая работа.	1	февраль	
45	Морфинг формы в анимации	1	февраль	
46	Практическая работа.	1	февраль	
47	Практическая работа.	1	март	
48	Практическая работа.	1	март	
49	Морфинг цвета в анимации.	1	март	
50	Практическая работа.	1	март	
51	Практическая работа.	1	март	
52	Практическая работа.	1	март	
53	Анимация речи. Коллективная работа	1	март	
54	Практическая работа. Раскадровка	1	март	
55	Практическая работа. Создание героев	1	апрель	
56	Практическая работа. Съёмка	1	апрель	
57	Практическая работа. Запись звука	1	апрель	
58	Практическая работа. Монтаж	1	апрель	
59	Анимация огня.	1	апрель	
60	Практическая работа.	1	апрель	
61	Практическая работа.	1	апрель	
62	Практическая работа.	1	апрель	
63	Выбор темы для мультфильма. Сценарий. Эскизы	1	май	
64	Создание элементов мультфильма	1	май	
65	Создание элементов мультфильма	1	май	
66	Съёмка	1	май	
67	Съёмка и монтаж	1	май	

68	Фестиваль мультфильмов	1	май	ПА
----	------------------------	---	-----	----

Приложение 6

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
Модуль III «Мульт-проект»

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
			Месяц	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	сентябрь	
2	История анимации: Зоотроп	1	сентябрь	
3	Профессии в мультипликации. Режиссер	1	сентябрь	
4	Идея мультфильма.	1	сентябрь	
5	Профессии в мультипликации. Сценарист	1	сентябрь	
6	Игра «Продолжи историю». Продолжение истории мультфильмов	1	сентябрь	
7	Профессии в мультипликации. Художник	1	сентябрь	
8	Персонажи и фоны. Материалы. Инструменты	1	сентябрь	
9	Профессии в мультипликации. Аниматор	1	октябрь	
10	Движение героев. Хитрости анимации.	1	октябрь	
11	Профессии в мультипликации. Оператор	1	октябрь	
12	Съемка. Оборудование для съемки	1	октябрь	
13	Профессии в мультипликации. Звукооператор	1	октябрь	
14	Озвучка мультфильмов	1	октябрь	
15	Профессии в мультипликации. Монтажер	1	октябрь	
16	Программы монтажа. Приемы и возможности	1	октябрь	
17	Азбука анимации. 12 принципов анимации	1	октябрь	
18	Сжатие и растяжение. Подготовка к действию	1	октябрь	
19	Сценичность	1	ноябрь	
20	Сценичность	1	ноябрь	
21	«Прямо к действию»/ «от позы к позе».	1	ноябрь	
22	Инерция/захлест действия	1	ноябрь	
23	Смягчение начала и завершения действия	1	ноябрь	
24	Движение по дугам	1	ноябрь	
25	Вторичная анимация	1	декабрь	
26	Вторичная анимация	1	декабрь	
27	Тайминг	1	декабрь	
28	Тайминг	1	декабрь	

29	Преувеличение	1	декабрь	
30	Преувеличение	1	декабрь	
31	Хороший дизайн	1	декабрь	
32	Привлекательность	1	декабрь	ПА
33	Мульт-проект 1: Выбор темы	1	январь	
34	Распределение ролей. Планирование работы	1	январь	
35	Сценарий	1	январь	
36	Раскадровка и эскизы	1	январь	
37	Создание героев	1	январь	
38	Создание героев	1	январь	
39	Создание фонов и реквизита	1	февраль	
40	Создание фонов и реквизита	1	февраль	
41	Съемка	1	февраль	
42	Съемка	1	февраль	
43	Озвучка и монтаж	1	февраль	
44	Озвучка и монтаж	1	февраль	
45	Мульт-проект 2: Выбор темы	1	февраль	
46	Распределение ролей. Планирование работы	1	февраль	
47	Сценарий	1	март	
48	Раскадровка и эскизы	1	март	
49	Создание героев	1	март	
50	Создание героев	1	март	
51	Создание фонов и реквизита	1	март	
52	Создание фонов и реквизита	1	март	
53	Съемка	1	март	
54	Съемка	1	март	
55	Озвучка и монтаж	1	апрель	
56	Озвучка и монтаж	1	апрель	
57	Мульт-проект 2: Выбор темы	1	апрель	
58	Распределение ролей. Планирование работы	1	апрель	
59	Сценарий и раскадровка	1	апрель	
60	Создание героев	1	апрель	
61	Создание фонов и реквизита	1	апрель	
62	Создание фонов и реквизита	1	апрель	
63	Съемка	1	май	
64	Съемка	1	май	
65	Озвучка и монтаж	1	май	

66	Озвучка и монтаж	1	май	
67	Фестиваль мультфильмов.	1	май	ПА
68	Подведение итогов	1	май	

**Календарный учебный график реализации программы
«Мультстудия»
на 2024-2025 учебный год**

Год обучения	День занятий	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий в неделю
1 год	Понедельник	2 сентября	май	34 недели	68 часов	2 раза по 1 часу
	Вторник	3 сентября	май			
	Среда	4 сентября	май			
	Четверг	5 сентября	май			
	Пятница	6 сентября	май			
2 год	Понедельник	2 сентября	май	34 недели	68 часов	2 раза по 1 часу
	Вторник	3 сентября	май			
	Среда	4 сентября	май			
	Четверг	5 сентября	май			
	Пятница	6 сентября	май			
3 год	Понедельник	2 сентября	май	34 недели	68 часов	2 раза по 1 часу
	Вторник	3 сентября	май			
	Среда	4 сентября	май			
	Четверг	5 сентября	май			
	Пятница	6 сентября	май			

**Дата начала и окончания обучения по программе устанавливается и утверждается приказом директора на конкретный учебный год.*

Каникулы: с 30 декабря 2024 г. по 08 января 2025 года включительно (10 календарных дней).

Праздничные и выходные дни:

- День народного единства – 04.11.2024
- Новогодние праздники – 29.12.2024 - 08.01.2025
- День защитника отечества – 23.02.2025 – 24.02.2025
- Международный женский день – 08.03.2025 – 10.03.2025
- Праздник весны и труда – 01.05.2025 – 04.05.2025
- День победы – 09.05.2025-11.05.2025

02.11.2024 – рабочий день

28.12.2024 – рабочий день

Сроки проведения промежуточной аттестации:

I полугодие – 23-28 декабря 2024 года,

II полугодие – 19-30 мая 2025 года.