

Муниципальное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Центр дополнительного образования»

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 17 от «28» август 2025 г.

Утверждена
приказом № 56-о
от «03» июня 2025 г.

**Дополнительная общеразвивающая
программа**

«Детская мультстудия»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года (136 часов)

Автор: педагог дополнительного образования
Строгина О.С.

г. Ломоносов

Пояснительная записка

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

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 629 от 27 июля 2022 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Концепции 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 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816.
- 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».

Актуальность

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе 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. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

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.

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, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

Обучающие:

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

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.

Срок реализации программы – два года.

На полное усвоение программы требуется 136 часов:

- первый год обучения – 68 часов;
- второй год обучения – 68 часов.

Режим занятий: продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 30 минут. Между занятиями установлен 10-минутный перерыв. Недельная нагрузка на одну группу 2 часа.

Количество детей в группе: от 8 до 10 человек. Такое количество детей в группе обусловлено как спецификой организации съемочного процесса, так и спецификой педагогического процесса, ориентированного на индивидуальный подход к каждому ребенку.

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

Возраст обучающихся:

5 - 7 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Форма проведения занятий: аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

Возможные формы: акция, выставка, показ, 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

Занятия по Программе включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые. Программный материал доступен для каждого обучающегося. Практические задания выполняются каждым обучающимся в соответствии со своими способностями и возможностями. Все совместно работают над одной идеей. Успешно справляющиеся с заданием, дорабатывают основной материал за счет новых элементов и героев.

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

Уровень освоения программы 1 года обучения стартовый, обучающиеся знакомятся с предметом, используют шаблоны и заготовки, отрабатывают приемы на практике. На втором году обучения – базовый уровень, идет повторение пройденного материала, использование полученных знаний и умений при создании авторских мультфильмов.

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.

Организационно-педагогические условия реализации 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

На занятии создается атмосфера гармоничного взаимодействия обучающихся. Проходит обсуждение причин и последствий положительных и отрицательных поступков. В основу сюжета мультфильмов, придуманных детьми, всегда закладываются социально-значимые идеи, направленные на морально-нравственные национальные ценности и адекватных приемов поведения.

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 в технике стоп-моушен.

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:

- определять 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.

Учебный план 1 года обучения

№	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; - Способы движения на экране, понятие stop motion. <i>Практика:</i> изготовление оптической игрушки «Тауматроп».	8	5	3	Собеседование, анкетирование, пробная работа
2	Виды анимации	Темы: - Предметная анимация, - Рисованная анимация, - Сыпучая анимация, - Объемная пластилиновая анимация. <i>Практика по теме:</i> Съемка зарисовок из природных и сыпучих материалов, пластилиновых героев на каркасе. Упражнение «Раскраска».	28	12	16	Практическая работа по каждой теме
3	Анимационная перекладка	Виды перекладки. <i>Практика:</i> Съемка мультфильма по технологии кейс-задания для чемпионата «Умения юных».	11	6	5	Практическая работа
4	Экранизация сказки	Этапы технологии производства мультфильмов. Музыка в мультипликации, шумотека. <i>Практика:</i> Коллективная работа.	19	5	14	Практическая работа

5	Контрольные и итоговые занятия	- Показ практической работы, - Фестиваль мультфильмов по пройденным темам.	2	-	2	Показ работ
	Всего		68	28	40	

Содержание 1 года обучения

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

Вводное занятие. Инструктаж по безопасности, правила работы на занятиях. Беседа о любимых мультфильмах.

Теория: Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Оптические игрушки. Известные зарубежные и российские студии мультипликации. Понятие «Stop motion» (Стоп моушен). Оборудование и программное обеспечение (ПО).

Практика: пробная работа, изготовление первой оптической игрушки «тауматроп».

Раздел 2. Виды анимации (28 часов)

Тема: Предметная анимация - Способы движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни. Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме. *Практика по теме:* Развитие умения покадрового движения предметов на мульт-столе. Сбор и анимация природного материала – камушков, веточек, листьев и пр. Практическая работа.

