

Министерство образования и молодежной политики Свердловской области
Управление образования администрации МО «Каменский городской округ»
МКОУ «Новоисетская средняя общеобразовательная школа»

дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая
программа
«Студия анимационного фильма»

Возраст обучающихся: 7-9 лет
Срок реализации: 4 года

Автор - составитель программы педагог
дополнительного образования
Наталья Николаевна Килунова

с.Новоисетское
2021 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия анимационных фильмов» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. №1726-р);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196);
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р);
- Устава и локальным актам образовательной организации.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует:

- личностному развитию обучающихся, позитивной социализации и профессиональному самоопределению;
- удовлетворению индивидуальных потребностей обучающихся в художественно-эстетическом, нравственном развитии.
- формированию и развитию творческих способностей учащихся, выявлению, развитию и поддержке талантливых учащихся;
- обеспечению духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания учащихся;

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

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. 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 роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются

умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультстанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

Программа «Студия анимационных фильмов» позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Одним из важных мотивов занятий с детьми младшего школьного возраста является интерес. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития его личности, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Режим занятий и объем дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Рабочая программа разработана **на четырех годичный срок** обучения и рассчитана на 136 учебных часов. На изучение данного курса отводится 1 академический час в неделю.

№	Год обучения	Всего учебных недель	Объем учебных часов	Режим работы
1	Первый	34	36	1 раз в неделю по 1 часу
2	Второй	34	36	1 раз в неделю по 1 часу
3	Третий	34	36	1 раз в неделю по 1 часу
4	Четвёртый	34	36	1 раз в неделю по 1 часу

Уровневость программы

- «Базовый уровень» – предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию целостной картины в рамках содержательно-тематического направления общеобразовательной общеразвивающей программы;

Организационная модель проектирования дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Уровень	Показатели	Специфика реализации			
		массовые программы	групповые программы	микрогрупповые программы	индивидуальные программы
Общекультурный (базовый)	Количество обучающихся		10-15 человек	2-9 человек	1 человек
	Возраст обучающихся		10-18 лет		
	Срок обучения		от 1 года до 3 лет		
	Режим занятий		от 3 до 5 часов в неделю		
	Min объем программы		108 ч. (при 36 учебных неделях)		
	Особенности состава обучающихся		Однородный - неоднородный (смешанный); Постоянный; С участием обучающихся с ООП, ОВЗ - без участия обучающихся с ООП, ОВЗ, детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации		Для обучающихся с ООП (одаренные, с ОВЗ, инвалиды)
	Форма обучения		очная - очно-заочная - заочная		
	Особенности организации образовательного процесса		- традиционная форма; - на основе сетевого взаимодействия организаций; - с применением дистанционных технологий; - посредством организации электронного обучения; - на основе реализации модульного подхода.		

Проектирование целеполагания и результативности дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Уровень	Специфика целеполагания	Прогнозируемая результативность
Общекультурный (базовый)	- обеспечение прав ребенка на развитие, личностное	- освоение образовательной программы;

	<p>самоопределение и самореализацию (Концепция развития дополнительного образования детей);</p> <p>- обеспечение адаптации к жизни в обществе, профессиональной ориентации, а также выявление и поддержка детей, проявивших выдающиеся способности (п. 1 ст. 75 гл. 10 Закона №273-ФЗ);</p> <p>- выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к научной (научно-исследовательской) деятельности (п. 3 ст. 77 гл. 11 Закона №273-ФЗ)</p>	<p>- участие в общегородских и региональных мероприятиях – не менее 50% обучающихся;</p> <p>- включение в число победителей и призеров мероприятий – не менее 10% обучающихся;</p> <p>-переход на углубленный уровень – не менее 25% обучающихся</p>
--	--	--

Формы и методы обучения

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Основная форма проведения занятий – **групповая**. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Виды занятий

Беседа, лекция, практическое занятие, семинар, мастер-класс, экскурсия, защита проектов, творческая мастерская.

