

Муниципальное казённое образовательное учреждение дополнительного  
образования дом детского творчества «Дарование»  
г. Белой Холуницы Кировской области

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 01.09.2020 г.  
Протокол №1 от 01.09.2020 г.

Утверждаю  
Директор МКОУ ДО ДДТ  
«Дарование» г. Белой Холуницы

Приказ № 53 от 03.09.2020

**Дополнительная общеобразовательная программа  
для детей кружка «Мультстудия»  
технической направленности**

Срок реализации: 1 год

Возраст детей: 7 - 12 лет

Авторы – составители:

Бурданова Светлана Николаевна,

Хлебников Николай Аркадьевич,

педагоги дополнительного образования

г. Белая Холуница, 2020.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....</b>	<b>3</b>
<b>2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН .....</b>	<b>11</b>
<b>3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>13</b>
<b>4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>19</b>
<b>5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>22</b>
5.1. Литература для педагога .....	22
5.2. Литература для родителей и обучающихся.....	23
5.3. Интернет Ресурсы: .....	24

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и взрослых.

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

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих, в том числе и для детей.

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».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Программа «Мультстудия» является модифицированной, базового уровня, имеет техническую направленность, разработана на основе авторской дополнительной образовательной программы «Волшебный мир

мультфильмов» Мартьяновой О.Н. Программа рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

**Актуальность программы продиктована рядом факторов:**

- нормативными документами:

1. Новый Закон «Об образовании в Российской Федерации».
2. Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844.
3. СанПиН 2.4.4. 1251-03 (введённые 20.06.2003 г. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 3.04.2003 г. № 27с).
4. Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей. (Письмо Министерства образования РФ от 18.06.2003 г. № 28-02-484/16).
5. Устав МКОУ ДО ДДТ «Дарование».

Актуальность программы предполагает:

- раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире;
- расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью.

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

**Цель программы:** развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас;
- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества
- научить навыкам работы с различными мультимедиа приложениями.

**Развивающие:**

- развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и творческое мышление;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

– развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

### **Воспитательные:**

- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.);
- воспитывать чувство коллективизма;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

*Отличительная особенность программы* состоит в том, что, постигая азы анимации и мультипликации, дети приобретают навыки работы с различными мультимедиа приложениями, знакомятся с различными профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь при создании медиапродукта.

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

Особенность данной программы – внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Это позволяет с лёгкостью и интересом заниматься детям, давая возможность ребёнку самому познавать новую прикладную программу. Педагог направляет его действия, побуждает заниматься самообразованием и в будущем.

Программа рассчитана на 1 год обучения детей 7-12 лет. Периодичность занятий - 2 раза в неделю по 2 часа. Всего в год 136 часов. Для эффективности выполнения данной программы группы состоят из 10-12 человек. Группа формируется без предварительного отбора.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

В программе «Мультстудия» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

*Принцип успеха.* Каждый ребенок должен чувствовать успех в какой-либо сфере деятельности. Это ведет к формированию позитивной «Я - концепции» и признанию себя как уникальной составляющей окружающего мира.

*Принцип динамики.* Предоставить ребёнку возможность активного поиска и освоения объектов интереса, собственного места в творческой деятельности, заниматься тем, что нравится.

*Принцип доступности.* Обучение и воспитание строится с учетом возрастных и индивидуальных возможностей подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.

*Принцип наглядности.* В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видеоматериалы, аудиоматериалы.

*Принцип систематичности и последовательности.* Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе воспитанников. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

*Принцип от простого к сложному:* от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров.

**Основная форма занятия** – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики. Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.
2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.
3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

#### **Процесс создания мультфильма (последовательность действий)**

1. Подбор материала для сценария.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.
4. Съемка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно

читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.

6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

### **Ожидаемый результат:**

#### **Личностные:**

- уважать и доброжелательно относиться к другим участникам коллектива;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

#### **Метапредметные:**

- устойчивого интереса к анимационной деятельности;
- выработка побуждение к продуктивной театральной индивидуальной и коллективной деятельности;
- развитие психических процессов: познавательных, эмоционально – волевых,
- раскрепощение мышления;
- развитие творческого потенциала;
- совершенствование навыков общения;
- формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах.

#### **Предметные:**

- владеть основами создания анимационного фильма;
- знать основные теоретические сведения о мультипликации;

- знать и владеть различными анимационными техниками;
- знать программный софт для создания анимации;
- знать технологию и этапы съемочного процесса;
- знать распределение функции участников съемочной группы по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);
- владеть навыками сценической речи.

### **Дети должны уметь:**

- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- работать с различными художественными материалами;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- видеть идею, передаваемую мультфильмом (или её отсутствие);
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы.

### **Формы аттестации:**

**Текущий контроль:** наблюдение.

**Итоговый контроль:** мониторинг результатов обучения.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практик а	
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>Наблюдение Беседа, опрос</b>
<b>2.</b>	<b>Парад мультипрофессий.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Наблюдение</b>
<b>3.</b>	<b>Знакомство с программой Movie Maker.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Наблюдение</b>
<b>4.</b>	<b>Разработка будущего анимационного проекта.</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
4.1.	Сценарий.	3	1	2	Наблюдение
4.2.	Раскадровка.	3	1	2	Наблюдение
4.3.	Производственный план.	3	1	2	Наблюдение
4.4.	Создание декораций.	3	1	2	Наблюдение
<b>5.</b>	<b>Создание образов анимационных персонажей.</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
5.1.	Особенности движения в анимации.	4	1	3	Наблюдение
5.2.	Эмоции персонажа.	4	1	3	Наблюдение
5.3.	Цветовые решения в создании героя.	4	1	3	Наблюдение
<b>6.</b>	<b>Звуковое оформление мультфильмов</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	
6.1.	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием.	2	1	1	Наблюдение
6.2.	Сценическая речь.	2	1	1	Наблюдение

6.3.	Озвучивание мультфильма.	4	1	3	Наблюдение
<b>7.</b>	<b>Кукольная анимация.</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	
7.1.	История кукольной анимации.	4	2	2	Наблюдение
7.2.	Работа над сценарием кукольного фильма.	6	2	4	Наблюдение
7.3.	Создание героев.	4	-	4	Наблюдение
7.4.	Съемка кукольного мультипликационного фильма.	6	-	6	Наблюдение
<b>8.</b>	<b>Перекладка.</b>	<b>18</b>	<b>2</b>	<b>16</b>	
8.1.	Анимация-перекладка - это?	4	1	3	Наблюдение
8.2.	Движение героев в кадре.	4	1	3	Наблюдение
8.3.	Съемка перекладного мультфильма.	8	-	8	Наблюдение
8.4.	Готовый мультфильм.	2	-	2	Наблюдение
<b>9.</b>	<b>Лего-анимация.</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	
9.1.	Лего фигурки в мультфильмах.	8	2	6	Наблюдение
9.2.	Профессия режиссёр, профессия оператор.	8	2	6	Наблюдение
9.3.	Озвучивание героев, готовый фильм.	2	-	2	Наблюдение
<b>10.</b>	<b>Пластилиновая анимация</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	
10.1.	Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.	2	2	-	Наблюдение
10.2.	Подготовка героев.	6	-	6	Наблюдение
10.3.	Внимание ... Мотор!	4	-	4	Наблюдение
10.4.	Озвучивание фильма. Просмотр материала.	4	-	4	Наблюдение
<b>11.</b>	<b>Пикселяция</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	
11.1.	История пикселяции	2	2	-	Наблюдение

11.2.	«Большая коробка»	4	-	4	Наблюдение
11.3.	Снято!	4	-	4	Наблюдение
<b>12.</b>	<b>Сыпучая анимация</b>	<b>14</b>	<b>1</b>	<b>13</b>	
12.1.	Песочные истории. Выбор сюжета.	2	1	1	Наблюдение
12.2.	Живой песок. Рисование на песке.	4	-	4	Наблюдение
12.3.	Ожившие картины. Съёмка песочной истории.	4	-	4	Наблюдение
12.4.	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж.	4	-	4	Наблюдение
<b>13.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Наблюдение</b> <b>Тестирование</b> <b>Опрос</b>
	<b>Итого</b>	<b>136</b>	<b>32</b>	<b>104</b>	

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1. Вводное занятие(2 часа). «Путешествие в мир мультипликации».

*Теория(2ч).* Знакомство с учащимися. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила ПБ. Правила поведения в компьютерном классе. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

#### 2. Парад мультпрофессий (2 часа).

*Теория (1 ч).* Рассказ о профессии мультипликатор. Просмотр презентации по теме «Виды мультипликации».

*Практика(1ч).* Игра «Отгадай профессию».

### **3. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker. для создания мультфильма(2 часа).**

*Теория (1 ч).* Знакомство с программами для монтажа мультфильмов.

Назначение. Возможности. Инструменты.

*Практика(1 ч).* Элементарное знакомство с процессом съемки. Просмотр движения.

### **4. Разработка будущего анимационного проекта (12 часов).**

#### **4.1 Сценарий (3 часа)**

*Теория (1ч).* Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

*Практика(2ч).* Написание сценария мультфильма.

#### **4.2 Раскадровка (3часа).**

*Теория(1ч).* Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.

*Практика(2ч).* Создание раскадровки для мультфильма.

#### **4.3 Производственный план (3часа).**

*Теория(1ч).* Знакомство с понятием производственный план в анимации.

*Практика(2ч).* Создание производственного плана.

#### **4.4. Создание декораций (3часа).**

*Теория(1ч).* Для чего нужны декорации?

*Практика(2ч).* Изготовление декораций: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

## **5. Создание образов анимационных персонажей (12 часов)**

### **5.1. Особенности движения в анимации (4 часа).**

*Теория(1ч).* Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации:

1. Сжатие и растяжение (Squash and stretch);
2. Подготовка или упреждение.
3. Отказное движение (Anticipation);
4. Сценичность (Staging);
5. Прямо вперед и поза за позой (Straight ahead action and pose to pose);
6. Сквозное движение и захлест (Follow through and overlapping action);
7. Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out);
8. Дуги (Arcs); Второстепенное действие.
9. Выразительная деталь (Secondary action);
10. Расчет времени – тайминг (Timing);
11. Преувеличение, утрирование (Exaggeration);
12. Привлекательность (Appeal).

*Практика (3ч).* Нарисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля.

### **5.2. Эмоции персонажа (4 часа).**

*Теория(1ч).* Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций.

*Практика (3ч).* Продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах.

### **5.3. Цветовые решения в создании героя (4 часа).**

*Теория(1ч).* Цветовые решения при создании персонажа.

*Практика(3ч).* Продумывание цветовых решений для персонажа и фона.

## **6. Звуковое оформление мультфильмов (8 часов).**

### **6.1. Знакомство со звукозаписывающим оборудованием (2 часа).**

*Теория(1ч).* Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и программой для записи голоса Audacity. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

*Практика (1ч).* Озвучивание мультфильма.

### **6.2. Сценическая речь(2 часа).**

*Теория (1ч).* Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью.

*Практика (1ч).* Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра.

### **6.3. Озвучивание мультфильма (4 часа).**

*Теория (1ч).* Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д.

*Практика(3ч).* Создание звукового оформления фильма.

## **7. Кукольная анимация (20ч).**

### **7.1. История кукольной анимации (4 часа).**

*Теория(2ч).* Рассказ об истории мультипликации. знакомство с кукольной анимацией, технология съёмочного процесса кукольной анимации

*Практика (2ч).* Просмотр первых мультфильмов.

### **7.2. Работа над сценарием кукольного фильма (6 часов).**

*Теория (2ч).* Что такое сценарий.

*Практика(4ч).* Пишем сценарий к кукольному мультфильму.

### **7.3. Создание героев (4 часа).**

*Практика (4 ч).* Создание героев и декораций для съёмки мультфильма в технологии кукольной анимации.

### **7.4. Съёмка кукольного мультфильма (6 часов).**

*Практика(6ч).* Съёмка кукольного мультфильма, раскадровка, монтаж, озвучивание, просмотр.

## **8. Перекладка (18 часов).**

### **8.1. Анимация-перекладка - это? (4 часа).**

*Теория(1ч).* Рассказ о технике «перекладка»

*Практика(3ч).* Пишем сценарий.

### **8.2. Движение героев в кадре (4 часа).**

*Теория (1ч).* Просмотр мультфильмов-перекладок.

*Практика(3ч).* Учимся анимировать «бумажки».

### **8.3. Съёмка перекладного мультфильма (8 часов).**

*Практика (8ч).* Снимаем анимацию-перекладку.

### **8.4. Готовый мультфильм (2 часа).**

*Практика(2ч).* Просмотр готового мультфильма. Разбор анимации.

## **9. Лего-анимация (18 часов).**

### **9.1. Лего фигурки в мультфильмах (8 часов).**

*Теория (2 ч).* Какие бывают фигурки.

*Практика(6 ч).* Просмотр лего-мультфильмов.

### **9.2. Профессия режиссер? Профессия оператор? (8 часов).**

*Теория (2ч).* Рассказ о профессиях режиссера и оператора.

*Практика (6ч).* Съёмка лего-мультфильма.

### **9.3. Озвучивание героев, готовый фильм (2 часа).**

*Практика (2ч).* Озвучиваем героев. Просмотр фильма.

## **10. Пластилиновая анимация (16 часов).**

### **10.1. Выбор сюжета для пластилинового мультфильма (2 час).**

*Теория(2 ч).* Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

### **10.2. Подготовка героев (6 часов).**

*Практика (6ч).* Лепка героев из пластилина.

### **10.3. Внимание... Мотор! (4 часа).**

*Практика (4ч).* Съёмка мультфильма.

### **10.4. Озвучивание фильма. (4 часа).**

*Практика(4ч).* Озвучивание анимации. Просмотр готового материала.

## **11. Пиксиляция (10 часов)**

### **11.1. История пиксиляции (2 часа).**

*Теория(1ч).* Что такое пиксиляция? Основные принципы и приёмы съёмки.

Необходимые инструменты.

*Практика(1ч).* Просмотр мультфильма в технике пиксиляция.

### **11.2. «Большая коробка» (4 часа).**

*Практика (4ч).* Выбор сюжета. Подбор декораций. Съёмка мультфильма.

### **11.3. Снято! (4 часа).**

*Практика (4ч).* Монтаж, просмотр.

## **12.Сыпучая анимация(14 часов).**

### **12.1. Песочные истории. Придумывание сюжета (2часа).**

*Теория(1ч).* Знакомство с понятием сыпучей анимации. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Просмотр видео снятых в данной технике.

*Практика (1ч).* Выбор сюжета. Разрабатывают совместно сценарий мультфильма.

### **12.2. Живой песок. Рисование на песке (4 часа).**

*Практика (4ч).* Постройка игрового пространства. Работа над персонажами и декорациями. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение».

### **12.3. Ожившие картины. Съёмка песочной истории (4 часа).**

*Практика (4ч).* Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки.

### **12.4. Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж (4 часа).**

*Практика (4ч).* Монтаж. Озвучивание. Выбор звуков и музыкального сопровождения. Просмотр готового мультфильма.

## **13. Итоговое занятие (2часа).**

*Теория(1ч).* Подведение итогов.

*Практика (1ч).* Итоговая аттестация.

## **4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на

создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (дети участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

#### **Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:**

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществляется в программе Movie Maker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, клей, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:  
проектор с экраном или монитор компьютера;
- планшет для рисования сыпучими материалами.

## 5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### 5.1. Литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.

14. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
16. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
17. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
18. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
19. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
20. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
21. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г.

## **5.2. Литература для родителей и обучающихся**

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва. 1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М. 1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г

12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

### **5.3. Интернет Ресурсы:**

<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;

<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;

<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.

## Тестирование

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_ Отчество \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

1. **1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?**

θ Чебурашка и крокодил Гена

θ Винни-Пух

θ Приключения Домовёнка

2. **Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?**

θ Ребята, хватит шалить!

θ Ребята, давайте жить дружно!

θ Ну погодите!

3. **Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?**

θ Скуби - Ду

θ Незнайка

θ Питер Пен

4. **Том и ...?**

θ Мерри

θ Джерри

θ Гэрри

5. **Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?**

θ Рапунцель

θ Золушка

θ Снежная королева

**6. Как называется мультфильм про сильных молодцев?**

θ Шрэк

θ Три богатыря

θ Вверх!

**7. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, чумадан, погоди!»**

θ Зайцу

θ Волку

θ Бегемоту

**8. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?**

θ Крокодилом

θ Сторожем

θ Дворником

**9. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?**

θ С мандаринами

θ С апельсинами

θ С бананами

**10. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?**

θ Голубой вагон

θ Пусть бегут неуклюже

θ Улыбка

### ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы, созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете?
8. Техника мультипликации — рисованная анимация. Принцип?
9. В какой технике вам нравится больше всего работать?
10. Нравится ли вам профессия мультипликатора?

### Мониторинг результатов обучения учащихся

Дата проведения:

ФИО \_\_\_\_\_

№	Содержание аттестации	Критерии оценки 1-5
1	Знание видов мультипликации	
2	Знание профессий связанных с мультипликацией	
3	Знание этапов создания мультфильма	
4	Умение самостоятельно снять мультфильм	
5	Умение работать в коллективе	

## Оценка уровней освоения программы

Уровни / количество %	Параметры	Критерии	Показатели
Высокий уровень/ <b>100-80%</b>	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
	Практические умения и навыки.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества
Средний уровень/ <b>79-50%</b>	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	У учащегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество	У учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца

		выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	
Низкий уровень / <b>Менее 50%</b>	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	Учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

**Викторина «Юный мультипликатор»**

1. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий?  
(Мультипликация – обозначает умножение)
2. Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.
3. Кто придумал первые рисованные мультфильмы — Эмиль Рейно в 1880г
4. Самая известная анимационная студия в мире? Студия Уолта Диснея
5. Самая известная Российская киностудия? Союзмультфильм.
6. Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? Микки Маус
7. Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? Stopmotions
8. С чего начинается съемка мультфильма? – сценарий.
9. Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется –раскадровка.
10. Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток. – перекладка.

### Основные техники анимации:

#### Stopmotion (стоп мошен)

В этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stopmotion 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.

#### Рисованная техника — перекладка:

Перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- плотная бумага или картон;
- фломастеры, краски, карандаши, мелки;
- ножницы;
- клейкие подушечки или проволока.

#### Пластилиновая анимация:

Материалом для мультфильма может послужить не только пластилин, но и глина.

Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объемной анимации объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигаются, модифицируются между кадрами.

В пластилиновой анимации существует несколько техник:

- перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- пластилин;
- клей ПВА или фольга, чтобы пластилин скользил по стеклу;
- различные стеки;
- скалка;

- специальный шприц для выдавливания пластилина.

В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег».

Объёмная анимация: классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

- Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:
- пластилин;
- проволока;
- фольга;
- эластичные колготки;
- бусины/пластик и т.д.;
- клей ПВА

комбинированная анимация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

### **Песочная анимация:**

Хотя и более распространенное название данной техники — песочная анимация, оно не совсем верно, так как в качестве материала может выступать любой легкий порошок — песок, соль, крупа и т.д. Порошок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное стекло. 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.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- спитой кофе;
- спитой чай;
- морской песок;
- крупы (гречка, манка, пшено и т.д.)
- сухарные крошки;
- фасоль;
- рис (можно окрашивать).

### **Технологические этапы создания мультфильма с детьми.**

#### **Тема будущего фильма.**

К выбору темы для будущего анимационного фильма нужно относиться серьезно, так как из неё возникает идея и история будущего фильма. Замысел фильма дает возможность начать общение с детьми на определенную тему: дружба, вражда, счастье,

уважение, вежливость и т.д. Общение в процессе создания мультфильма — самая важная часть: выслушать все мысли и предложения ребят, направить разговор в русло предстоящих съемок, поддержать желание и интерес к предстоящему творческому общению.

## **Сценарий.**

На данном этапе сочиняется история, 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 сочинять истории?

На этом этапе нужно сформулировать основную мысль будущего рассказа: для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

Рассказ или история может быть построен по следующей схеме:

1. экспозиция;
2. завязка действия;
3. развитие действия;
4. кульминация;
5. спад действия;
6. развязка;
7. концовка.

Для составления рассказа можно немного расширить алгоритм, чтобы ребенку 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):
4. Кульминация (например, 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.).

## **Способы придумывания сценария с детьми.**

Самый простой способ — это предложить готовую историю. Обсудить ее вместе с детьми. Представить себе персонажей, место действия. Рассказать ее по-своему, разыграть по ролям. При этом история становится конкретной, наполняется новыми деталями и обстоятельствами.

Придумать историю с нуля — более сложная задача. Можно, конечно, начать с первой попавшейся ассоциации и развить из нее сюжет — это довольно интересная игра, но при этом дети часто выдают фрагменты из своих любимых мультфильмов и фильмов. Поэтому имеет смысл сначала определить тему, посмотреть какие-нибудь иллюстрации и побеседовать. После такой подготовки дети более осмысленно подойдут к созданию сценария.

### **Раскадровка.**

После того, как придуман сюжет или написан сценарий, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка — это рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс. Зачем она нужна? На этом этапе впервые появляется визуальное видение будущего мультфильма. В раскадровке действие разбивается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм. Это позволяет распланировать дальнейшую работу.

### **Производственный план.**

Производственный план представляет собой таблицу, в которой по трем столбцам расписаны фоны, герои и вещи, которые необходимо нарисовать для будущего мультфильма. Это конкретный план, который лучше как следует продумать с самого начала.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон, изображающий место происходящего действия, действующих лиц и предметы, с которыми они взаимодействуют.

### **Изготовление.**

Когда доходит дело до подготовки героев и атрибутики, лучше сосредоточиться на этом процессе. Важно, в начале занятия распределить задания и начать сообща творить. В процессе работы можно подробно обсудить содержание рисунка, выслушать каждого участника съемок.

### **Озвучивание.**

В анимационном производстве звук для мультфильмов обычно записывается перед анимацией. Поскольку в наших детских мультфильмах точной синхронизации звука и изображения обычно не требуется, мы записываем голоса после анимации или параллельно.

Для записи звука требуется записывающее устройство. Это может быть компьютер с микрофоном или диктофон. Также можно записывать на микрофон, встроенный в цифровой фотоаппарат или камеру. Можно записывать на мобильный телефон или любое другое записывающее устройство. При этом надо понимать, что качество звука напрямую зависит от уровня оборудования, которым вы пользуетесь. И если планируется, что мультфильм будет показан на большом экране, то лучше позаботиться о том, чтобы все слова были хорошо слышны, и был минимум посторонних шумов.

Запись лучше всего проводить в отдельном тихом помещении. Микрофон лучше укрепить на специальную стойку, а не держать в руках, для того, чтобы расстояние до источника звука сильно не менялось.

### **Основные термины:**

**Кадр** — одна картинка раскадровки.

**Сцена** — часть действия, происходящая на одном фоне. Может состоять из нескольких кадров, а может из одного.

**План** — то, в каком приближении показан объект или персонаж. Планы бывают: дальний, общий, средний, крупный, очень крупный. Для чего это нужно? Это помогает более точно передать смысл происходящего. Например: когда необходимо заострить внимание на эмоциях персонажа — используют крупный план, если нужно показать место действия — общий или дальний.

**Диалог** — то, что говорят персонажи, и звуки, которые они издают — помечается под соответствующим кадром.

**Спецэффекты** — сложные визуальные эффекты, которые будут делаться на компьютере. Вспышки молний, дождь, снег и т.п. по возможности задумываются заранее и помечаются в раскадровке.

**Действие** — то, что происходит в сцене. Очень важно, рисуя раскадровку, представлять себе сцену именно в действии, а не статично. Обозначать перемещения персонажей и предметов стрелочками.

**Фон** — изображение места действия.

**Панорама** — протягивание специально нарисованного длинного фона через кадр.

Иногда во время занятий имеет смысл рисовать раскадровку одновременно с придумыванием сценария. Это делает процесс более динамичным.