Тема: Рисованная анимация - Принципы рисованной анимации. Выразительность линии. Пятно. Роль цвета в мультфильме. Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме. Контур в анимации и его заполнение! *Практика по теме:* Упражнение «Раскраска». Карандашами по кадрам дети раскрашивают рисунок (контур рисуют сами или используют готовую раскраску).

Тема: Сыпучая анимация - Знакомство с особенностями песочной/сыпучей анимации. Материалы (песок, кофе, соль, специи, крупы). Инструменты (кисти, палочки, расческа, руки). Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме. *Практика по теме:* Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Создание новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов. Практическая работа.

Тема: Объемная пластилиновая анимация - Приемы лепки из пластилина. Таблица смешения цветов. Виды каркаса (деревянные шпажки, проволока, пластиковая бутылка), виды наполнителя для объема (фольга, бумага), инструменты для лепки. *Практика по теме:* Лепка героев на каркасе. Например, барышень на пластиковой бутылке для хоровода на масленицу. Пластилинография – создание фона из пластилина. Съемка персонажей. Практическая работа.

Раздел 3. Анимационная перекладка (11 часов)

Теория: Виды перекладки (бумажная, пластилиновая). Персонаж для перекладки разделяется на части: отдельно туловище, руки, ноги, голова и т.д. Закон перекладки: «всё, что должно двигаться, делается отдельно!» Просмотр примеров профессиональной мультипликации по теме.

Практика: Практическая работа по технологии кейс-задания для чемпионата «Умения юных», компетенция «Юный мультипликатор»:

- выбрать, или придумать короткую сказку, которая ляжет в основу сценария (10-15 предложений и 3-4 героя);
- создать персонажей (пластилиновая перекладка) и элементы фона (формат А3);
- записать звук для мультфильма;
- создать stop-motion анимацию и ее монтаж (videoleap, Stop Motion Studio и т.п.);
- представить итоговый мультфильм аудитории (формат .mp4).

1 вариант создания персонажа: Ребенок рисует контур частей героя на белом листе бумаги отдельно, потом наклепывает на них пластилин (создает рельеф), а затем вырезает их.

2 вариант создания персонажа: Ребенок рисует контур персонажа на белом листе бумаги, потом вкладывает его в прозрачный файл, наклеивает на контур пластилин (создает рельеф) по частям (отдельно части тела), толщина слоя 3-5 мм, а затем снимает готовые детали с файла и собирает персонаж.

Раздел 4. Экранизация сказки (19 часов)

Теория: Этапы технологии производства мультфильмов: сценарий, раскадровка, разработка персонажей и фонов, озвучивание, съемка и монтаж. Музыка в мультипликации, шумотека.

Практика: Коллективная работа. Создание мультфильма по известной сказке в технике пластилиновая перекладка, соблюдая этапы технологии производства мультфильмов.

Раздел 5. Контрольные и итоговые занятия (2 часа)

Практика: В конце I-го полугодия проходит представление мультфильма, показ практической работы. Коллективное 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 2 года обучения

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля и промежуточной аттестации
			Всего на тему	Теория	Практика	
1	История анимации	Вводное занятие. - Инструктаж по технике безопасности. - История анимации: от тауматропа до «Волшебного фонаря». - Основные анимационные техники. <i>Практика:</i> коллективная работа, повторение материала	8	3	5	Беседа, практическая работа
2	Основы кинодраматургии	Главный герой и конфликт, как основа сильной истории. 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».	8	4	4	Конкурс на лучшую раскадровку, практическая работа, самоанализ
3	Азбука анимации	Анимационный прием «Обратная съемка». Секреты анимационной перекладки. <i>Практика:</i> практическая работа по отработке приемов	15	6	9	практическая работа
4	Профессии и в мультипликации	Режиссер, сценарист, художник, аниматор/оператор, звукорежиссер, монтажер. <i>Практика:</i> игра	12	7	5	игра
5	Авторский мультфильм	Презентация мультфильма, реклама: афиша и приглашения. <i>Практика:</i> подготовка и создание	23	5	18	практическая работа

	БМ	тематического мультфильма с применением изученных приемов в технике пластилиновая перекладка.				
6	Контроль ные и итоговые занятия	- Показ практической работы. - Фестиваль мультфильмов по пройденным темам.	2	-	2	Показ работ
	Всего		68	25	43	

Содержание 2 года обучения

Раздел 1. История анимации (8 часов)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: История анимации. Оптические иллюзии, приборы: тауматроп, фенакистископ зоотроп, праксиаскоп, «волшебный фонарь», синематограф. Основные анимационные техники. Понятие «Перекладка». Примеры профессиональных мультфильмов («Ёжик в тумане» 1975 г.).