Формы подведения результатов

Для промежуточного либо итогового контроля используются такие формы подведения результатов, как: мастер-класс, презентация, защита проектов.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы: формирование творческих и коммуникативных способностей посредством самовыражения через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

Задачи:

Обучающие:

познакомить с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;

формировать начальные навыки работы сценариста, режиссёра, художника-мультипликатора, аниматора, монтажера, актеров в процессе работы над фильмом;

формировать начальные умения работы с различными видами анимационной деятельности, в том числе с компьютерным оборудованием и программным обеспечением, с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

Развивающие:

развивать познавательных способностей: внимания, восприятия, памяти и интуиции, образного, мышления, смекалки и эрудиции, зрительно-моторной координации;

развить эстетическое восприятие и творческое воображение;

Воспитательные:

воспитывать трудолюбие, аккуратность;

привить навыки работы в группе; формировать культуру общения;

Новизна программы заключается в том, что позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото, видео и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Результаты освоения курса «Студия анимационных фильмов»

Личностные результаты:

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;

- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
- общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

Метапредметные результаты:

- организация самостоятельной деятельности с учётом требований сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- анализ и объективная оценка результатов собственного труда, поиск возможностей и способов их улучшения;
- видение красоты линии, формы, оттенка, композиции;
- управление эмоциями при общении со сверстниками, взрослыми, хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- технически правильное выполнение перемещений персонажей и объектов в плоскости фона.

К концу первого года обучения обучающиеся

будут знать:

- Знать основы технической работы над созданием мультфильма;
- Знать основные понятия мультипликации («сценарий», «раскадровка», «марионетка» и т.д.);
- Знать две основных крупности плана (общий и крупный);
- Знать способы изображения основных эмоций (удивление, грусть, радость, злость);
- Знать элементарные основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт).

будут уметь:

- Придумывать персонажей;
- Сочинять истории;
- Делать раскадровку с помощью педагога;
- Создавать простую марионетку персонажа;
- Пользоваться основными возможностями программы Dragonframe под присмотром педагога
(сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- Работать в паре (аниматор + оператор);
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 6-8 кадров в секунду.

К концу второго года обучения обучающиеся

будут знать:

- Основы технической работы над созданием мультфильма;
- Основные понятия мультипликации («сценарий», «раскадровка», «экспликация», «фаза движения» и т.д.);
- Четыре основных крупности плана (дальний, общий, средний, крупный);
- Способы изображения различных эмоций (удивление, грусть, радость, злость, гнев,

испуг, брезгливость, и т.д.);

- Основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка);
- Различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пиксиляция).

будут уметь:

- Определять главного и второстепенных персонажей в просмотренных мультфильмах;
- С помощью наводящих вопросов преподавателя формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);
- Придумывать интересных, характерных персонажей;
- Сочинять истории с применением законов драматургии;
- Делать раскадровку самостоятельно;
- Создавать марионетку персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами;
- Самостоятельно пользоваться основными возможностями программы Dragonframe (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- Работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

К концу 3-4 год обучения обучающиеся

будут знать:

- Обширный материал, который был пройден в предыдущие годы;
- Тонкости технической работы над созданием мультфильма;
- Специфические термины мультипликации («референс», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.)
- Законы анимации Уолта Диснея;
- Принципы написания сценария (экспозиция – завязка – развитие – кульминация – развязка).

будут уметь:

- Приготовить съемочное пространство к работе: закрепить фон, выставить свет, настроить крупность кадра, резкость на фотоаппарате (под присмотром педагога);
- Самостоятельно работать с программой Dragonframe (включать, создавать или находить нужный файл, выставлять настройки качества изображения);
- Самостоятельно формулировать идею, главную мысль придуманного (или просмотренного) мультфильма;
- Продумывать характер персонажей, их предыстории, мотивы их действий, причины и следствия поступков;

Снимать мультфильмы с частотой анимации 12 кадров в секунду.

