

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр информационных технологий»
муниципального образования Ломоносовский
муниципальный район Ленинградской области

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 3 от «22» декабря 2021 г.

Утверждена
приказом № 73-о
от «30» декабря 2021 г.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 7-12 лет

Автор: педагог дополнительного образования
Строгина О.С.

г. Ломоносов
2022 год.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» **технической направленности** разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196.
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196».
- 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. N 816.
- Письмом Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 г. N 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Уставом и соответствующими локальными актами МАОУ ДО «ЦИТ».

Уровень программы – стартовый.

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.

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».

Дополнительная общеразвивающая программа построена с учетом эмоциональной

отзывчивости детей, любознательности и способности овладеть определенными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах монтажа («Movie Maker»), приложения для смартфона «Stop Motion Studio».

Педагогическая целесообразность

Заключается в создании условий для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей и практических занятий, связанных с покадровой съемкой.

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 ребенка в этом процессе очень значима, и обучающийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Отличительные особенности программы

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

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

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

Цель: Получить навыки работы с техническими и программными средствами для создания анимационных роликов в технике стоп-моушен.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить перекладную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках простые мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, съемке кадров;

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- 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;

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;

Возраст обучающихся: 7 - 12 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Количество детей в группе: до 12 человек.

Срок реализации программы: Программа рассчитана на 25 часов.

Режим занятий: продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа с перерывом не менее 10 мин.

Форма проведения занятий – аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

Форма обучения: очная, очно-заочная, с использованием дистанционных образовательных технологий.

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.**

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.

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.

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. 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.);
- 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.

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
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
апрель	Акция ко Дню Победы 9 мая
май	Акция к Международному дню семьи 15 мая

Планируемые результаты

Личностные

- следовать моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- адекватное понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственный замысел.

Метапредметные

- умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию;
- планировать свои действия;
- анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем

логических рассуждений;

- эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач.

Предметные

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- владение специальной терминологией;
- умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей;
- владеть здоровьесберегающими технологиями при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных фильмов;
- владение технологией создания покадровой анимации;

Обучающиеся должны:

знать:

- историю развития мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру и по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации;
- элементарные способы «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране.

уметь:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля и промежуточной аттестации
			Всего на тему	теория	практика	
1	Как создаются мультфильмы?	- Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. Оптические иллюзии. - История возникновения анимации. - Виды мультипликации. Особенности создания. Практика: Создаем свой тауматроп, пробная работа	3	2	1	Собеседование
2	Анимационные фокусы	Понятие «аттракцион» в экранных искусствах. Трюки в кино и анимации. Просмотр клипов. Пиксиляция. Практика: Съёмка ролика	2	1	1	Практическая работа
3	Предметная анимация	Анимация неживых предметов. Способы движения предметов внутри кадра. Просмотр примеров. Практика: Съёмка эпизодов с предметами.	4	1	3	Практическая работа
4	Коллажная анимация	Мультфильм с мелкими и крупными формами. Просмотр примеров. Практика: Съёмка м/ф «Мозаика»	2	1	1	Практическая работа
5	Сыпучая анимация	Знакомство с особенностями песочной анимации. Материалы и инструменты для сыпучей анимации. Просмотр примеров. Практика: Отработка способов рисования. Анимационные открытки	2	1	1	Практическая работа
6	Перекладка	Понятие «Перекладка». Пластилиновая и бумажная. Особенности создания. Просмотр примеров. Материалы и инструменты. Практика: Создание мультфильмов	6	2	4	Практическая работа
7	Кукольная анимация	Отличительные особенности. Лего-анимация. Просмотр примеров. Практика: Съёмка мультфильмов с игрушками, из лего-конструктора.	4	2	2	Практическая работа

8	Итоговое занятие	Итоговое занятие. Просмотр работ, выполненных группой в технике Стоп-моушен.	2	-	2	Показ работ выполненных, самоанализ
	Всего		25	10	15	

3. СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Как создаются мультфильмы? (3 часа)

Теория: Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Оптические иллюзии. История возникновения анимации. Виды мультипликации. Особенности создания.

Понятие «Стоп-моушен».

Практика: Создаем свой тауматроп. Пробная работа.

Раздел 2. Анимационные фокусы (2 часа)

Теория: Понятие «аттракцион» в экранных искусствах. Трюки в кино и анимации.

Просмотр клипов. Пикселизация.

Практика: Съемка детей в роли моделей. «Волшебная палочка».

Раздел 3. Предметная анимация (4 часа)

Теория: Анимация неживых предметов. Способы движения предметов внутри кадра.