Практика: Съемка мультфильма по пройденному материалу прошлого года.

Раздел 2. Основы кинодраматургии (8 часов)

Теория: Главный герой и его образ, арка героя. Разработка сюжета. Конфликт, как основа сильной истории. Сценарий. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. Виды планов (общий, средний, крупный, деталь), операторская работа.

Практика: Придумать и нарисовать образ своего героя по схеме. Придумать сюжет на основе конфликта, составить сценарий и раскадровку. Игра «Раскадруй считалочку». Конкурс на лучшую раскадровку.

Раздел 3. Азбука анимации (15 часов)

Теория: Анимационный прием «Обратная съемка». Разбор мультфильма «Пластилиновая ворона». Секреты пластилиновой перекладки.

Практика: Анимация текста «Имя» - ребенок создает буквы своего имени, выкладывает на мульт-столе и с помощью обратной съемки убирает буквы. На монтаже буквы имени будут постепенно появляться и исчезать. Закрепление пройденного материала по перекладке в процессе работы над тренировочным кейсом по заданию педагога.

Раздел 4. Профессии в мультипликации (12 часов)

Теория: Основные профессии в мультипликации - режиссер, сценарист, художник, аниматор/оператор, звукорежиссер, монтажер. Особенности каждой профессии.

Практика: Мини-пробы по каждой профессии

Режиссер и сценарист – игра «Продолжи историю», просмотр мультфильмов с остановкой в ключевых точках, для придумывания новой ветки сюжета детьми, или придумать продолжение известной сказки.

Художник – игра «Запутанная фантазия», работа в паре, дети друг другу рисуют карандашом каракули, обмениваются листочками и дорисовывают изображение, чтобы получился персонаж.

Аниматор/оператор – игра «прыгающий мяч», движение предмета по схеме под камерой.

Звукорежиссер – озвучка фрагменты мультфильмов (без звука), дети используют предметы для шумов, имитируют шаги, издают звуки животных.

Монтажер – знакомство с приемом «эффект Кулешова» (восприятие картинки с лицом ребенка в сочетании с изображением мороженого, разбитой игрушки, котенка). С помощью рамки кадра на картинке с разными изображениями найти удачные кадры по композиции.

Раздел 5. Авторский мультфильм (23 часа)

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 представление мультфильма, показ практической работы. 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).

Формы и методы работы

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуально-групповая. Занятие 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.).

При реализации программы «Мультстудия» используются следующие педагогические технологии:

- игровая технология;
- технология развивающего обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология сотрудничества,
- здоровьесберегающие технологии.

№	Наименование учебного блока	Форма занятия	Используемые приемы и методы	Дидактическое и техническое оснащение	Форма подведения итогов
1 год обучения					
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	Виды анимации	Рассказ, объяснение, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Предметная анимация - Мультфильмы с предметами. мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага, карандаши простые и цветные, ластик. Рисованная анимация - «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969, «Петух и краски», реж. Б.Степенцев, мультфильм «Голубой шенок» (Союзмультфильм, 1976 год), мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Раскраски. Ножницы, карандаши, ластик, доска, мел цв., маркеры, Бумага А4 А3, скотч бумажный. Сыпучая анимация - Мультипликационные работы детских мультстудий, «Веселая карусель» 1 выпуск «Мозаика» (1969), Сыпучие материалы. Мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Световой стол, бумага или картон А4 цветная/черная, кисти, палочки, расчески и т.п. Объемная пластилиновая анимация - Мультипликационные работы детских мультстудий. Мультстанок, ноутбук, штатив, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, ластик, шпажки, проволока, фольга, пластиковые бутылки, цветной и скульптурный пластилин, стеки, микрофон, скотч бумажный.	Практическая работа по теме
3	Анимационная перекладка	Рассказ, объяснение, упражнения, беседа, практические	Наглядный, словесный, практический, проблемное изложение	Инструкционные карты. Кейс чемпионата «Умения юных» (Юный мультипликатор). Сборник русских народных сказок. Мультстанок, ноутбук, штатив, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы,	Практическая работа