Тематическое план

1 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
	История анимации	2		

1	Вводное занятие. История студии Дисней. История студии Warner Bros. История студии Союзмультфильм.	1	1	-
2	Современная отечественная анимация.	1	1	-
	Основы драматургии: разработка сценария	8		
3	«Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров. Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.	1	1	-
4	Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя.	1	1	-
5-6	Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога	2	0,5	1,5
7-8	Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.	2	0,5	1,5
9	Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.	1	0,5	0,5
10	Структура фильма. Начальные и финальные титры.	1	0,5	0,5
	Художественное творчество	10		
11	Разработка эскизов персонажей	1	-	1
12	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.	1	-	1
13	Разработка декораций, работа над фоном.	1	-	1
14	Работа над титрами к своим мультфильмам.	1	-	1
15	Создание реквизита для новогоднего мультфильма.	1	-	1
16-20	Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.	5	-	5
	Съемки основного мультфильма	10		
21-25	Первый пробный мультфильм.	5	-	5
26-30	Мультфильм по собственному сценарию.	5	-	5
	Съемки этюдов, упражнений	3		
31	Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.	1	0,5	0,5
	Обсуждение и анализ мультфильмов	1		
32	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок	1	1	-
	Контрольные занятия	2		
33-34	Словарь аниматора. Викторина по истории анимации	2	2	-
	ИТОГО:	36	9,5	24,5

2 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
	История анимации	2		
1	История студии Союзмультфильм. Роман Качанов. Александр Татарский.		1	-
2	Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш		1	-
	Основы драматургии	10		
3	Главная мысль произведения. Разбор примеров. Главный герой. Раскрытие характера персонажа.	1	0,5	0,5
4	Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка.	1	0,5	0,5
5-10	Написание сценария собственного мультфильма	6	-	6
11	Составление экспликации к своему м/ф.	1	-	1
12	Создание раскадровки по своему сценарию.	1	-	1
	Художественное творчество	10		
13-14	Создание реквизита к мультфильму	2	-	2
15	Приемы и техники работы с пластилином	1	-	1
16	Приемы и техники работы с сыпучим материалом	1	-	1
17-22	Работа над титрами к своим мультфильмам.	6	0,5	5,5
	Съемки основного мультфильма	10		
23-27	Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации.	5	-	5
28-32	Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации.	5	-	5
	Съемки этюдов, упражнений	3		
33	Этюд в технике предметной анимации.		-	1
	Озвучка	1		
34	Озвучка мультфильма		-	1
	ИТОГО:	36	3,5	30,5

3 - 4 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
1.	История анимации	6		
1.1	История зарубежных студий		3	
1.2	История отечественной мультипликации		3	

2.	Основы драматургии	8		
2.1	Мозговой штурм: разработка идеи			1
2.2	Разработка сценария		1	1
2.3	Разработка характера персонажа		1	1
2.4	Создание раскадровки по своему сценарию		1	1
2.5	Составление экспликации к своему м/ф			1
3.	Художественное творчество	20		
3.1	Разработка эскизов персонажей			2
3.2	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.			2
3.3	Разработка декораций, работа над фоном.			8
3.4	Работа над объектами.			4
3.5	Работа над второстепенными персонажами.			2
3.6	Работа над титрами к своим мультфильмам.			2
4.	Съемки основного мультфильма	10		
4.1	Съемки мультфильма			4
4.2	Новогодняя мульт-открытка			2
4.3	Мульт-открытка к 8 марта			2
5.	Съемки этюдов, упражнений	10		
5.1	Законы анимации Уолта Диснея		1	
5.2	Липсинк		1	1
5.3	Пиксиляция		1	1
5.4	Фризлайт		1	1
5.5	White-board animation		1	1
5.6	Предметная анимация			1
6.	Обсуждение и анализ мультфильмов	8		
6.1	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок		2	
6.2	Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение		2	
6.3	Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках		2	
7.	Озвучка	2		
7.1	Озвучка своего мультфильма		1	1
8.	Основы монтажа	6		
8.1	Работа в программе Adobe Premiere Pro, монтаж снятых мультфильмов			6
9.	Контрольные занятия	2		
9.1	Словарь аниматора		1	
9.2	Викторина по истории анимации		1	
	Всего часов:	72	23	41

СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

1. История анимации

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

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

История студии Дисней.

История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии».