Просмотр примеров.

Практика: Съемка эпизодов с предметами (канцелярские предметы, овощи и фрукты и т.д.).

Раздел 4. Коллажная анимация (2 часа)

Теория: Мультфильм с мелкими и крупными формами. Особенности съемки. Просмотр примеров.

Практика: Съемка м/ф «Мозаика».

Раздел 5. Сыпучая анимация (2 часа)

Теория: Знакомство с особенностями песочной анимации. Материалы и инструменты для сыпучей анимации. Просмотр примеров.

Практика: Отработка способов рисования. Анимационные открытки.

Раздел 6. Перекладка (6 часов)

Теория: Понятие «Перекладка». Пластилиновая и бумажная. Особенности создания. Просмотр примеров. Материалы и инструменты.

Практика: Создание мультфильмов в технике «Перекладка». Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съемка.

Раздел 7. Кукольная анимация (4 часа)

Теория: Отличительные особенности создания кукольных мультфильмов. Лего-анимация. Просмотр примеров.

Практика: Съемка мультфильмов с игрушками, из лего-конструктора.

Раздел 8. Итоговое занятие (2 часа)

Просмотр работ, выполненных группой в технике Стоп-моушен из различных материалов. Изготовление открытки-коллаж «Мой герой».

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Наименование учебного блока	Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы			
		Форма занятия	Используемые приемы и методы	Дидактическое и техническое оснащение	Форма подведения итогов
1 год обучения					
1	Как создаются мультфильмы?	Рассказ, беседа, инструктаж, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Нарезка фрагментов мультфильмов в различных техниках, оптические иллюзии. Мультистанок, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, скотч бумажный.	Собеседование, практическая работа
2	Анимационные фокусы	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Нарезка фрагментов фильмов и клипов. Штатив, камера, ноутбук, проектор.	Практическая работа
3	Предметная анимация	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Нарезка фрагментов мультфильмов с предметами в технике стоп-моушен. Мультистанок, штатив, камера, ноутбук, проектор. Предметы для съемки: канцелярские принадлежности, фрукты, овощи.	Практическая работа
4	Коллажная анимация	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Картотека мультфильмов. Мультистанок, ноутбук, проектор. Бумага А4, цветная бумага, ножницы	Практическая работа
5	Сыпучая анимация	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Картотека мультфильмов. Мультистанок, ноутбук, проектор. Бумага для фона, кисточки, стеки. Сыпучие продукты: песок, манка, кофе и т.д.	Практическая работа
6	Перекладка	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Картотека мультфильмов. Мультистанок, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, пластилин, стеки, скотч бумажный.	Практическая работа
7	Кукольная анимация	Рассказ, объяснение,	Наглядный, словесный,	Картотека мультфильмов. Мультистанок, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон,	Практическая работа

		практическая работа	практический	карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, пластилин, стеки, скотч бумажный, игрушки, лего-конструктор.	
8	Итоговое занятие	Показ мультфильмов	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения, практический	Работы обучающихся, ноутбук, проектор. Шаблоны для коллажа «Мой герой», цветные карандаши, фломастеры, ножницы, клей-карандаш.	Показ работ, практическая работа

7. Система оценки результатов освоения программы

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

Входной контроль проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения.

Текущий контроль осуществляется в течение всего периода обучения с целью оценки уровня и качества освоения по каждому разделу Программы. Форма текущего контроля – практическая работа. Критерии оценивания (Приложение 1).

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов Программы, проводится в конце периода обучения в мае текущего учебного года.

Формы промежуточной аттестации обучающихся: Показ работ.

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

Результаты оценивания практических работ обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе заносятся в Диагностическую карту результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия» (Приложение 1).

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования.

8. 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: Бином. 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. Больгерг Н., Больгерг 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. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
3. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
4. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/books>

Критерии оценивания практической работы

Практическая работа каждого раздела оценивается по следующим критериям:

- соответствие технологии создания анимации изучаемого раздела,
- качество проделанной работы,
- креативность и творческий подход.

Результаты оцениваются от 0 до 2 баллов:

0 – работа не выполнена,

1 – критерий раскрыт, представлен не в полной мере, есть замечания по работе,

2 – критерий раскрыт полностью, на высоком уровне качества.

По результатам освоения программы заполняется диагностическая карта по всем изученным разделам. Максимальное количество баллов по каждому разделу – 6.

Диагностическая карта результатов освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия»

Учебная группа _____

Педагог _____

№ п/п	ФИ обучающегося	1 раздел	2 раздел	3 раздел	4 раздел	5 раздел	6 раздел	7 раздел	Уровень освоения
1									
2									
...									