		занятия		ластик, проволока, цветной и скульптурный пластилин, стеки, микрофон, скотч бумажный.	
4	Экранизация сказки	Рассказ, объяснение, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Коллекция музыки и шумов. Сборник сказок. Фотоаппарат, ноутбук, штатив, проектор. Бумага А4 и А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, ластик, цветной пластилин, стеки, мультстанок, микрофон, скотч бумажный и другие материалы на выбор	Практическая работа
5	Контрольные и итоговые занятия	Показ, фестиваль	Стимулирование и мотивация деятельности поведения	Работы обучающихся за отчетный период, ноутбук, проектор.	Представление практической работы, показ работ
2 год обучения					
1	История анимации	Беседа, инструктаж	Наглядный, словесный, практический	Шаблоны. Презентация «История анимации». Ноутбук, проектор, штатив, фотоаппарат. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы. Материалы на выбор по виду анимации	Беседа, практическая работа
2	Основы кинодраматургии	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	Карта героя, шаблон раскадровки. Сборник считалок. Фотоаппарат, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, ластик, 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, «Пластилиновая ворона» А.Татарский 1981 г. Кейс чемпионата «Умения юных» (Юный мультипликатор). Сборник русских народных сказок. Ноутбук, штатив, фотоаппарат, проектор, диктофон. Бумага А4, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, ластик, цветной пластилин, стеки.	практическая работа
4	Профессии в мультипликации.	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Видео-материалы «Профессии в мультипликации». Нарезки мультфильмов. Картинки для «Эффекта Кулешова» и Удачный кадр. Шаблон прыгающий мяч. Фотоаппарат, ноутбук, проектор, диктофон. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки,	Практическая работа, самоанализ

				фломастеры, ножницы, ластик, пластилин, стеки, мультстанок, скотч бумажный.	
5	Авторский мультфильм	Рассказ, объяснение, практическая работа.	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический.	Афиша и приглашения. Фотоаппарат, ноутбук, штатив, проектор, диктофон. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, цветной пластилин, стеки, мультстанок, микрофон, скотч бумажный и другие материалы на выбор.	практическая работа
5	Контрольные и итоговые занятия	Показ, фестиваль	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения	Работы обучающихся за отчетный период, ноутбук, проектор.	Представление практической работы, 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, показ мультфильмов. Оценка практической работы проходит по критериям в форме оценки педагога. При этом оценивается продукт и работа на занятии.

Критерии оценки практической работы на занятии:

№	Критерий
1	Качество исполнения элементов мультфильма
2	Художественно-эстетическое восприятие
3	Соблюдение технологии стоп-моушен
4	Оригинальное решение
5	Грамотное использование ресурсов
6	Организация рабочего места
7	Работа в команде

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:

1 год обучения

I полугодие: Показ практической работы. Представление,

II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

2 год обучения

I полугодие: Показ практической работы. Представление,

II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

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

В рамках программы предполагается практическая работа по технологии кейс-задания для чемпионата «Умения юных», компетенция «Юный мультипликатор».

Проводятся коллективные обсуждения готовых итоговых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ. Максимальное количество баллов - 100.

Критерии оценки мультфильма

1. Создание мультфильма		
1	Сценарий мультфильма	5 – сказка не имеет название, четко выраженного начала, середины, конца, не отвечает законам драматургии, в ней много героев, сказка не вписывается в тайминг 1 минута, сценарий написан сложными словами, без глаголов, с прилагательными. 10 – сказка имеет название и укладывается в тайминг 1 минута, в ней больше 3 персонажей, нет четкого начала, середины и финала сценарий написан сложными словами, без глаголов, с прилагательными. 15 – сказка имеет название, написана по законам драматургии. Не более 3 героев. Мультфильм не укладывается в тайминг 1 минута, сценарий написан сложными словами, с прилагательными. 20 – сказка имеет название, написана по законам драматургии, в ней не более 3 героев. Мультфильм укладывается в тайминг 1 минута, сценарий написан глаголами, простыми словами.
2	Художественно-постановочная часть мультфильма: оформление титров, дизайн персонажей и фона	5 – персонажей более 3, они сделаны не аккуратно – виднеется из-под основы бумага, фоны не проработаны – условны, не детализированы. Персонажи и фоны одного цвета и сливаются. 10 – персонажей более 3, они сделаны аккуратно. У персонажей нет точек артикуляции или дополнительных фаз. У персонажей не виднеется основа под пластилиновым рельефом. Фоны нарисованы цветными карандашами или мелкими аккуратно – персонажи не сливаются, видны проработанные элементы. 20 – персонажей 2-3, вылеплены аккуратно. У персонажей есть точки артикуляции или дополнительные фазы (движения ртом, другого ракурса или положения). У персонажей не виднеется основа под пластилиновым рельефом. Фоны вылеплены в технике пластилинового рельефа или нарисованы аккуратно – персонажи с ними не сливаются, видны проработанные элементы.
3	Озвучивание мультфильма	5 – сказка записана с дефектами по голосу или звуку, на фоне слышны иногда посторонние звуки. В мультфильме не присутствует музыка или присутствует, но играет слишком громко, мультфильм не сбалансирован по звуку. 10 – сказка записана громко, голос может запинаться, на фоне могут быть слышны посторонние звуки. Мультфильм сбалансирован по звуку. Голос диктора монотонен, речь записана без акцентов. 15 – сказка записана громко и четко, голос не запинаться, на фоне не слышны посторонние звуки. В мультфильме присутствует музыка, играет тихо. Прямая речь персонажей озвучена по-разному. Голос диктора со смысловыми акцентами. 20 – сказка записана громко и четко, голос не запинаться, на фоне не слышны посторонние звуки. Музыка играет тихо. В мультфильме присутствуют озвученные шумы и песни, но не мешают и не отвлекают от основного повествования. Прямая речь персонажей озвучена по-разному. Голос диктора со смысловыми акцентами.
4	Монтаж и съемка мультфильма	5 – камера в мультфильме трясется, свет неравномерно освещает героев и элементы фона, видны тени ребенка, его руки, изображение размыто или мутное. Движения персонажей условны, много статики.

		Изображение снято не в формате 16:9. 10 – изображение четкое. Камера иногда трясется, в кадре иногда тень ребенка. Движения персонажей условны, много статике. Изображение снято не в формате 16:9. 15 – изображение четкое и яркое. Камера зафиксирована ровно и не трясется. Освещение равномерное, в кадре нет рук ребенка или его тени. Движения персонажей плавны, нет статике. Изображение снято в формате 16:9. 20 – изображение четкое, яркое, камера зафиксирована ровно и не трясется. Освещение равномерное, в кадре нет рук ребенка или его тени. В мультфильме присутствуют оформленные титры с именем ребенка, названием сказки. Персонажи двигаются плавно. В мультфильме присутствуют разные планы: общие, крупные, планы-детали. Изображение снято в формате 16:9.
	Кол-во баллов	20-80
2. Представление мультфильма аудитории		
5	Речь режиссера и представление мультфильма аудитории	0 – ребенок постеснялся выйти на сцену и представить мультфильм самостоятельно. 5 – ребенок вышел на сцену с педагогом, но не смог самостоятельно представить свой мультфильм, рассказывал педагог. 10 – ребенок вышел на сцену с педагогом, рассказывал вместе с педагогом. 20 – ребенок вышел на сцену самостоятельно и представил свой мультфильм.
	Кол-во баллов	0-20
ИТОГО		100

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальными нормативными актами МАН ОУ «ЦДО». 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 год обучения	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 год обучения	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.

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. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;
7. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.;
8. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012;
9. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;
10. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
11. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
12. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15 с.;
13. Уроки анимации: введение в начальное мультимедийное образование: популярное пособие для детей, родителей и педагогов/авторский коллектив: М.И.Нагибина, А.Е.Батурина, Е.А.Высоцкая [и др], - Ярославль: Перспектива, 2021. – 52 с.

Литература для обучающихся и родителей

1. Больгер Н., Больгер 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. Детский альманах о творчестве и воображении «Улитка Коперника» №11, Москва, 2023;
4. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
6. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
7. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
8. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
9. Энциклопедия отечественной мультипликации.- М.: Алгоритм, 2006.-816с.

Интернет ресурсы

1. Открытый чемпионат «Умения юных» <https://kids.spb.ru/> семейная компетенция «Юный мультипликатор»
2. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
3. Как создать мультяшку 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, полуобъёмных, 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 объемной анимации. При создании ее используются куклы-актёры и объемная 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 объемной 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

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	- это ключевой кадр. Он должен быть самым выразительным
Метраж	Длина сцены в кадрах
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы 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 съёмочной 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 актёра.
Раскадровка	– последовательность рисунков, которая выстраивает историю.
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. Это то, сколько секунд длится сцена. Время, которое позволяет придать движению определенный смысл. Оживить сцену, дать ей ритм.
Фазовка	Промежуточные кадры движения персонажа или объекта в рисованной анимации

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.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата проведения по плану	Дата проведени я по факту
			Месяц	
1	Вводное занятие. Инструктаж по безопасности	1	сентябрь	
2	История возникновения мультипликации. Виды мультипликации	1	сентябрь	
3	Оптические иллюзии	1	сентябрь	
4	Создаем свой тауматроп.	1	сентябрь	
5	Оборудование и ПО	1	сентябрь	
6	Понятие «Stop motion» (Стоп моушен)	1	сентябрь	
7	Пробная работа	1	сентябрь	
8	Пробная работа	1	сентябрь	
9	Предметная анимация	1	октябрь	
10	Природные материалы, способы крепления	1	октябрь	
11	Составление персонажей на плоскости	1	октябрь	
12	Оживление под камерой	1	октябрь	
13	Составление объемных персонажей	1	октябрь	
14	Составление персонажей и фона	1	октябрь	
15	Сборка сцены. Освещение	1	октябрь	
16	Съемка	1	октябрь	
17	Съемка и монтаж	1	октябрь	
18	Просмотр и обсуждение	1	октябрь	
19	Рисованная анимация. Линия и цвет	1	ноябрь	
20	Упражнение «Раскраска» - Карандаши	1	ноябрь	
21	Техника Перекладка	1	ноябрь	
22	Принцип создания героя для перекладки	1	ноябрь	
23	Пластилиновая перекладка	1	ноябрь	
24	Этапы создания мультфильма. Подготовка	1	ноябрь	
25	Идея и эскизы	1	декабрь	
26	Способы работы с пластилином	1	декабрь	
27	Фон для мультфильма, титры	1	декабрь	
28	Изготовление дополнительных элементов.	1	декабрь	
29	Основные планы. Съемка	1	декабрь	
30	Съемка	1	декабрь	
31	Запись звука и монтаж	1	декабрь	ПА

32	Представление мультфильма	1	декабрь	
33	Сыпучая анимация. Материалы и инструменты	1	январь	
34	Способы рисования	1	январь	
35	Практическая работа	1	январь	
36	Практическая работа	1	январь	
37	Объемная пластилиновая анимация. Инструменты и материалы	1	январь	
38	Каркас для героя	1	январь	
39	Приемы лепки. Таблица смешения цветов	1	февраль	
40	Лепка героя на каркасе	1	февраль	
41	Лепка героя, создание реквизита и фонов	1	февраль	
42	создание реквизита и фонов	1	февраль	
43	Подготовка сцены, декорации	1	февраль	
44	Подготовка сцены	1	февраль	
45	Съемка. Особенности анимации персонажа	1	февраль	
46	Съемка	1	февраль	
47	Съемка. Хромакей	1	март	
48	Озвучка и монтаж	1	март	
49	Экранизация сказки. Коллективная работа в технике плоской пластилиновой анимации.	1	март	
50	Сценарий, раскадровка	1	март	
51	Распределение ролей, эскизы	1	март	
52	Изготовление персонажей	1	март	
53	Изготовление персонажей	1	март	
54	Изготовление персонажей	1	март	
55	Создание фонов для мультфильма	1	апрель	
56	Создание фонов для мультфильма	1	апрель	
57	Изготовление дополнительного реквизита	1	апрель	
58	Изготовление дополнительного реквизита	1	апрель	
59	Музыка в мультипликации	1	апрель	
60	Запись звука, шумотека	1	апрель	
61	Название и титры	1	апрель	
62	Название и титры	1	апрель	
63	Съемка	1	май	
64	Съемка	1	май	
65	Съемка и монтаж	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 **2 год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата проведения по плану	Дата проведени я по факту
			Месяц	
1	Вводное занятие. Инструктаж по безопасности	1	сентябрь	
2	История анимации	1	сентябрь	
3	Основные техники анимации	1	сентябрь	
4	Коллективная работа	1	сентябрь	
5	Коллективная работа	1	сентябрь	
6	Коллективная работа	1	сентябрь	
7	Коллективная работа	1	сентябрь	
8	Коллективная работа	1	сентябрь	
9	Главный герой. Образ героя	1	октябрь	
10	Конфликт – основа истории	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	Игра «Раскадруй считалку»	1	октябрь	
17	Прием «Обратная съемка»	1	октябрь	
18	Разбор мультфильма «Пластилиновая ворона»	1	октябрь	
19	Анимация текста «Имя»	1	ноябрь	
20	Практическая работа	1	ноябрь	
21	Практическая работа	1	ноябрь	
22	Практическая работа	1	ноябрь	
23	Практическая работа	1	ноябрь	
24	Работа по заданию	1	ноябрь	
25	Идея, сценарий и раскадровка	1	декабрь	
26	Эскизы героев	1	декабрь	
27	Фон для мультфильма, титры	1	декабрь	
28	Изготовление дополнительных элементов.	1	декабрь	
29	Основные планы. Съемка	1	декабрь	
30	Съемка	1	декабрь	
31	Запись звука и монтаж	1	декабрь	

32	Представление мультфильма	1	декабрь	ПА
33	Профессии в мультипликации	1	январь	
34	Режиссер	1	январь	
35	Сценарист	1	январь	
36	Игра «Продолжи историю»	1	январь	
37	Художник	1	январь	
38	Игра «Запутанная фантазия»	1	январь	
39	Аниматор/Оператор	1	февраль	
40	Игра «Прыгающий мяч»	1	февраль	
41	Звукооператор	1	февраль	
42	Озвучка мультфильмов	1	февраль	
43	Монтажер	1	февраль	
44	Приемы и возможности. Рамка кадра	1	февраль	
45	Сказка на тему	1	февраль	
46	Сценарий, диалоги	1	февраль	
47	Раскадровка	1	март	
48	Распределение ролей, эскизы	1	март	
49	Изготовление персонажей	1	март	
50	Изготовление персонажей	1	март	
51	Изготовление персонажей	1	март	
52	Изготовление персонажей	1	март	
53	Создание фонов для мультфильма	1	март	
54	Создание фонов для мультфильма	1	март	
55	Изготовление дополнительного реквизита	1	апрель	
56	Изготовление дополнительного реквизита	1	апрель	
57	Музыка в мультипликации	1	апрель	
58	Запись звука, шумотека	1	апрель	
59	Название и титры	1	апрель	
60	Название и титры	1	апрель	
61	Съемка	1	апрель	
62	Съемка	1	апрель	
63	Съемка и монтаж	1	май	
64	Монтаж	1	май	
65	Подготовка к презентации мультфильма	1	май	
66	Создание афиши и приглашений	1	май	
67	Фестиваль мультфильмов	1	май	
68	Подведение итогов	1	май	ПА