Теория: Краткая биография братьев Гарри, Альберта, Сэма и Джека Уорнеров, история основания студии Warner's cartoon в 1930-х, персонажи "Веселых мелодий": Бадди, Багз Банни, Даффи Дак, и др. Просмотр мультфильмов, обсуждение характеров персонажей. История основания студии Союзмультфильм (1936 г.), ведущие аниматоры: Иван Иванов-Вано, Ольга Ходатаева, Валентина и Зинаида Брумберг, Владимир Сутеев, Дмитрий Бабиченко, Александр Иванов. Просмотр мультфильма сестер Брумберг «Федя Зайцев», 1948 г.

Практика: не предусмотрена.

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

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

Практика: не предусмотрена.

2. Основы драматургии: разработка сценария

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

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

Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.

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

Дискуссия. Примеры детей из литературы и личного опыта.

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

Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога.

Теория: Сценарий - основа фильма, в том числе мультипликационного. Внутренняя логика повествования.

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

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

Практика: составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.

Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

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

Структура фильма. Начальные и финальные титры.

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

3. Художественное творчество

Разработка эскизов персонажей

Практика: черновые наброски персонажей.

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

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

Разработка декораций, работа над фоном.

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

Работа над титрами к своим мультфильмам.

Практика: создание титров к мультфильмам в выбранной технике.

Создание реквизита для новогоднего мультфильма.

Практика: коллективная работа над фонами, объектами и персонажами с распределением обязанностей в группе.

Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.

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

4. Съёмки основного мультфильма

Первый пробный мультфильм

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

Практика: съёмки пробного мультфильма на свободную тему.

Мультфильм по своему сценарию Теория: не предусмотрена.

Практика: самостоятельная работа на съёмочной площадке. Съёмки мультфильма по своему сценарию.

5. Съёмки этюдов, упражнений

Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.

Теория: Любое движение, даже самое маленькое, снимается не менее, чем за три кадра. Точно так же даже самое быстрое движение должно содержать в себе не менее трех фаз, иначе зритель его просто не увидит. Демонстрация обучающих видеоматериалов.

Теория: В зависимости от того, за сколько кадров качнется маятник, зависит его скорость. От этого зависит восприятие зрителем характера действия, веса качающегося объекта, его инерции.

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

6. Обсуждение и анализ мультфильмов

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

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

Практика: не предусмотрена.

7. Контрольные занятия

Словарь аниматора.

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

Практика: не предусмотрена.

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

2 год обучения

1. История анимации

История студии Союзмультфильм. Роман Качанов.

Теория: Просмотр м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка», 1969 г., Александр Татарский.

Теория: Просмотр м/ф «Падал прошлогодний снег», 1986 г.

Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш Теория:

Просмотр м/ф "Симпсоны", "Время приключений", "Гравити Фолз".

Практика: не предусмотрена.

2. Основы драматургии

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

Разбор примеров.

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

Главный герой. Раскрытие характера персонажа.

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

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

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

Написание сценария собственного мультфильма

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

Практика: Написание сценария собственного м/ф самостоятельно или с помощью педагога.

Составление экспликации к своему м/ф.

Составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.

Создание раскадровки по своему сценарию.

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

Создание раскадровки по своему сценарию.

3. Художественное творчество

Создание реквизита к мультфильму.

Работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий в зависимости от порядка съемки сцен.

Приемы и техники работы с пластилином.

Особенности материала - пластичность, эластичность, возможность смешивать цвета.

Основные формы (шарик, колбаска), из которых строится практически любая фигура.

Создание реквизита для этюда в технике пластилиновой анимации.

Приемы и техники работы с сыпучим материалом.

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

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

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

4. Съемки основного мультфильма

Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации

Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации мультфильма в технике перекладной анимации.

Съемки индивидуальных проектов. Съемки титров

Съемки этюдов, упражнений

Съемка этюда в технике предметной анимации.

5. Озвучка

Озвучка мультфильма.

3 – 4 год обучения

1. История анимации

1.1 История зарубежных студий.

Теория: История студий и ведущих мультипликаторов.

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

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

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

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

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

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

Практика: не предусмотрена.