Показатель усвоения (продуктивности обучения) вычисляется по формуле:

$$K_{уев} = \Phi/\Pi * 100\%$$

Где Кусв- коэффициент усвоения

Φ - фактический объем знаний и умений (набранная сумма баллов)

Π - полный объем знаний и умений (максимальная сумма баллов (7 разделов х 6 баллов = 42 балла)

Больше 80 «высокий» - В;

50-69 «средний» - С;

Менее 49 «низкий» - Н.

КАКИЕ БЫВАЮТ МУЛЬТФИЛЬМЫ?

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, полужёстких, барельефных и плоских кукол-актёров.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создаётся путём 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 устанавливаются на фоне декораций и передвигаются, модифицируются 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.
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, определяющих монтажные планы.
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.

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.)

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.

**Календарный учебный график
«Мультстудия»**

№ п/п	Тема занятия	Кол -во часо в	Дата проведени я по плану	Дата проведения по факту
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Оптические иллюзии. Создаем свой тауматроп.	1	22.02.2022	
2	История возникновения анимации. Виды мультипликации. Особенности создания.	1	28.02.2022	
3	Стоп-моушен. Пробная работа.	1	28.02.2022	
4	Анимационные фокусы. Понятие «аттракцион» в экранных искусствах. Трюки в кино и анимации. Просмотр клипов.	1	05.03.2022	
5	Пиксиляция. Съёмка детей в роли моделей. «Волшебная палочка»	1	05.03.2022	
6	Анимация неживых предметов. Способы движения предметов внутри кадра. Просмотр примеров.	1	14.03.2022	
7	Съёмка эпизодов с образами из канцелярских предметов: пенал, карандаши, книга и т.п.	1	14.03.2022	
8	Покадровое движение предметов. Съёмка эпизодов мультфильма про овощи.	1	21.03.2022	
9	Съёмка эпизодов мультфильма про овощи и фрукты.	1	21.03.2022	
10	Коллажная анимация. Просмотр примеров.	1	28.03.2022	
11	Работа над мультфильмом с мелкими и крупными формами «Мозаика»	1	28.03.2022	
12	Сыпучая анимация. Знакомство с особенностями песочной анимации. Материалы для сыпучей анимации. Просмотр мультфильмов.	1	04.04.2022	
13	Инструменты для сыпучей анимации. Способы рисования на песке. Анимационные открытки.	1	04.04.2022	
14	Пластилиновая перекладка. Особенности создания. Просмотр примеров. Материалы и инструменты	1	11.04.2022	
15	Создание пластилиновых героев. Анимация движения.	1	11.04.2022	
16	Подготовка к съёмке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит.	1	18.04.2022	
17	Съёмка мультфильма в технике пластилиновая перекладка.	1	18.04.2022	
18	Бумажная перекладка. Просмотр примеров. Создание фона и героев	1	25.04.2022	
19	Съёмка мультфильма в технике бумажная перекладка.	1	25.04.2022	
20	Кукольная анимация. Просмотр примеров. Подготовка к съёмке мультфильма: сценарий, фон, реквизит, герои-игрушки.	1	16.05.2022	
21	Съёмка эпизодов мультфильма «Игрушечные истории»	1	16.05.2022	
22	Лего-анимация. Особенности съёмки. Просмотр примеров.	1	23.05.2022	
23	Съёмка мультфильма из кубиков Лего «Пиксель»	1	23.05.2022	
24	Итоговое занятие. Просмотр работ, выполненных группой в технике Стоп-моушен.	1	30.05.2022	
25	Просмотр работ. Изготовление открытки-коллаж «Мой герой»	1	30.05.2022	

**Календарный учебный график
Дополнительной общеразвивающей программы
«Мультстудия»
2021-2022 учебный год**

Форма обучения: очная
Количество учебных недель: 13
Количество часов по программе: 25

Начало учебных занятий: с 22 февраля 2022 года
Окончание учебных занятий: 30 мая 2022 года.

Режим занятий:

Количество занятий в неделю: 2

Количество часов в неделю: 2 (вводное занятие 22.02.2022 года – 1 час)

Продолжительность занятия: 45 минут, с обязательным перерывом не менее 10 мин.

Праздничные и нерабочие дни:

- 07.03.2022 года (занятие проводится 05.03.2022 года),

- 02.05.2022 года,

-09.05.2022 года.

Подведение итогов обучения по программе: 30.05.2022 года в форме показа работ, выполненных обучающимися за период обучения.