

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа п. Таёжный»

Рассмотрено и одобрено  
Методическим советом  
протокол № 1  
от 31.08.2023 года



Утверждаю:  
директор МБОУСОШ п. Таёжный  
А.В. Герасимова  
приказ № 484 от 31.08.2023 года

Дополнительная общеобразовательная программа  
«МегаМульти»

Срок реализации :  
2 модуля 2 года

Возраст обучающихся: 7- 10 лет

Составитель: Денисова А.В.,  
педагог дополнительного образования

Таёжный 2023 год

	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МегаМульт»
	Денисова Анастасия Валерьевна педагог дополнительного образования МБОУ СОШ п. Таёжный
	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа п. Таёжный», Тюменская обл., ХМАО-Югра, Советский р-н, п. Таежный, ул. Коммунистическая, д. 7 Телефон/факс: (34675) 44-6-19 (директор)
	Художественная
	<p>Развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, посредством анимационной и мультипликационной деятельности. Формирования у обучающихся, навыков создание короткометражных рисованных, пластилиновых, объемных и плоскостных мультфильмов.</p> <p><u>Образовательные:</u>  -формировать основы изобразительной грамоты (лепки) и художественные навыки;  -формировать определенные навыки и умения; закреплять их в анимационной деятельности;  -обучать различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.</p> <p><u>Развивающие:</u>  -развивать художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;  -развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.</p> <p><u>Воспитательные:</u>  -воспитывать нравственные качества личности ребенка, эмоционально - эстетическое восприятие окружающего мира;  -воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;  -формировать этические нормы в межличностном общении;  -обогащать визуальный опыт детей через просмотр мультфильмов и участие в мероприятиях.</p>
Возраст детей, на которых рассчитана программа	7-13 лет
Количество обучающихся в группе	от 10 человек
Количество модулей	1 модуль «Стартовый уровень»- 7-8лет 2 модуль «Базовый уровень»- 9-10 лет

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. 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 ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал развивает мышление, воображение. 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.

В ходе работы предусматриваются различные формы, как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

в соответствии с Федеральным законом РФ «Об образовании в Российской Федерации» № 273 -ФЗ

- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»

- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 18.12.2020 года;

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242.

«МегаМульт», заключается в том, что современный ученик привык к кинематографу и мультипликации, создание иллюзии движения не воспринимается им как чудо.

Дополнительная образовательная программа стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, драматизация и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость в рамках школы и за её пределами.

Раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире. Расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

состоит в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием героев и объектов в различных техниках, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально - значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов дошкольниками)

заключается в создании условий для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, использовании технологии проектного обучения, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой. В процессе создания тематических мультфильмов перед обучающимися поднимаются проблемы окружающей их действительности. На занятиях дети придумывают истории, анализируют, выявляют причину происходящего и способы решения. Создание мультфильмов по

своему сюжету, несомненно, будет способствовать развитию творческого потенциала личности, профессионального самоопределения в будущем. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся 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 учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

заключается в создании условий для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, использовании технологии проектного обучения, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой. В процессе создания тематических мультфильмов перед обучающимися поднимаются проблемы окружающей их действительности. На занятиях дети придумывают истории, анализируют, выявляют причину происходящего и способы решения. Создание мультфильмов по своему сюжету, несомненно, будет способствовать развитию творческого потенциала личности, профессионального самоопределения в будущем. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся 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 учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

#### Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучиванию и сведению видеозвукорядов;
- познакомить с профессиями в мультипликации.

#### 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);
- развивать дикцию, выразительность речи.

#### Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении

цели, самокритичность и т.д.;

- прививать ответственное отношение к своей работе;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- воспитать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания тематических мультфильмов.

художественная.

1 модуль – стартовый уровень

2 модуль – базовый уровень

Стартовый уровень: для детей 7-9 лет

Базовый уровень: для детей 10-13 лет

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной разноуровневой дополнительной общеразвивающей программы 7-13 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной. В группы первого года обучения принимаются школьники 7-9 лет. На второй год обучения принимаются дети, освоившие программу первого года обучения. Если приходят дети 10-13 лет, то по результатам входного мониторинга, они могут быть зачислены в группу детей второго года обучения.

очная.

Программа реализуется без предъявления требований к уровню образования и квалификации педагога.

Программа «МегаМульт» рассчитана на 2 модуля по 1 году обучения каждый. В зависимости от способностей, предварительной подготовки и потребности ребенка обучение можно пройти на разных уровнях.

1 модуль «Стартовый уровень»: 36 недель, программа рассчитана на 72 академических часа, 2 занятия в неделю по 1 часу.

2 модуль «Базовый уровень»: 36 недель, программа рассчитана на 72 академических часа, 2 занятия в неделю по 1 часу.

Стартовый уровень включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами, станками – и учатся его правильно устанавливать и использовать.

На базовом уровне учащиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

знать:

- историю возникновения и основные аспекты развития мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- этапы создания мультфильмов;

- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- 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 (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

знать:

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

уметь:

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

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

\_\_\_\_\_ осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов программы.

Форма текущего контроля – практическая работа, конкурс раскадровок, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, анимационные проекты, презентация готовых мультфильмов. После съемки мультфильма проводится коллективное обсуждение с заполнением рефлексивного листа (Приложение).

\_\_\_\_\_ – 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:

год обучения - I полугодие: Показ работ,

II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

год обучения - I полугодие: Практическая работа,

II полугодие: Фестиваль мультфильмов.

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

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

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

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

\_\_\_\_\_ представляет собой мониторинг результатов обучения по дополнительным общеобразовательным программам оценивает следующие критерии в трехуровневой системе: высокий, средний, низкий уровень (приложение 2)

Для оценки результатов можно использовать аналитический материал педагога по итогам проведения мониторинга, фото, видеозаписи, грамоты, перечень готовых работ – выпуск носителей (флешки) с мультфильмами, созданных детьми, запись и демонстрация мультфильмов в детском саду и дома.

Учебное помещение: соответствует требованиям санитарных норм и правил.

Оборудование учебного помещения:

- Стол для преподавателя – 1шт.
- Стол детский – 2шт.
- Стул взрослый – 1шт.
- Стул детский – 8шт.
- Мольберт – 1шт.
  
- Штатив -1шт.
- Ноутбук – 1шт.
- Проектор-1шт.



- Экран -1шт
- Альбом – 1шт.
- Краски акварельные – 1шт.
- Карандаш простой – 1шт.
- Набор цветных карандашей – 1 шт.

Форма организации деятельности: групповая, 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.

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

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

Обучение созданию проектов ведется поэтапно. В первый год обучения педагог «ведет» обучающихся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем, чтобы обучающиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли на втором году обучения самостоятельно реализовать анимационный проект. Учитывая возраст обучающихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование.

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

При реализации программы «МегаМульт» используются следующие педагогические технологии:

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

- пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – 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»,
  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



1.	Вводное занятие.	1	1	-	Вводный
2.	Парад мультипрофесий	3	1	2	
3.	Этапы создания мультфильма	4	1	3	Промежуточный контроль
4.	Азбука анимации.	6	1	5	
5.	Тематические мультфильмы	56	10	46	
6.	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговый контроль
7.	ИТОГО:	72	14	58	

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год.

Рассказ о профессии мультипликатор, сценарист, режиссер, оператор?

Выбор темы. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. Работа над сюжетом. Просмотр мультфильмов с остановкой в ключевых точках, для придумывания новой ветки сюжета детьми.

: Обсуждение сценария будущего мультфильма, составление схемы сюжета и примерной раскадровки. Игра «Раскадруй считалочку».

Виды анимационных техник. Просмотр отрывков мультфильмов, выполненных в различных техниках. Материалы и основные приемы. Знакомство с понятием перекидка, кукольная анимация, легио – анимация, пластилиновая анимация. Плоскостная анимация, объемная анимация.

: Распределение ролей для работы над мультфильмом в разных техниках анимации. Выбор сюжета, подбор персонажей, декораций и аудио сопровождения фильма. Выполняем раскадровку фильма. Съемка фильма. Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами. Озвучивание фильма в разных техниках анимации.

План работы: обсуждение темы, выбор техники, написание сценария, схема сюжета, раскадровка, съемка, монтаж. Распределение сцен между командами (3-5 человек). Просмотр работ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях.

Выбор техник и разработка сюжета. Работа в командах. Каждая команда готовит и снимает отдельную сцену всего сюжета. Подготовка и создание коротких мультфильмов в различных техниках по этапам на тему.

Примерный перечень тем:

1. Экология

2. Школа
3. Спорт
4. Семья
5. Уроки осторожности
6. Новый год
7. 23 февраля
8. 8 марта
9. День космонавтики
10. Весна
11. День победы
12. Край родной.

Могут добавляться новые темы, актуальные на момент создания.

Подведение итогов учебного года. Показ мультфильмов объединения

	Сентябрь	Неделя 1	По расписанию	Теоретическое	1	Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год.	Кабинет 1	Фронтальный опрос. Обсуждения
2.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Рассказ о профессии мультипликатор, сценарист, режиссер, оператор?	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
3.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Этапы создания мультфильмов: Основы кинодраматургии. Развитие сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
4.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Этапы создания мультфильмов: Знакомство с раскадровкой. Игра «Раскадруй считалочку».	Кабинет 1	обсуждения
5.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Этапы создания мультфильмов: Выбор песенки. Анализ сюжета, Составление схемы сюжета и примерной раскадровки.	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
6.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Этапы создания мультфильмов: Подготовка и съемка одного куплета выбранной песенки	Кабинет 1	обсуждения

		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Виды анимационных техник. Просмотр отрывков мультфильмов, выполненных в различных техниках.	Кабинет 1	Наблюдение/	
8.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Материалы и основные приемы. Знакомство с понятием перекладка.	Кабинет 1	обсуждения	
9.	Октябрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Знакомство с понятием плоскостная анимация и объемная анимация	Кабинет 1	Наблюдение/	
10.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Знакомство с понятием кукольная анимация, лего – анимация, пластилиновая анимация.	Кабинет 1	обсуждения	
11.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Подготовка и съемка одного мини фильма. Выполняем раскадровку фильма. Съемка фильма.	Кабинет 1	Наблюдение/	
12.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами. Озвучивание фильма в разных техниках анимации.	Кабинет 1	обсуждения	
13.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тематические мультфильмы: Поэтапный план работы над созданием мультфильма. Тема «Экология» Выбор техники, сценарий, схема, раскадровка.	Кабинет 1	Наблюдение/	
14.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Экология» Подготовка персонажей и фонов	Кабинет 1	обсуждения	



15.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Экология» Подготовка персонажей и фонов	Кабинет 1	Наблюдение/	
16.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Экология» Съемка сцен. Озвучка	Кабинет 1	обсуждения	
17.	Ноябрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Школа» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	Наблюдение/	
18.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Школа» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения	
19.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Школа» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/	
20.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Школа» Съемка сцен. Озвучка.	Кабинет 1	обсуждения	
21.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Мама» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	Наблюдение/	
22.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Мама» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения	
23.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Мама» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/	
24.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Мама» Съемка сцен. Озвучка	Кабинет 1	обсуждения	
25.		Декабрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Спорт» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	Наблюдение/
26.			Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Спорт» Подготовка персонажей и фонов	Кабинет 1	обсуждения
27.	Неделя 2		По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Спорт» Подготовка персонажей и фонов	Кабинет 1	Наблюдение/	
28.	Неделя 2		По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Спорт» Съемка сцен.	Кабинет 1	обсуждения	
29.	Неделя 3		По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Спорт» Озвучка и монтаж	Кабинет 1	Наблюдение/	
30.	Неделя 3		По	Комбинированное	1	Тема «Новый год» Выбор	Кабинет 1	обсуждения	

			расписанию	ное		техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен		
31.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Новый год» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/
32.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Новый год» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/
33.	Январь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Новый год» Озвучка и монтаж	Кабинет 1	обсуждения
34.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Уроки осторожности» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	Наблюдение/
35.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Уроки осторожности» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения
36.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Уроки осторожности» Подготовка персонажей и фонов	Кабинет 1	Наблюдение/
37.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Уроки осторожности» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения
38.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Уроки осторожности» Съёмка сцен	Кабинет 1	Наблюдение/
39.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Уроки осторожности» Озвучка и монтаж	Кабинет 1	обсуждения
40.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «23 февраля» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	Наблюдение/
41.		Февраль	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «23 февраля» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1
42.	Неделя 1		По	Комбинированное	1	Тема «23 февраля» Подготовка	Кабинет 1	Наблюдение/

			расписанию	ное		персонажей и фонов.		
43.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «23 февраля» Съемка сцен.	Кабинет 1	обсуждения
44.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «23 февраля» Озвучка и монтаж	Кабинет 1	Наблюдение/
45.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «8 марта» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	обсуждения
46.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «8 марта» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/
47.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «8 марта» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения
48.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «8 марта» Съемка сцен.	Кабинет 1	Наблюдение/
49.	Март	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «8 марта» Озвучка и монтаж.	Кабинет 1	обсуждения
50.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Край родной» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	Наблюдение/
51.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Край родной» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения
52.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Край родной» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/
53.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Край родной» Съемка сцен.	Кабинет 1	обсуждения
54.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Край родной» Озвучка и монтаж.	Кабинет 1	Наблюдение/
55.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «День космонавтики» Выбор техники, сценарий,	Кабинет 1	обсуждения

						схема. Раскадровка. Распределение сцен		
56.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «День космонавтики» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/
57.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «День космонавтики» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения
58.	Апрель	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «День космонавтики» Съемка сцен.	Кабинет 1	Наблюдение/
59.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Весна» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен	Кабинет 1	обсуждения
60.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Весна» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/
61.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «Весна» Съемка сцен.	Кабинет 1	обсуждения
62.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «День победы» Выбор техники, сценарий, схема. Раскадровка. Распределение сцен.	Кабинет 1	Наблюдение/
63.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «День победы» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	обсуждения
64.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Тема «День победы» Подготовка персонажей и фонов.	Кабинет 1	Наблюдение/
65.		Май	Неделя 1	По	Комбинированное	1	Тема «День победы»	Кабинет 1



1.	Вводное занятие.	1	1	-	Вводный
2.	Профессии в мультипликации.	14	7	7	Промежуточный
3.	Азбука анимации	18	5	13	
4.	Мульт-проекты	34	-	35	
5.	Итоговое занятие	5	-	5	Итоговый
6.	ИТОГО:	72	13	59	

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год.

Просмотр мультфильмов прошлого года.

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

*Практика:* Практическая работа по каждой профессии:

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

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

*Практика:* Выполнение упражнений.

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

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

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

4. «Прямо к действию»/ «от позы к позе». Два анимационных метода "прямо к действию" и "от позы к позе". Фазы движения. Задание: Как летит птица.
5. Инерция/захлест действия. Если какая-то часть тела движется в одну сторону, как правило, другие части тела при этом движутся в сторону противоположную. Это позволяет персонажу сохранять равновесие. Задание: Упражнение с инерцией (бросок)
6. Смягчение начала и завершения действия. Движениям человеческого тела и большинству других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться.
7. Движение по дугам. Объекты движутся по изогнутым линиям, если только они движутся не с очень высокой скоростью или по направлению прямо в камеру. Задание: Маятник
8. Вторичная анимация. Персонажи обычно совершают первостепенное действие. Их волосы и одежда движутся следом. Задание: Упражнения на вторичную анимацию (плащ героя, хвост и т.д.)
9. Тайминг. Темп и ритм при передаче движения. Схемы движения: появление-исчезновение, линейное движение, сворачивание-разворачивание, приближение-удаление и т.д. Задание: Движение объектов по схемам.
10. Преувеличение. Позы и выражения лица в анимации более утрированные, чем в реальной жизни. Даже сильная поза или выражение лица обычно могут быть преувеличены еще немного. Задание: Анимация эмоций испуг, удивление, злость, радость и т.п.
11. Хороший дизайн. Влияние цвета на восприятие. Композиция фона. Задание: Оживающий фон.
12. Привлекательность. Во внешности героев должен быть шарм или визуальный интерес. Персонажи строятся из простых форм, таких как сферы, цилиндры и «коробочки». Задание: Создать образ героя с описанием. Работа с модельными листами

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

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

Подведение итогов учебного года. Фестиваль мультфильмов объединения.





	Сентябрь	Неделя 1	По расписанию	Теоретическое	1	Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год.	Кабинет 1	Фронтальный опрос. Обсуждение
2.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Профессии в мультипликации. Режиссер	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
3.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Идея мультфильма.	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
4.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Профессии в мультипликации. Сценарист	Кабинет 1	обсуждения
5.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Игра «Продолжи историю». Продолжение истории мультфильмов	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
6.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Профессии в мультипликации. Художник	Кабинет 1	обсуждения
7.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Персонажи и фоны. Материалы. Инструменты	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
8.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Профессии в мультипликации. Аниматор	Кабинет 1	обсуждения
9.		Октябрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Движение героев. Хитрости анимации.	Кабинет 1
10.	Неделя 1		По расписанию	Комбинированное	1	Профессии в мультипликации. Оператор	Кабинет 1	обсуждения
11.	Неделя 2		По расписанию	Комбинированное	1	Съемка. Оборудование для съемки	Кабинет 1	Наблюдение/ обсуждения
12.	Неделя 2		По	Комбинированное	1	Профессии в мультипликации.	Кабинет 1	обсуждения

			расписанию	ное		Звукооператор			
13.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Озвучка мультфильмов	Кабинет 1	Наблюдение/	
14.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Профессии в мультипликации. Монтажер	Кабинет 1	обсуждения	
15.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Программы монтажа. Приемы и возможности	Кабинет 1	Наблюдение/	
16.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	12 принципов анимации	Кабинет 1	обсуждения	
17.	Ноябрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	12 принципов анимации	Кабинет 1	Наблюдение/	
18.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Сжатие и растяжение. Подготовка к действию	Кабинет 1	обсуждения	
19.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Сценичность	Кабинет 1	Наблюдение/	
20.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Сценичность	Кабинет 1	обсуждения	
21.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	«Прямо к действию»/ «от позы к позе».	Кабинет 1	Наблюдение/	
22.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Инерция/захлест действия	Кабинет 1	обсуждения	
23.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Смягчение начала и завершения действия	Кабинет 1	Наблюдение/	
24.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Движение по дугам	Кабинет 1	обсуждения	
25.		Декабрь	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Вторичная анимация	Кабинет 1	Наблюдение/
26.			Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Вторичная анимация	Кабинет 1	обсуждения
27.	Неделя 2		По расписанию	Комбинированное	1	Тайминг	Кабинет 1	Наблюдение/	

28.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Тайминг	Кабинет 1	обсуждения
29.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Преувеличение	Кабинет 1	Наблюдение/
30.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Преувеличение	Кабинет 1	обсуждения
31.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Хороший дизайн	Кабинет 1	Наблюдение/
32.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Привлекательность	Кабинет 1	Наблюдение/
33.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Создать образ героя с описанием. Работа с модельными листами	Кабинет 1	обсуждения
34.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Мульт-проект 1. Выбор темы	Кабинет 1	Наблюдение/
35.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Распределение ролей. Планирование работы	Кабинет 1	обсуждения
36.	Январь	Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Сценарий	Кабинет 1	Наблюдение/
37.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Раскадровка и эскизы	Кабинет 1	обсуждения
38.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Создание героев	Кабинет 1	Наблюдение/
39.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Создание героев	Кабинет 1	обсуждения
40.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Создание фонов и реквизита	Кабинет 1	Наблюдение/
41.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Создание фонов и реквизита	Кабинет 1	обсуждения
42.	Февраль	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Съемка	Кабинет 1	Наблюдение/
43.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Съемка	Кабинет 1	обсуждения

44.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Озвучка и монтаж	Кабинет 1	Наблюдение/	
45.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Озвучка и монтаж	Кабинет 1	обсуждения	
46.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Мульт-проект 2. Выбор темы	Кабинет 1	Наблюдение/	
47.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Распределение ролей. Планирование работы	Кабинет 1	обсуждения	
48.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Сценарий	Кабинет 1	Наблюдение/	
49.		Март	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Раскадровка и эскизы	Кабинет 1	обсуждения
50.			Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Создание героев	Кабинет 1	Наблюдение/
51.			Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Создание героев	Кабинет 1	обсуждения
52.	Неделя 2		По расписанию	Комбинированное	1	Создание фонов и реквизита	Кабинет 1	Наблюдение/	
53.	Неделя 3		По расписанию	Комбинированное	1	Создание фонов и реквизита	Кабинет 1	обсуждения	
54.	Неделя 3		По расписанию	Комбинированное	1	Съемка	Кабинет 1	Наблюдение/	
55.	Неделя 4		По расписанию	Комбинированное	1	Съемка	Кабинет 1	обсуждения	
56.	Неделя 4		По расписанию	Комбинированное	1	Озвучка и монтаж	Кабинет 1	Наблюдение/	
57.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Озвучка и монтаж	Кабинет 1	обсуждения	
58.	Апрель	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Мульт-проект 3. Выбор темы	Кабинет 1	Наблюдение/	
59.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Распределение ролей. Планирование работы	Кабинет 1	обсуждения	
60.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Сценарий и раскадровка	Кабинет 1	Наблюдение/	

61.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Создание героев	Кабинет 1	обсуждения
62.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Создание фонов и реквизита	Кабинет 1	Наблюдение/
63.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Создание фонов и реквизита	Кабинет 1	обсуждения
64.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Съемка	Кабинет 1	Наблюдение/
65.	Май	Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Съемка	Кабинет 1	обсуждения
66.		Неделя 1	По расписанию	Комбинированное	1	Озвучка и монтаж	Кабинет 1	Наблюдение/
67.		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Озвучка и монтаж	Кабинет 1	обсуждения
		Неделя 2	По расписанию	Комбинированное	1	Подведение итогов учебного года.	Кабинет 1	Итоговый контроль
69.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Показ мультфильмов объединения для начальной школы.	Кабинет 1	
70.		Неделя 3	По расписанию	Комбинированное	1	Показ мультфильмов объединения для среднего звена.	Кабинет 1	
71.		Неделя 4	По расписанию	Комбинированное	1	Показ мультфильмов объединения для сотрудников школы.	Кабинет 1	
72.	Неделя 4	По расписанию	Практическое	1	Показ мультфильмов объединения для родителей.	Кабинет 1		

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

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

- 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».

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

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

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

\_\_\_\_\_ — 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.

\_\_\_\_\_ — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

— 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.

– 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 изготавливаются 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.

– 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.

	анимированная раскладка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.
	(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.
	– ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.
	– анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.
	– ключевые компановки, которые создает художник-мультипликатор (аниматор).
	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приемы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
	– специальным образом оборудованная кинокамера и съемочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
	– технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.
	– собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.
	– последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.
	– 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.
	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.
	– промежуточное положение между компоновками.
	– создание промежуточных фаз движения.
	– мультипликат до прорисовки.
	(ExposureList) – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультстудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру киноплёнки.

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.)

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. Вторым вариантом является то, 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.

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

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

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

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

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

1. Предметные знания и умения			
Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	Обучающийся владеет менее чем объема знаний, предусмотренных ОП	Объем усвоенных знаний составляет более 1/2	Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период
Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины	Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Обучающийся овладел менее чем предусмотренных умений и навыков	Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2	Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП
Креативность, самостоятельность в разработке продукта творческой деятельности, оригинальность замысла выполнения задания	Обучающийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания	Обучающийся выполняет задания на основе образца	Обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества
Умение осуществлять проектную или учебно-исследовательскую работу, оформлять результаты	Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками	Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки	Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность

Инициативность, социальная активность, самостоятельность	Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога	Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен.	Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания
Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию	Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией	Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией
Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы	Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога	Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе
Умение подбирать и работать с источниками информации	Не работает с источниками информации	Подбирает и работает с источниками информации.	Подбирает и использует различные источники информации
Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены	Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога	Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции
Ориентация на выполнение морально-нравственных норм	Нарушает морально-нравственные нормы	Соблюдает морально-нравственные нормы	Пропагандирует морально-нравственные нормы

Прилежание и трудолюбие	Избегает труда	Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание	Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе
Оценка своих поступков	Не оценивает свои поступки	Оценивает свои поступки с подсказкой педагога	Оценивает свои поступки, понимает причинно-следственные связи
Культура поведения, дисциплинированность	Не соблюдает дисциплину	Дисциплинирован, положительное поведение на занятиях	Проявляет высокую культуру поведения и дисциплинированность
Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	Отсутствует заинтересованность в получении новых знаний	Открыт новым знаниям, участвует в социальной деятельности	Имеет высокую мотивацию на получение новых знаний, социально ориентирован

ФИО педагога дополнительного образования Фамилия Имя Отчество педагога  
 Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности

(наименование дополнительной общеразвивающей программы)

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 2 года, Группа \_\_\_\_\_, Год обучения \_\_\_\_\_.

Форма проведения промежуточной аттестации \_\_\_\_\_, Дата проведения аттестации \_\_\_\_\_.

№п/п	Фамилия, имя, учащегося	Образовательные результаты														
		1. Предметные знания и умения					2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки					3. Личностные результаты				
		соответствие теоретических знаний обучающегося требованиям программы	осмысленность и правильность использования специальной	соответствие практических умений и навыков программным требованиям	креативность, самостоятельность, оригинальность замысла выполнения задания	специальные умения и навыки	инициативность, социальная активность, самостоятельность	уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед	умение управлять, осуществлять и оценивать свою деятельность	умение подбирать и работать с источниками информации	выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	ориентация на выполнение морально- нравственных норм	прилежание и трудолюбие	оценка своих поступков	культура поведения,	дисциплинированность
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

\* 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 ДООП). В Протоколе



напротив соответствующей фамилии обучающегося по критерию «Предметные знания и умения» ставится высший балл.