1.2 История отечественной мультипликации.

Теория: Пионеры кукольной мультипликации - Владислав Старевич и Александр Ширяев.

Просмотр м/ф "Прекрасная Люконида".

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

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

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

Современная фестивальная мультипликация: Константин Бронзит, номинация на Оскар, фильм "Мы не можем жить без космоса". Иван Максимов, "Ветер вдоль берега", Анна Романова "Несуразь" и другие ученики Максимова (Леонид Шмельков, Соня Кендль, Катерина Бим и т.д.)

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

Практика: не предусмотрена.

2. Основы драматургии

2.1 Мозговой штурм: разработка идеи

Теория: не предусмотрена.

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

2.2 Разработка сценария

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

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

2.3 Разработка характера персонажа.

Теория: Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий.

Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Практика: Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

2.4 Создание раскадровки по своему сценарию

Теория: расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки).

Практика: составление подробной раскадровки.

2.5 Составление экспликации к своему м/ф

Теория: не предусмотрена.

Практика: составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

3. Художественное творчество

3.1 Разработка эскизов персонажей

Теория: не предусмотрена.

Практика: Разработка эскизов персонажей

3.2 Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей.

3.3 Разработка декораций, работа над фоном.

Теория: не предусмотрена.

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

3.4 Работа над объектами.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание.

3.5 Работа над второстепенными персонажами.

Теория: не предусмотрена.

Практика:

3.6 Работа над титрами к своим мультфильмам.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над марионетками второстепенных персонажей.

4. Съёмки основного мультфильма

4.1 Съёмки мультфильма.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмки мультфильма по собственному сценарию.

4.2 Новогодняя мульт-открытка.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка новогодней мульт-открытки в любой технике.

4.3 Мульт-открытка к 8 марта Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка мульт-открытки к 8 марта в любой технике.

5. Съёмки этюдов, упражнений

5.1 Законы анимации Уолта Диснея

Теория: 12 законов анимации Уолта Диснея:

1. Сжатие и растяжение.
2. Подготовка, или упреждение (отказное движение).
3. Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
4. Использование компоновки и фазованного движения.
5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
6. Смягчение начала и завершения движения.
7. Дуги.
8. Дополнительное действие (выразительная деталь).
9. Расчет времени.
10. Преувеличение, утрирование.
11. "Крепкий" (профессиональный) рисунок.
12. Привлекательность.

6. Обсуждение и анализ мультфильмов

6.1 Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

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

Практика: не предусмотрена.

6.2 Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

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

Практика: не предусмотрена.

6.3 Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках.

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

Практика: не предусмотрена.

7. Озвучка

7.1 Озвучка своего мультфильма.

Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика: Озвучка своего мультфильма.

8. Основы монтажа

8.1 Работа в программе Adobe Premiere Pro, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа в программе Adobe Premiere Pro, монтаж снятых мультфильмов.

9. Контрольные занятия

9.1 Словарь аниматора

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

Практика: не предусмотрена.

9.2 Викторина по истории анимации.

Теория: Знание истории отечественной и зарубежной мультипликации, имен ключевых режиссеров и художников-мультипликаторов, их основных произведений, техник, в которых эти произведения выполнены.

Практика: не предусмотрена.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;

- канцелярия;

Кадровое обеспечение

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе работает педагог дополнительного образования (с высшей квалификационной категорией), имеющий необходимое образование и квалификацию, что соответствует обозначениям таблицы п. 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

Методическое обеспечение

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.

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.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом.

В зависимости от содержания занятия используются следующие **формы работы** с детьми:

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок.
- Изготовление героев картины или другого материала.
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.
- Съёмки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.
- Подбор музыкального оформления.
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж.
- Размещение готового мультфильма.
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены.

- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником.

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
5. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
6. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
7. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.

8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
9. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
10. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
11. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
12. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
13. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
14. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / М.: Палас, 2010г. 15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»

Ссылки на интернет-источники

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

Список литературы для детей

1. Кристофер Харт. Мультки для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс 2006
3. Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
7. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию, 2013г.
8. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»
9. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри»