**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного**

**образования Центр «Эдельвейс»**

|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрена  на педагогическом совете  № \_\_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Утверждена приказом  Директора МБУ ДО Центр «Эдельвейс»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Мариной Т.В.  № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**Дополнительная общеобразовательная**

**общеразвивающая программа**

**научно-технической направленности «Мультстудия»**

возраст учащихся: 9-12 лет

срок реализации: 144часа

Разработал:

**Богачева Виктория Вячеславовна,**

педагог дополнительного образования

Пошехонье, 2019

**Содержание**

**I. Комплекс основных характеристик программы**

1.1 Пояснительная записка.....................................................................................3

1.2 Цель и задачи программы.................................................................................5

1.3 Содержание программы………………………………………………………7

1.4 Планируемые результаты…………………………………………………...12

**II. Комплекс организационно-педагогических условий**

2.1 Календарный учебный график.......................................................................13

2.2 Условия реализации........................................................................................26

2.3 Формы аттестации (контроля)........................................................................27

2.4 Методические материалы...............................................................................31

2.5 Список литературы..........................................................................................37

2.6 Приложение ………………………………………………………………….40

**I. Комплекс основных характеристик программы**

**1.1 Пояснительная записка**

**Направленность программы** – научно-техническая.

**Введение.** Развитие науки и производства способствует расширению границ научно-технического творчества детей, в первую очередь за счёт программ, связанных с новейшими информационными и компьютерными технологиями. Благодаря чему, в условиях дополнительного образования, стал возможен процесс создания мультипликационных фильмов. Такой вид технического творчества (художественно-технический) с каждым годом становится все более популярным среди детей и спрос со стороны родителей на программы художественно-технической направленности возрастает. Этим и объясняется ***актуальность*** данной программы по мультипликации, которая направлена на формирование у детей духовной культуры, ценностного отношения к миру, развитие технического творчества и освоение методов научного познания мира посредством мультипликационной деятельности и предназначена для вовлечения обучающихся в творческую работу с применением компьютерных технологий.

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д.

**Новизна** заключается во включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности

Осваивая данную программу, каждый ребенок имеет возможность создать свой мультипликационный фильм, сочинять, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

**Адресат программы**

Программа разработана для детей 9 – 12 лет и составлена с учетом возрастных психофизиологических особенностей обучающихся. Ребенок этого возраста очень активен, любит игры, исследовать что-то новое и незнакомое, свободно выражает свои эмоции, начинает быть самостоятельным. Поэтому занятия включают отечественные мультфильмы о дружбе, игровые упражнения и этюды, элементы исследования – перед обучающимся ставятся вопросы, ответы на которые он может найти самостоятельно и практические задания. Выполнение общей работы дает возможность ребенку чувствовать себя частью коллектива, сравнивать свою работу с другими, и подтягиваться, если есть небольшое отставание.

**Объем и срок освоения программы**

Программа соответствует современным методам и формам работы, уровню образования, современным образовательным технологиям и составлена в соответствии с (нормативно-правовыми документами):

- Конституцией Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993);

- Конвенцией о правах ребенка;

- Федеральным Законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным законом Российской Федерации от 9 января 1996 года N 2-ФЗ «О защите прав потребителей»;

- Федеральным законом Российской Федерации от 24.06.1999 № 120 - ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации (Минпросвещения России) от 09 ноября 2018 г. № 196;

письмо Минобразования и науки РФ от 11.12.2016 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

письмо Минобразования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

письмо Минобразования и науки РФ от 18.08.2017 № 09-1672 «О направлении методических рекомендаций»

приказ ДО ЯО от 07.08.218 № 19-нп «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ярославской области»

- Лицензией на право ведения образовательной деятельности в МБУ ДО Центр «Эдельвейс» от 14.12.2016г № 604/16;

- Уставом учреждения муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центр «Эдельвейс», принятым общим собранием трудового коллектива протокол от 13.08.2018г № 703;

**Общее количество часов**, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы –144.

**Формы обучения** по программе - очная.

**Формы организации образовательного процесса** – индивидуальные, групповые, фронтальные. Виды занятий: лекции, беседы, викторины, конкурсы, тестирование, тематические и практические занятия, самостоятельная работа, просмотры и обсуждение мультипликационных фильмов, экскурсии, выставки, игры, соревнования.

**Режим занятий**

Количество часов и занятий в неделю по 2занятия 2 раза в неделю.

Продолжительность занятий 45 минут, с перерывом 10 минут.

Группы разновозрастные.

**1.2 Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создание условий для развития личностного потенциала детей через воспитание интереса к техническому творчеству посредством мультипликационной деятельности.

**Задачи программы** по формированию и развитию следующих качеств учащихся:

**обучающие**: обучить навыкам фото и видеосъёмки, монтажа, озвучивания фильма; обучить умению рисовать героев мультипликационных фильмов; обучить начальным навыкам работы сценариста, режиссёра, оператора, актеров в процессе работы над фильмом;

**развивающие**: развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус, эмоциональные, артистические качества у детей средствами киноискусства;

**воспитательные:** воспитывать умение работать в коллективе, уважение к людям и их труду, чувство личной ответственности.

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Название раздела, темы | | Кол-во часов | | | | | Формы контроля/аттестации |
| Все-го | Теория | Прак-тика | | |
| I | Введение в мультипликацию | | ***4*** | **2** | **2** | | | Входящий контроль. Диагностика - карта интересов №1,  графический диктант |
| II | Анимационные этюды | | **12** | **4** | | **8** | |  |
|  | Техники анимации | *12* | | 4 | 8 | | | Опрос |
| III | Визитка студии | **32** | | **13** | **19** | |  | |
|  | Разработка сюжета и героев | *6* | | 2 | 4 | | | Практические контрольные задания, самодиагностика |
|  | Изготовление героев мультфильма | *4* | | 2 | 2 | | |
|  | Создание фона и декораций | *4* | | 2 | 2 | | |
|  | Съемки мультфильма. | *6* | | 2 | 4 | | |
|  | Озвучивание | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Музыкальное оформление | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Титры | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Монтаж | *4* | | 2 | 2 | | |
|  | Презентация | *2* | | 1 | 1 | | | Периодический контроль |
| IV | Новогоднее путешествие | | **34** | **14** | | **20** | |  |
|  | Разработка сюжета и героев | *6* | | 2 | 4 | | | Анализ и обсуждение готового мультфильма,  викторина, тестирование |
|  | Изготовление героев мультфильма | *4* | | 2 | 2 | | |
|  | Создание фона и декораций | *4* | | 2 | 2 | | |
|  | Съемки мультфильма | *6* | | 2 | 4 | | |
|  | Озвучивание | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Музыкальное оформление | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Титры | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Монтаж | *6* | | 2 | 4 | | |
|  | Презентация | *2* | | 1 | 1 | | | Периодический контроль |
| V | Анимационная открытка | **28** | | **12** | **16** | | |  |
|  | Разработка сюжета и героев | *6* | | 2 | 4 | | | Практические контрольные задания |
|  | Создание фона и декораций | *4* | | 2 | 2 | | |
|  | Съемки мультфильма | *6* | | 2 | 4 | | |
|  | Озвучивание | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Музыкальное оформление | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Титры | *2* | | 1 | 1 | | |
|  | Монтаж | *4* | | 2 | 2 | | |
|  | Презентация | *2* | | 1 | 1 | | | Периодический контроль |
| VI | Старая сказка на новый лад | **34** | |  | **34** | | |  |
|  | Разработка сюжета и героев | *4* | |  | 4 | | | Анализ и обсуждение готового мультфильма,  Тестирование, самодиагностика  Периодический контроль |
|  | Изготовление героев мультфильма | *4* | |  | 4 | | |
|  | Создание фона и декораций | *4* | |  | 4 | | |
|  | Съемки мультфильма | *6* | |  | 6 | | |
|  | Озвучивание | *4* | |  | 4 | | |
|  | Музыкальное оформление | *5* | |  | 5 | | |
|  | Титры | *1* | |  | 1 | | |
|  | Монтаж | *4* | |  | 4 | | |
|  | Презентация | *2* | |  | 2 | | | Итоговый контроль |
| Итого: | | **144** | | **45** | **99** | | |  |

**Содержание программы**

Раздел I. Введение

Тема 1. Введение в мультипликацию.

Теория

Проведение бесед об анимации и мультипликации.

Знакомство с технологиями и процессом создания анимационных фильмов. Инструктаж по технике безопасности.

Практическая работа

Просмотр учебных фильмов.

Игры и упражнения на знакомство и развитие фантазии.

Раздел II. Анимационные этюды

Тема 1. Техники анимации

Теория

Проведение беседы «Как с нуля создать свой мультфильм». «Роли в анимации»

Знакомство с деятельностью аниматора.

Знакомство с различными техниками анимации:

- предметная перекладка;

- бумажная перекладка;

- технология объемного пластилина;

Практическая работа

Просмотр анимационных фильмов в различных техниках.

Создание тематических анимационных этюдов с использованием различных техник.

Раздел III. Визитка

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма.

*1.1 Написание сценария*.

Теория

Проведение беседы «Как создаются интересные истории?»

Знакомство со структурой написания сценария.

Практическая работа

Совместный поиск идей для сюжета будущего мультфильма, совместное написание сценария.

*1.2 Раскадровка.*

Проведение беседы «Что такое раскадровка и зачем она нужна?» Знакомство с последовательностью и основными правилами создания раскадровки.

Практическая работа

Создание раскадровки будущего мультфильма.

*1.3 Создание персонажа.*

Теория

Проведение бесед «Кто такой художник по персонажам?»

«Какими свойствами должен обладать персонаж?»

Знакомство с последовательностью создания персонажа.

Практическая работа

Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2.Создание фона и декораций.

Теория

Лекция-беседа на тему «Как не задавить персонажа фоном».

Практическая работа

Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съемки мультфильма.

Теория

Знакомство с понятием анимационная сцена. Проведение беседы: «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

Практическая работа

Съемка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление.

Теория

Знакомство с творчеством российских и зарубежных композиторов.

Практическая работа

Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание.

Теория

Проведение беседы «Кто говорит голосами персонажей в мультфильме».

Знакомство с редактором звука на компьютере.

Практическая работа

Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж.

Теория

Проведение беседы «Что такое монтаж».

Знакомство с программой монтажа на компьютере.

Практическая работа

Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Титры.

Теория

Просмотр тематических анимационных фильмов.

Практическая работа

Каждый ребенок лепит или пишет свое имя в произвольной форме с отдельными элементами из мультфильма.

Тема 8. Презентация.

Теория

Просмотр, анализ и обсуждение готового мультфильма.

Раздел IV. Новогоднее путешествие

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма.

Теория

Проведение беседы на тему «Средства передвижения». «Роли в анимации». Знакомство с деятельностью режиссера.

Практическая работа

Просмотр анимационных фильмов, в которых основой сюжета является путешествие.

*1.1 Анализ сюжета.*

Теория

Совместный поиск идей. Мозговой штурм. Разработка сюжета.

Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями.

Практическая работа

Совместное сочинение и написание истории.

*1.2 Раскадровка.*

Теория

Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практическая работа

Создание раскадровки будущего мультфильма.

*1.3 Создание персонажа*.

Теория

Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа

Практическая работа

Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций.

Теория

Знакомство с понятием стилизация. Беседа «Персонаж и фон».

Практическая работа

Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съемки мультфильма.

Теория

Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Знакомство с понятием « Анимационная кривая». Повторение темы «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

Практическая работа

Съемка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление.

Практическая работа

Продолжение знакомство с творчеством российских и зарубежных композиторов. Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание.

Теория

Проведение беседы «Как отразить характер персонажа голосом и интонацией».

Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практическая работа

Проведение упражнений на развитие актерского мастерства.

Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж.

Теория

Проведение беседы «Чем отличается монтаж художественного фильма от монтажа мультфильма».

Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практическая работа

Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Титры.

Практическая работа

Каждый ребенок лепит или пишет свое имя в произвольной форме с отдельными элементами из мультфильма.

Тема 8. Презентация.

Практическая работа

Просмотр, обсуждение, анализ фильма.

Раздел V. Анимационная открытка

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма.

Теория

Проведение беседы на тему «Приемы анимации».

Практическая работа

Просмотр анимационных фильмов с различными спецэффектами.

*1.1 Разработка сюжета*

Теория

Совместный поиск идей. Мозговой штурм. Разработка сюжета.

Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями.

Практическая работа

Совместное сочинение и написание истории.

*1.2 Раскадровка*

Теория

Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практическая работа

Создание раскадровки будущего мультфильма.

*1.3 Создание персонажа.*

Теория

Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа

Практическая работа

Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций.

Практическая работа

Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съемки мультфильма.

Теория

Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Повторение темы: «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

Практическая работа

Съемка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление.

Практическая работа

Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание.

Теория

Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практическая работа

Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж.

Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практическая работа

Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Презентация.

Просмотр, обсуждение, анализ фильма.

Раздел VI. Старая сказка на новый лад

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма.

Теория

Повторение и закрепление знаний основных правил написания сценария. Проведение бесед «Как создаются интересные истории?», «Роли в анимации», Знакомство с профессией сценариста. Знакомство с творчеством Д. Родари. Знакомство со структурой написания сценария. Знакомство с методиками Д. Родари

Практическая работа

Совместное сочинение сказок и историй. Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями. Совместное сочинение и написание истории

*1.1 Написание сценария.*

Теория

Проведение беседы «Откуда берутся сказки»

Повторение и закрепление знаний основных правил написания сценария.

Практическая работа

Совместный выбор, анализ и обсуждение сюжета

*1.2 Раскадровка.*

Теория

Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.

Практическая работа

Создание раскадровки будущего мультфильма.

*1.3 Создание персонажа.*

Теория

Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа

Практическая работа

Создание и проработка персонажа во всех положениях.

Тема 2. Создание фона и декораций.

Теория

Продолжение знакомства с понятием стилизация. Продолжение беседы «Персонаж и фон»

Практическая работа

Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

Тема 3. Съемки мультфильма.

Теория

Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Знакомство с принципами анимации.

Практическая работа

Съемка анимационных сцен.

Тема 4.Музыкальное оформление.

Теория

Проведение беседы «Что такое шумотека». Знакомство с коллекцией звуков.

Практическая работа

Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание.

Теория

Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практическая работа

Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Монтаж.

Теория

Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практическая работа

Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Презентация.

Практическая работа

Просмотр, обсуждение, анализ фильма.

**Ожидаемые результаты освоения программы**

К концу обучения обучающие

овладеют навыками фото и видеосъёмки, монтажа, озвучивания фильма; научаться рисовать героев мультипликационных фильмов; приобретут начальные навыки работы сценариста, режиссёра, оператора, актеров в процессе работы над фильмом;

у обучающихся будут развиты: творческое воображение и фантазия, композиционное мышление, художественный вкус, эмоциональные, артистические качества средствами киноискусства;

научатся ладить в коллективе, приобретут уважение к людям и их труду, обучающиеся разовьют чувство личной ответственности.

**II. Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1 Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Месяц | Число | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
| 1 |  |  | комбинированное | 2 | Вводное. Игры и упражнения на знакомство и развитие фантазии. Инструктаж по технике безопасности. | Кабинет информационных технологий. |  |
| 2 |  |  | новый материал комбинированное | 2 | Просмотр учебных фильмов. Входящий мониторинг | Кабинет информационных технологий. | Игра. Тест |
| 3 |  |  | новый материал комбинированное | 2 | «Как с нуля создать свой мультфильм». «Роли в анимации» Знакомство с работой аниматора. | Кабинет информационных технологий. | Беседа. Просмотр мультфильмов. |
| 4 |  |  | новый материал  комбинированное | 2 | Знакомство с техникой анимации:  - предметная перекладка | Кабинет информационных технологий. | Беседа. Просмотр мультфильмов в данной технике |
| 5 |  |  | новый материал  комбинированное | 2 | Знакомство техникой анимации:  - бумажная перекладка | Кабинет информационных технологий. | Беседа, просмотр мультфильмов в данной технике. |
| 6 |  |  | новый материал  комбинированное | 2 | Знакомство техникой анимации:  - технология объемного пластилина; | Кабинет информационных технологий. | Беседа, просмотр мультфильмов в данной технике. |
| 7 |  |  | мозговой штурм  комбинированное | 2 | Создание тематических анимационных этюдов с использованием различных техник. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 8 |  |  | комбинированное | 2 | просмотр и обсуждение созданных миниатюр | Кабинет информационных технологий. | Беседа |
| 9 |  |  | комбинированное | 2 | Проведение беседы «Как создаются интересные истории?»  Знакомство со структурой написания сценария. | Кабинет информационных технологий. | Беседа |
| 10 |  |  | мозговой штурм  комбинированное | 2 | Совместный поиск идей для сюжета будущего мультфильма, совместное написание сценария. | Кабинет информационных технологий. | Игра |
| 11 |  |  | новый материал  комбинированное | 2 | Проведение беседы «Что такое раскадровка и зачем она нужна?» Знакомство с последовательностью и основными правилами создания раскадровки. Создание раскадровки будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Беседа. Творческое задание. |
| 12 |  |  | практическое  комбинированное | 2 | Проведение бесед «Кто такой художник по персонажам?»  «Какими свойствами должен обладать персонаж?»  Знакомство с последовательностью создания персонажа. | Кабинет информационных технологий. | Беседа |
| 13 |  |  | новый материал  комбинированное | 2 | Создание и проработка персонажа во всех положениях. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 14 |  |  | творческая мастерская  комбинированное | 2 | Лекция-беседа на тему «Как не задавить персонажа фоном». | Кабинет информационных технологий. | Лекция-беседа |
| 15 |  |  | занятие игра комбинированное | 2 | Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 16 |  |  | мозговой штурм  комбинированное | 2 | Знакомство с понятием анимационная сцена. Проведение беседы: «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю». | Кабинет информационных технологий. | Игра |
| 17 |  |  | творческая мастерская  комбинированное | 2 | Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 18 |  |  | комбинированное | 2 | Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 19 |  |  | комбинированное  мозговой штурм | 2 | Знакомство с творчеством российских и зарубежных композиторов. Подбор музыкального оформления будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 20 |  |  | комбинированное | 2 | Проведение беседы «Кто говорит голосами персонажей в мультфильме».  Знакомство с редактором звука на компьютере.  Запись отрывков текста к видеоряду. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 21 |  |  | комбинированное | 2 | Проведение беседы «Что такое монтаж».  Знакомство с программой монтажа на компьютере. | Кабинет информационных технологий. | Эксперимент |
| 22 |  |  | комбинированное | 2 | Монтаж анимационного фильма. | Кабинет информационных технологий. | Игра |
| 23 |  |  | комбинированное | 2 | Просмотр тематических анимационных фильмов.  Создание титров. | Кабинет информационных технологий. | Игра. |
| 24 |  |  | занятие игра  комбинированное | 2 | Просмотр, анализ и обсуждение готового мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Зачет |
| 25 |  |  | комбинированное | 2 | Проведение беседы на тему «Средства передвижения». «Роли в анимации». Знакомство с деятельностью режиссера. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 26 |  |  | Мозговой штурм, комбинированное | 2 | Совместное сочинение и написание истории. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 27 |  |  | игра  комбинированное | 2 | Повторение и закрепление знаний основных правил создания раскадровки.  Создание раскадровки будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа. |
| 28 |  |  | комбинированное | 2 | Повторение и закрепление знаний основных правил создания персонажа.  Создание и проработка персонажа во всех положениях. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 29 |  |  | комбинированное | 2 | Создание и проработка персонажа во всех положениях. | Кабинет информационных технологий. | Наблюдение |
| 30 |  |  | комбинированное | 2 | Знакомство с понятием стилизация. Беседа «Персонаж и фон».  Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 31 |  |  | комбинированное | 2 | Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Наблюдение |
| 32 |  |  | занятие игра  комбинированное | 2 | Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | Игра. Творческая работа |
| 33 |  |  | занятие игра  комбинированное | 2 | Знакомство с понятием « Анимационная кривая». Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | Творческое задание |
| 34 |  |  | игра-путешествие комбинированное | 2 | Повторение темы «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».  Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | Игра. Творческая работа |
| 35 |  |  | комбинированное | 2 | Подбор музыкального оформления будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческое задание |
| 36 |  |  | комбинированное | 2 | Проведение беседы «Как отразить характер персонажа голосом и интонацией».  Запись отрывков текста к видеоряду. | Кабинет информационных технологий. | Творческое задание |
| 37 |  |  | комбинированное | 2 | Проведение беседы «Чем отличается монтаж художественного фильма от монтажа мультфильма».  Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере. | Кабинет информационных технологий. | Творческое задание |
| 38 |  |  | комбинированное | 2 | Монтаж анимационного фильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа. |
| 39 |  |  | комбинированное | 2 | Монтаж анимационного фильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческое задание |
| 40 |  |  | комбинированное | 2 | Каждый ребенок лепит или пишет свое имя в произвольной форме с отдельными элементами из мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа |
| 41 |  |  | комбинированное |  | Просмотр, обсуждение, анализ фильма. | Кабинет информационных технологий. | зачет |
| 42 |  |  | занятие игра  комбинированное |  | Проведение беседы на тему «Приемы анимации».  Просмотр анимационных фильмов с различными спецэффектами. | Кабинет информационных технологий. | наблюдение |
| 43 |  |  | Мозговой штурм  комбинированное |  | Совместное сочинение и написание истории. | Кабинет информационных технологий. | творческое задание |
| 44 |  |  | комбинированное |  | Создание раскадровки будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | творческая работа |
| 45 |  |  | занятие игра  комбинированное |  | Создание и проработка персонажа во всех положениях. | Кабинет информационных технологий. | игра |
| 46 |  |  | комбинированное |  | Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | творческая работа |
| 47 |  |  | занятие игра  комбинированное |  | Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Повторение темы: «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю». | Кабинет информационных технологий. | Тест |
| 48 |  |  | комбинированное |  | Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | Творческая работа. |
| 49 |  |  | комбинированное |  | Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | Игра. Творческая работа |
| 50 |  |  | Игра-занятие комбинированное |  | Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.  Запись отрывков текста к видеоряду. | Кабинет информационных технологий. | Игра |
| 51 |  |  | комбинированное |  | Подбор музыкального оформления будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | творческая работа |
| 52 |  |  | комбинированное |  | Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере. | Кабинет информационных технологий. | тест |
| 53 |  |  | комбинированное |  | Монтаж анимационного фильма. | Кабинет информационных технологий. | творческая работа |
| 54 |  |  | комбинированное |  | Просмотр созданных анимационных открыток. | Кабинет информационных технологий. | зачет |
| 55 |  |  | комбинированное |  | Повторение и закрепление знаний основных правил написания сценария. Знакомство с творчеством Д. Родари. | Кабинет информационных технологий. | тест |
| 56 |  |  | комбинированное |  | Совместное сочинение сказок и историй. Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями. | Кабинет информационных технологий. | Игра творческая работа |
| 57 |  |  | комбинированное |  | Создание раскадровки будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | творческая работа |
| 58 |  |  | комбинированное |  | Создание и проработка персонажа во всех положениях. | Кабинет информационных технологий. | творческая работа |
| 59 |  |  | Занятие- игра комбинированное |  | Создание и проработка персонажа во всех положениях. | Кабинет информационных технологий. | игра |
| 60 |  |  | комбинированное |  | Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Знакомство с принципами анимации. | Кабинет информационных технологий. | кроссворд |
| 61 |  |  | комбинированное |  | Съемка анимационных сцен. | Кабинет информационных технологий. | наблюденние |
| 62 |  |  | комбинированное |  | Съемка анима  ционных сцен. | Кабинет информационных технологий. | наблюдение |
| 63 |  |  | комбинированное |  | Проведение беседы «Что такое шумотека». Знакомство с коллекцией звуков. | Кабинет информационных технологий. | эксперимент |
| 64 |  |  | комбинированное |  | Подбор музыкального оформления будущего мультфильма. | Кабинет информационных технологий. | творческая работа |
| 65 |  |  | комбинированное |  | Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере. | Кабинет информационных технологий. | наблюдение |
| 66 |  |  | комбинированное |  | Запись отрывков текста к видеоряду. | Кабинет информационных технологий. | наблюдение |
| 67 |  |  | Занятие- игра комбинированное |  | Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере. Запись отрывков текста к видеоряду. | Кабинет информационных технологий. | игра |
| 68 |  |  | комбинированное |  | Запись отрывков текста к видеоряду. | Кабинет информационных технологий. | творческое задание |
| 69 |  |  | комбинированное |  | Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.  Монтаж анимационного фильма. | Кабинет информационных технологий. | тест |
| 70 |  |  | комбинированное |  | Монтаж анимационного фильма. | Кабинет информационных технологий. | творческое задание |
| 71 |  |  | комбинированное |  | Просмотр, обсуждение, анализ фильма. | Кабинет информационных технологий. | зачет |
| 72 |  |  | Мозговой штурм, комбинированное |  | Итоговая диагностика. Заключительное занятие. | Кабинет информационных технологий. | тест |

**2.2 Условия реализации**

***Материально-техническое обеспечение образовательного процесса****.*

Для успешной реализации программы необходимо просторное, светлое помещение, отвечающее санитарно - гигиеническим требованиям и нормам. Учебное оборудование кабинета должно включать комплект мебели, инструменты и приспособления, необходимые для организации занятий, хранения материалов, литературы и наглядных пособий.

Художественные материалы для создания изображений:

- пластилин (коробка) - 10 шт.;

- акварель (коробка) - 10 шт.;

- гуашь (коробка) - 10 шт.;

- кисти (белка/пони № 1,3,5) - 10 шт.;

- карандаши цветные (коробка) - 10 шт.;

- карандаши простые – 10 шт.;

- восковые мелки (коробка) - 15 шт.;

- пастель (коробка) - 5 шт.;

- фломастеры (коробка) - 5 шт.;

- клей -карандаш - 10 шт.;

- ножницы - 10 шт.;

- палитры - 10 шт.;

- скотч – 4 шт.;

- бумага цветная, картон цветной - по 5 шт.;

- бумага для черчения и рисования (А-4, А-3) – по 10 шт.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Средство обучения | Количество единиц на группу | Степень использования (в % от продолжительности программы) |
| 1 | Проектор с экраном (мультимедиа) | 1 комплект | 100 % |
| 2 | Цифровой фотоаппарат | 1 шт | 20 % |
| 3 | WEB – камера | 1 шт | 40 % |
| 4 | Мультстанок | 1 шт | 40 % |
| 5 | Лампы дневного света с подвижным механизмом | 2 шт | 40 % |
| 6 | Компьютер | 2 комплекта | 100 % |
| 7 | Штатив | 1 шт | 20 % |
| 8 | Диктофон /микрофон | 1 шт | 10 % |

*Информационное обеспечение*

Сборник дидактических материалов: разработка внеклассных мероприятий; открытые занятия; родительские собрания; технологические карты; творческие тесты; методические разработки. Аудио-, видео-, фото-, интернет источники

*Кадровое обеспечение*

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень образования педагога | Высшее педагогическое |
| Профессиональная категория педагога | Нет требований |

**2.3 Формы аттестации (контроля)**

**Мониторинг освоения образовательной программы**

**Формы аттестации**

Формы и методы контроля реализации программы: выбираются педагогом в зависимости от цели контроля и возможностей детей. Основные формы контроля это общение и наблюдение в процессе работы над мультфильмом, а также анализ и обсуждение готовых, сделанных детьми анимационных фильмов. В диагностике также используются такие методы контроля как практические контрольные задания, карты интересов, графические диктанты, анкеты, тесты, викторины, тесты и анкеты по самодиагностике, конкурсы и фестивали (см. приложение 4-7).

**Виды контроля:**

Начальный (входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей. Основной задачей мониторинга на этом этапе *-* было установление исходного уровня личностного развития каждого ребенка:

- мотивация;

- наличие базовой подготовки;

- социализация;

Текущий контроль. На этом этапеобучения одной из задач мониторинга было отслеживание изменений по конкретным техническим навыкам и умениям, а так же по наиболее важным параметрам личностного развития.

Итоговый контроль. Главной задачей мониторинга на завершающем этапе *(итоговый контроль)* подготовки обучающихся явилось изучение степени готовности детей к дальнейшей проектной деятельности в области анимации.

Формы подведения итогов

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- показы созданных анимационных фильмов на городских мероприятиях;

- мастер классы для сверстников;

- открытые занятия для родителей;

- участия в кинофестивалях детского творчества;

- участия в конкурсах детской анимации;

- публикации готовых фильмов в Интернет.

Способы определения результативности

Диагностика в образовательном процессе проводится при помощи педагогического наблюдения и педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия конкурсах различного уровня, активности обучающихся на занятиях. (см. приложения).

Созданная система оценочных средств позволяет самостоятельно проконтролировать каждый заявленный уровень обучения, измерить его и оценить.

Педагогическая диагностика программы «Мультстудия» разработана в соответствии с системой мониторинга Центра «Эдельвейс».

Для эффективности воспитательного и образовательного процесса необходимо:

Периодическое выявление знаний обучающихся в предметной области.

Диагностика взаимоотношений в детском коллективе.

Адаптация содержания учебного материала к возможностям обучающихся.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерии | Степень выраженности оцениваемого качества | Методы диагностики |
| 1.Теоретическая подготовка ребенка | | |
| Теория | Высокий уровень (3 балла):  знает культуру поведения в театре, зрительскую культуру.  Средний уровень (2 балла):  знает некоторые правила поведения в театре и правила зрительской культуры.  Низкий уровень (1 балл):  знает лишь некоторые правила зрительской культуры. | -Тест  (приложение№7) |
| 2.Практические умения и навыки | | |
| Идея, сценарий. | Высокий уровень (3 балла):  идея оригинальная, сценарий логичный интересный.  Средний уровень (2 балла):  идея интересная, сценарий логичный.  Низкий уровень (1 балл):  недостаточны знания по содержанию курса, знает отдельные понятия. | -Наблюдение;  -Контрольное задание. |
| Создание персонажа. | Высокий уровень (3 балла):  персонаж имеет характер, высокая культура исполнения.  Средний уровень(3 бала):  персонаж имеет характер, недостаточно высокая культура  исполнения.  Низкий уровень (1 балл):  персонаж не имеет характера, низкая культура исполнения | -Наблюдение;  -Контрольное задание; |
| Создание фона | Высокий уровень(3 балла):  фон отражает настроение сцены, высокая культура исполнения.  Средний уровень (2 балла):  фон отражает настроение сцены, недостаточно высокая культура исполнения.  Низкий уровень (1 балл):  Создает фон только с педагогом | -Наблюдение;  -Контрольное задание; |
| Анимация. | Высокий уровень (3 балла):  анимация сложная плавная, кадров достаточно.  Средний уровень (2 балла):  анимация плавная, кадров достаточно.  Низкий уровень (1 балл):  анимация резкая, кадров недостаточно. | -Наблюдение;  -Контрольное задание; |
| Монтаж. | Высокий уровень(3 балла):  обучающийся самостоятельно монтирует фильм от начала до конца.  Средний уровень (2 балла):  обучающийся самостоятельно монтирует свою сцену, вставляет звук и накладывает титры.  Низкий уровень (1 балла):  не умеет монтировать, действует только по указаниям педагога. | -Наблюдение;  -Контрольное задание; |
| Умение владения приемами получения движущихся объектов | Высокий уровень (3 балла):  обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами. Применяет различные приемы получения движущихся объектов.  Средний уровень (2 балла):  обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога.  Низкий уровень (1балла):  не владеет приемами получения движущихся объектов, этапы работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность. | -Наблюдение;  -Контрольное задание; |
| Умение анализировать | Высокий уровень (3 балла):  Умеет самостоятельно выполнять анализ изготовленных мультфильмов  Средний уровень (2 балла):  Выполняет анализ мультфильмов при помощи педагога  Низкий уровень (1 балл):  не умеет анализировать | -Наблюдение;  -Контрольное задание; |
| Развитие познавательных способностей: воображения, памяти, внимания | Высокий уровень (3 балла):  точность, полнота восприятия учебного материала, обладает творческим воображением, развито устойчивое внимание.  Средний уровень (2 балла):  воспринимает четко учебный материал, репродуктивное воображение с элементами творчества, не всегда может сконцентрировать внимание.  Низкий уровень (1 балл):  неполное восприятие материала, воображение репродуктивное. | -Наблюдение; |
| 3.Личностное развитие ребенка | | |
| Терпение | Высокий уровень (3 балла):  терпения хватает на все занятие.  Средний уровень (2 балла):  терпения хватает более чем на ½ занятия.  Низкий уровень (1 балл):  терпения хватает меньше чем на ½ занятия. | -Наблюдение; |
| Воля | Высокий уровень (3 балла):  волевые усилия побуждаются всегда - самим ребенком.  Средний уровень (2 балла):  волевые усилия побуждаются иногда – самим ребенком.  Низкий уровень (1 балл):  волевые усилия ребенка побуждаются извне. | -Наблюдение; |
| Самоконтроль | Высокий уровень (3 балла):  постоянно контролирует себя сам.  Средний уровень (2 балла):  периодически контролирует себя сам.  Низкий уровень (1 балл):  ребенок постоянно находится под воздействием контроля извне. | -Наблюдение; |
| Интерес к занятиям | Высокий уровень (3 балла):  интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно.  Средний уровень (2 балла):  интерес периодически поддерживается самим ребенком.  Низкий уровень (1 балл):  интерес к занятиям продиктован ребенку извне. | -Наблюдение; |
| Конфликтность | Высокий уровень (3 балла):  пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты.  Средний уровень (2 балла):  сам в конфликтах не участвует, старается их избежать.  Низкий уровень (1 балл):  периодически провоцирует конфликты. | -Наблюдение; |
| Тип сотрудничества | Высокий уровень (3 балла):  инициативен в общих делах.  Средний уровень (2 балла):  участвует при побуждении извне.  Низкий уровень (1 балл):  избегает участия в общих делах. | -Наблюдение; |
| Забота о здоровье. | Высокий уровень (3 балла):  ребенок с определенной долей ответственности выполняет физ. минутки, гимнастику, следит за своим физическим состоянием.  Средний уровень (2 балла):  следит за своим физическим состоянием, но физ. минутки, гимнастику выполняет не ответственно.  Низкий уровень (1 балл):  выполняет физ. минутку, гимнастику только под нажимом педагога. | -Наблюдение; |

**Методические материалы**

**Особенности образовательного процесса**

Образовательный процесс по программе организуется в очной форме. Методы обучения.

Большое место в реализации данной программы принадлежит следующим методам:

*- Методы обучения по уровню активности детей:* активные (работа с технологической картой, книгой);пассивные (рассказ, объяснение, демонстрация).

*- Методы по уровню включения в творческую деятельность:* объяснительно-иллюстративные (дети воспринимают и усваивают готовую информацию); репродуктивный (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности); частично-поисковый (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом).

*- Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности:* фронтальный (одновременная работа со всеми обучающимися); индивидуально (фронтальный - чередование индивидуальных и фронтальных форм работы); групповой (организация работы по малым группам); дифференцированный подход; индивидуальный.

*- Метод стимулирования познавательной и творческой активности детей*: игра; поощрение и похвала; чередование видов деятельности.

*- Метод воспитания и развития:* развивающая, познавательная игра;самостоятельная работа;коллективный анализ совместной деятельности.

*- Методы контроля и самоанализа:* контрольные задания: игры, викторины, тесты; самооценка;выставка детских работ;участие в конкурсах и выставках окружных и всероссийских; диагностика.

Формы организации образовательного процесса

Программа предполагает работу с детьми в форме занятий, совместной работы детей с педагогом, а также их самостоятельной творческой деятельности. Основная форма работы фронтальная, но также необходимо организовать обучение по группам с тем, чтобы осуществить индивидуальный подход к детям.

*-* Фронтальная:просмотр мультфильмов и фильмов;участие в обсуждениях фильмов;предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному; освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана;

-Групповая: выполнение творческого задания; работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка, видеосъемка, озвучивание);

*-* Индивидуальная: выполнение практических заданий, овладение съемочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

Данная программа предусматривает возможность обучения детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), имеющих определенные особенности личности: легкой формой ДЦП, незначительным нарушением слуха, речи, зрения, физического развития, девиантного поведения.

**Формы организации учебного занятия**

Программа предполагает работу с детьми в форме занятий, совместной работы детей с педагогом, а также их самостоятельной творческой деятельности. Основную долю программы составляет практическая работа, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала (информационный материал дается как перед заданием, так и во время работы). Практические занятия строятся от «простого» к «сложному» и предполагают постепенное расширение и углубление знаний, развитие коммуникативных навыков и интеллектуальных умений. Информационный материал дается как перед заданием, так и во время работы.

В работе используются разные формы учебных занятий, как традиционные, так и нетрадиционные: игры – упражнения, ролевая игра, репетиция, экскурсия, кино-викторина, практический семинар, беседа, лекция, мастер-класс, наблюдение, праздник, эксперимент, занятие-путешествие, конкурс, тестирование, тематические и практические занятия, самостоятельная работа, просмотры и обсуждения мультипликационных фильмов, соревнование.

Развитию детского творчества также способствует коллективная работа, во время которой используется инициатива и энергия всех участников для того, чтобы добиться максимального результата. Коллективные работы незаменимы для объединения коллектива, разработки проектов, приобретения коммуникативных навыков, для естественного детского обмена опытом.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ или оценка, что приучает детей справедливо и объективно подходить к оценке работ, радоваться не только своей, но и общей удаче.

**Педагогические технологии**

Программа основана на таких педагогических технологиях, как:

- традиционные технологии - объяснительно-иллюстративные технологии обучения, в основе которых лежат дидактические принципы Я. А. Коменского;

- педагогические технологии на основе личностной ориентации педагогического процесса - гуманно-личностная технология Ш. А. Амонашвили;

- технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся - игровые технологии Б. П. Никитина;

- технологии развивающего обучения - личностно-ориентированное развивающее обучение И. С. Якиманской.

Теоретико-методологической основой разработки программы являются основы педагогической практики таких авторов как:

- А. В. Хуторский (основы компетентностного и личностно-оринтированного подхода в обучении; создание индивидуальной образовательной траектории учащихся);

- В. А. Сластенин (формирование социальной активности младшего школьника);

- И. П. Подласый, П. И. Пидкасистый, Ю. А. Конаржевский (общепедагогические технологии подготовки к занятию, рекомендации по анализу занятий);

- В. И. Андреев (взаимодействие воспитания, образования, обучения, социализации и творческого саморазвития человека).

Для полноценного разворачивания процесса самоопределения у обучающихся, открытая образовательная программа, её логика и содержание построены в соответствии со следующими ***принципами*:**

-  формирование новых образовательных потребностей обучающихся, таких, как развитие технического творчества и освоение методов научного познания мира посредством мультипликационной деятельности с применением компьютерных технологий.

-   возможность индивидуального образовательного маршрута через со организацию различных форм индивидуального и коллективного участия. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение работы в целом. Доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе очень значима, и осознавая эту значимость, ребенок старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника объединения.

-   мобильные перемещения участников по образовательным позициям. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание.

- включение в содержание программы фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенно­стей детей, научность в сочетании с доступностью, строгость и система­тичность изложения учебного материала, позволяет погружать учащихся в современные формы мышления, коммуникации и деятельности.

- образовательные задачи, актуальные и практически значимые для всех обучающихся, построены на принципе событийности, когда на каждом занятии происходит что-то важное, а для каждого ребенка совершается какое-то открытие.

В основу занятий по программе легли следующие **педагогические принципы:**

- личностно-смысловое общение педагога с обучающимися;

- творческая доминанта: преобладающей деятельностью является та или иная форма творчества ребенка;

- научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучающихся).

- многопозиционное освоение художественного текста: восприятие, переживание, обсуждение произведений анимации с разных точек зрения (критик, режиссер, сценарист, аниматор, музыкант и т.д.);

- культуросообразность в воспитании (воспитание должно основываться на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур и специфическими особенностями, присущими традициям тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям);

- опора на эмоционально-чувственную сферу ребенка (создание условий для возникновения эмоциональных реакций и развития эмоций, которые сосредотачивают внимание ребенка на объекте познания, собственном действии и поступке, что достигается через сопереживание и прогнозирование развития ситуации)

- развивающее обучение и индивидуализация, направленная на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у детей обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

**Алгоритм учебного занятия**

Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| I этап | организационный | Организация начала занятия. Создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания. |
| II этап | проверочный | Проверка домашнего задания (если было - творческого, практического) выявление пробелов и их коррекция. Проверка усвоения знаний предыдущего занятия. |
| III этап | подготовительный | Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (пример, познавательная задача, проблемное задание детям). |
| IV этап | Основной | Усвоение новых знаний и способов действий. Первичная проверка понимания. Закрепление знаний и способов действуй.  Обобщение и систематизация знаний |
| V этап | контрольный | Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского). |
| VI этап | Итоговый | Подведение итогов: как работали обучающиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели. |
| VII этап | рефлексивный | Мобилизация детей на самооценку |
| VIII этап | информационный | Информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий. |

**Список используемой литературы**

1. Вано И. П. Рисованный фильм. М.: Госкиноиздат, 1950, 87 с., илл.
2. Волшебная глина. – Смоленск: Русич, 2001. – 160 с. – («Легко и просто»)
3. Голубева Н.Н. Аппликации из природных материалов. – М.: Культура и традиции, 2002. – 122 с., илл.
4. Деркач Л.Н. Современные подходы к патриотическому воспитанию дошкольников // Дошкольная педагогика. - 2009. - №2
5. Долженко Г.И. 100 поделок из бумаги / Художник Долбишева А.Ю. – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2004. – 144 с.: ил. – (Умелые руки).
6. Золотарева А.В. Дополнительное образование детей. Теория и методика социально – педагогической деятельности. Ярославль. Академия развития. 2004.
7. Зубков Л.Б. Словарные игры. СПб.: КРИСАЛЛ. – 288 с., 635 ил.
8. Игры из пластилина – Смоленск: Русич, 2000. – 160 с.
9. Копцев В.П. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное. Основы объемного конструирования. Ярославль. Академия развития. Академия Холдинг. 2001.
10. Косминская В.Б., Халезова Н.Б. Основы изобразительного искусства и методика руководства изобразительной деятельностью детей: Лаб. Практикум: Учеб. Пособие для студентов пед. Институтов по спец.№2110 «Педагогика и психология (дошк.)». – 2-е изд., дораб. – М., Просвещение, 1987. – 128 с., 8л. илл.: илл.
11. Куревина О.А., Лутцева Е.А.Прекрасное рядом с тобой, 1-й класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс, 2001. – 128 с.
12. Лебединский, В.В. Нарушение психического развития. – М.: Педагогика. – 2004. – 306 с.
13. Мир культуры. Литература, живопись, архитектура, балет. Смоленск: Русич, 2001.- 464 с.
14. «Новые педагогические и информационные технологии в системе образования»; Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е., под ред. Е. С. Полат, М.: изд. центр «Академия», 2001
15. Мириманова М.С. Конфликтология: Учебник для студ. сред. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2003. - 320 с.
16. Педагогическая энциклопедия. Гл. ред. – И.А.Каиров и Ф.Н.Петров. т 2. М.,
17. «Советская Энциклопедия», 1965. (Энциклопедия. Словари. Справочники). Т.2. Ж – Мясищев, 1965. 912 столб. С илл., 5 л. илл.
18. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Детская анимационная студия», автор-составитель Захарова Н.В., педагог дополнительного образования, г.Верхняя Пышма, 2018г.
19. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мастерилка», автор-составитель: Подмогаева Галина Владимировна, педагог дополнительного образования г.Югорск - 2018 г.
20. Румянцева Е.А. Делаем игрушки сами – М.: Айрис – пресс, 2004. – 192 с.: цв. ил.
21. Савенков А.И. Маленький исследователь: коллективное творчество младших школьников. Ярославль. Академия развития.2004.
22. Теплов Б.М. Психологические вопросы художественного воспитания. Известия АПН РСФСР. Вып. 11.
23. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления детей. – Ярославль: ТОО «Гринго», 1995. – 240 с. Илл.
24. Тихонова Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации [Текст]: издание второе. Переработанное и дополненное / Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск 2011 г.
25. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки / Худож. А.А.Селиванов. – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2004. – 96с.: илл.
26. Феличев С.В. Мой друг компьютер: Книга для детей и родителей /Художн. М. Хавторин; Оформл. Серии А. Литвиненко. - М.: Росмэн, 2000. - 120 с.: ил.
27. Цукарь А.Я. Уроки развития воображения. – М.: Рольф, 2000. – 208 с. + цв. вклейка, с илл.
28. Ячменева В.В. Занятия и игровые упражнения по художественному творчеству с детьми 7 – 14 лет. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003.

**Интернет источники**

Gif-анимация - как это делается? <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-26678/>

[http://ru.wikipedia.org](http://ru.wikipedia.org/)

Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

Клуб сценаристов [http://forum.screenwriter.ru](http://forum.screenwriter.ru/)

Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. [http://www.diary.ru](http://www.diary.ru/)

Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

Правила работы с фотоаппаратом и штативом [http://www.profotovideo.ru](http://www.profotovideo.ru/)

Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>

Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>

Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

Э. Эрикссон Оживляй-ка поживей // Шведский канал Учебного Вещания АБ 2003. 79 с.

<http://dop-obrazovanie.com/>

<http://dopedu.ru/>

<http://tehnology-ydod.narod.ru/>

<http://future4you.ru/>

<http://demiart.ru/forum/journal.php?user=79652&comm=11880>

* 1. <http://animatics.ru/master-class.html>
  2. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
  3. <http://www.hhg.ru/index.php?pg=imdb&action=how_p&p=invention_of_love_how>
  4. <http://animasfera.narod.ru/school/itkin.html>
  5. <http://scool-multik.blogspot.ru/2011/09/blog-post.html>
  6. http://plast.me/manuals/1430-kak-sozdavat-multy-iz-plastilina.html
  7. ttps://letidor.ru/obrazovanie/a56-studiya-animacii-da-shkola-dlya-detey-i-vzroslyh-9460.shtml
  8. <http://www.spletnik.ru/blogs/kruto/66810_sekrety-lyubimykh-multikov>
  9. <http://flash-animated.com/12-printsipov-animatsii-po-disneyu>
  10. <http://www.bl-school.com/events/animation/kurs-risovannoy-animatsii.html>
  11. <http://www.animator.ru/>
  12. http://nsportal.ru/npo-spo/estestvennye-nauki/library/2015/05/20/multterapiya-kak-sredstvo-reabilitatsii-ihttp://school.multtherapy.ru/kursy/programma-obucheniya/

**Приложение №1**

**Технологические этапы создания мультфильма**

**1. Выбор темы**

Отличительной особенностью данной образовательной программы от других программ по анимации является то, что данная программа предусматривает постепенное усложнение заданий. Каждый ребенок проходит путь от аниматора простого тематического этюда для коллективного мультфильма до режиссера своего творческого проекта. Преподавателем задаются общие темы будущего проекта, например: «Анимационная открытка», «Новогодняя история». Но тема, сюжет, стиль и техника исполнения будущих фильмов полностью зависит от инициативы детей. Тема может родиться из ситуаций и эмоций, а так же из стихов, картинок, техник и материалов. Поиск идеи и темы будущего мультфильма самый непредсказуемый процесс. Он может длиться от пяти минут до десяти и более занятий.

**2. Создание сценария**

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? Как разбудить его фантазию. Как превратить такое сложное дело в увлекательную игру. На помощь приходят сказочники. Потому что только сказочники умеют делать сказочные подарки. В 1978 году известный писатель- сказочник Джанни Родари подарил читателям необычный педагогический трактат «Граматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй». На занятиях мы используем эту замечательную книгу. Книга содержит коллекцию игр и нескучных заданий, побуждающих к сочинительству. Особенно много в ней игр со сказками ( «перевирание» сказок, сказки «наизнанку», продолжение сказки, салат из сказок, «старые сказки в новом ключе». Но чтобы сочинить сказку, нужно использовать определенные правила и специальный план. Из всего комплекса работ по созданию мультфильма, разработка сценария является самой фундаментальной. Написание сюжета для многих проектов занимает почти столько же времени, сколько и сама работа над их реализацией.

**3. Раскадровка**

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм. Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика. Важно познакомить детей с правилами раскадровки: линия тела; силуэтность; чередование планов; золотое сечение. Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Также возможно, когда дети вместе придумывают сюжет, а преподаватель зарисовывает кадры на доске или бумаге. Это особенно хорошо при работе с младшими группами, так как при таком совместном процессе детям легче сосредотачивать внимание, помнить с чего началась история. Второй вариант заключается в том что, каждый рисует свою собственную раскадровку. Потом все вмести обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

**4. Разработка персонажа и фона**

После того, как сюжет обрисован и сделаны раскадровки нужно найти образа героя. Персонажи мультипликационной картины являются ключевыми проводниками заданной идеи. Работа над созданием персонажей – это творческий процесс поиска. Разработка персонажей начинается с текстового описания каждого персонажа, где рассказывается о характере каждого героя. Такое резюме на каждого героя помогает юному художнику визуализировать его образ. Художник должен создать зрительный образ, вызывающий прогнозируемую реакцию со стороны зрителей. Нельзя забывать также и о привлекательности. Привлекательным может быть любой предмет, если на него смотришь с удовольствием, обнаруживая в нем обаяние, простоту, хороший дизайн, понятность и притягательность, очарование и магнетизм.

Персонаж, обладающий привлекательностью, приковывает и удерживает взгляд. Дисней считал, что привлекательным должен быть любой персонаж: злодей, пусть даже страшный и трагический, все равно должен обладать привлекательностью, иначе Вам не захочется смотреть, что он делает. Уродливый, отвратительный персонаж должен притягивать взгляд вне зависимости и связи с ситуацией и со своим характером. Кроме того, этот рисунок должен быть достаточно прост, чтобы его было легко анимировать.

**5. Изготовление персонажа и фона**

На этом этапе дети создают всё необходимое для дальнейшей работы по созданию мультфильма, используя различные техники прикладного творчества, что позволяет развивать креативность, пространственное и образное мышление, восприятие, мелкую моторику рук, помогает ребенку выразить себя.

*Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации:*

**- Аппликация** (от лат. «прикладывание») - это способ работы с цветными кусочками различных материалов: бумаги, ткани, кожи, меха, высушенных листьев. Такое применение разнообразных материалов и структур с целью усиления выразительных возможностей очень близко к другому средству изображения - коллаж.

- Аппликация из пластилина - пластилинография — новый вид декоративно-прикладного искусства. Представляет собой создания лепных картин с изображением более или менее выпуклых, полу объемных объектов на горизонтальной поверхности. По сути своей, это редко встречающийся, очень выразительный вид «живописи.

- **Обрывная аппликация** — один из видов многогранной техники аппликация. Всё просто и доступно, как в выкладывании мозаики. Основа — лист картона, материал — разорванный на кусочки лист цветной бумаги (несколько цветов), инструмент — клей и ваши руки.

- **Ассамбляж** (фр. assemblage) — техника визуального искусства, родственная коллажу, но использующая объёмные детали или целые предметы, аппликативно скомпонованные на плоскости как картина. Допускает живописные дополнения красками, а также металлом, деревом, тканью и другими структурами. Иногда применяется и к другим произведениям, от фотомонтажа до пространственных композиций, поскольку терминология новейшего визуального искусства не вполне устоялась.

- **Вырезание** — термин очень широкого понимания. Вырезают из бумаги, из пенопласта, из поролона, из бересты, из пластиковых бутылок, из мыла, из фанеры (правда, это уже называется выпиливание), из фруктов и овощей, а также из других разных материалов. Применяют различные инструменты: ножницы, макетные ножи, скальпель.

Виды вырезания:

- Вырезание силуэтное - это такой прием вырезания, при котором происходит вырезание на глаз предметов асимметричного строения, с криволинейными контурами (рыбы, птицы, звери и т. д.), со сложными очертаниями фигур и плавными переходами от одной части в другую. Силуэты легко узнаваемы и выразительны, они должны быть без мелких подробностей и как бы в движении.

- Вырезание симметричное. При симметричном вырезании мы повторяем контуры изображения, которые должны точно вписываться в сложенную пополам плоскость листа бумаги, последовательно усложняя очертание фигуры, чтобы правильно передавать в аппликациях внешние особенности объектов в стилизованном виде.

- **Коллаж** — творческий жанр, когда произведение создаётся из вырезанных самых разнообразных изображений, наклеенных на бумагу, холст или в цифровом варианте. Происходит от фр. papier collée — наклеенная бумага. Очень быстро это понятие стало употребляться в расширенном значении - смесь различных элементов, яркое и выразительное сообщение из обрывков других текстов, фрагменты, собранные на одной плоскости. Коллаж может быть дорисованным любыми другими средствами — тушью, акварелью и т. д.

- **Конструктор** (из лат. constructor «строитель») - многозначный термин. Для нашего профиля это набор сопрягательных деталей. т.е деталей или элементов некоего будущего макета, информация о котором собрана автором, проанализирована и воплощена в красивое, художественно выполненное изделие.

Конструкторы различаются по типу материала - металл, дерево, пластмасса и даже бумага (например, бумажные оригами модули). При сочетании разносортных элементов возникают интересные конструкции.

- **Лепка** - придание формы пластическому материалу (пластилину, глине, пластике, солёному тесту, снежному комку, песку и др.) с помощью рук и вспомогательных инструментов. Это один из базовых приёмов скульптуры, который предназначен для освоения первичных принципов этой технике

- **Макет** — это копия объекта с изменением размеров (как правило, уменьшенная), которая выполнена с сохранением пропорций. Макет так же должен передавать основные признаки объекта. Для создания этого уникального произведения можно использовать различные материалы, всё зависит от его функционального назначения. Это может быть бумага, картон, фанера, деревянные брусочки, гипсовые и глиняные детали, проволока.

Приступая к созданию персонажей или декораций в различных техниках, взрослому важно создать творческую атмосферу, подбодрить ребят, начать самому что-то изготавливать. На этом этапе можно разбить на группы или пары. Главная задача преподавателя – воодушевить ребенка, помочь ему найти ключ к самому себе, к своим талантам и к уверенности в своих силах. Лучше больше общаться, подробно обсуждать содержание каждого рисунка или пластилинового персонажа. Педагог может помочь советом, и даже помочь с выполнением, но с тем условием, что идея и основная работа будет сделана самим ребенком. На первом этапе педагог ни в коем случае не должен критиковать или давать какую-либо оценку детским работам!

**6. Озвучивание**

В производстве мультфильма озвучивание производится перед анимацией. Это помогает точно рассчитать время каждой сцены и продолжительность всего мультфильма. Важно, чтобы актеры чувствовали себя легко и непринужденно. Во время записи неплохо творчески настроить актеров, чтобы они вжились в свои персонажи. Обычно несколько первых прочтений являются наилучшими. Если вам не удается получить то, что хочется, вернитесь к этому в конце записи, чтобы не переутомить актеров.

Если актеру не удается прочитать реплику так, как этого хочется вам, первой мыслью становится прочитать ее самому в качестве подсказки. Не стоит этого делать. Актеры сами должны найти нужный тон. Если они начнут подражать педагогу, реплика наверняка получится вялой. Постарайтесь донести до юного актера свою точку зрения, как именно должна прозвучать реплика: громче, мягче, нежнее, злее, приятнее, более снисходительно и т.д. Озвучивание очень важный процесс, который способствует развитию не только речи, но и памяти, мышления и артистических способностей ребенка.

**7. Сьемка анимационной сцены**

После того как компоновка всех сцен завершена, можно приступать к анимации фильма. Анимация - наиболее занимательная часть процесса создания фильма. При анимации фильма велико искушение анимировать кадры последовательно один за другим, с начала до конца. Однако это решение не представляется наилучшим. Начинать анимацию лучше с несложного кадра откуда-либо из середины фильма. Таким образом, к моменту анимации решающих кадров вы начнете хорошо понимать персонажи, познакомитесь основными принципами анимации и научитесь делать сложные движения, например ходьбу.

**8. Монтаж**

В том, чтобы сделать из ваших фотографий видео, нет ничего сложного. Главное – подобрать нужную программу. С их помощью можно выполнять как мелкие задачи (обрезка, нарезка видео, изменение формата, видео из фотографий и т.п.), так и профессиональные по созданию и изменению качественных видеороликов и других типов видео контента. Программ по видеомонтажу очень много. Однако у каждой разработки есть свои особенности, поэтому, прежде, чем установить программу, рекомендуется ознакомиться с софтом (<http://softobase.com/ru/article/top-programm-dlya-montazha-video>).

**9. Добавление звуковых эффектов**

После того как фильм анимирован и визуализован, можно приступить к завершающему этапу создания фильма, включающему добавление звуковых эффектов и синхронизацию диалога. Коллекции различных звуков можно найти в сети интернет. Но создание хороших звуковых эффектов является искусством само по себе. Можно очень творчески подойти к вопросу и создать собственную коллекцию звуков при помощи подручных материалов. Нетипичные эффекты могут сделать сцену значительно смешнее. Если персонаж врезается с разбегу в стену, звук от удара шаров для боулинга может произвести гораздо лучший эффект, чем стук от столкновения двух тяжелых тел.Наиболее часто игнорируется звук, присутствующий в комнате. Если действие происходит в городе, в комнате могут раздаваться отдаленные звуки передвигающегося транспорта. Для сцены, происходящей в деревне, в качестве фона подойдет звучание птиц или стрекот сверчка. Эффекты такого рода едва различимы ухом, но придают фильму определенный колорит.

**10. Просмотр и обсуждение**

Просмотр и обсуждение это самая приятная и веселая, но в то же время важная часть создания мультфильмов. Здесь можно оценить работу всего коллектива и каждого участника, почувствовать результативность своей деятельности. Дети, создав свой фильм и получив своего зрителя, смогут почувствовать свою значимость, стать более уверенными и активными в реальной жизни.

**11. Показ**

Мультфильм не картина, которую можно повесить на стену. Погружаясь в мир фантазий и образов, ребенок создает собственную сказочную среду, где оживает каждая деталь, созданная своими руками. Через мультфильм ребенок познает себя и действительность, раскрывает дверь в свой внутренний мир. Поэтому распространение анимационных фильмов играет важную роль. Можно показывать мультфильмы во время праздничных мероприятий в учреждении. Привлекать к показу городское телевиденье. Посылать фильмы на кинофестивали. В настоящее время популярным средством распространения стал интернет. Создайте группу в социальных сетях. Покажите фильмы своим друзьям.

**Основные техники анимации**

**Бумажная 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.

**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 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 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 специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей. 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.

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.

**Stop-motion (стоп моушн)**

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.

**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 Керолайн Лиф.

**Приложение №2**

Глоссарий

Аниматик – анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.

Анимация (от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.

Компоновка – ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.

Лимитированная анимация – 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.

Мультипликация (от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.

Мультстанок – специальным образом оборудованная кинокамера и съемочной стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.

Перекладка – технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Пиксилляция – собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.

Раскадровка – последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.

Спидлайны - линии, изображающие движение объекта в промежутке между кадрами. Рисованный аналог "motion blur" Используется обычно в случаях, когда положения объекта в соседних кадрах не перекрывают друг друга, и теряется плавность движения (то есть при очень быстром движении объекта). Это помогает глазу соединить разрозненные фазы в цельное движение.

Статика – наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Тайминг – английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. 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.

Тотальная анимация – анимация, в которой в каждом кадре перерисовываются не только персонажи, но и фон. Каждая картинка рисуется полностью.

Фаза – промежуточное положение между компоновками.

Фазовка – создание промежуточных фаз движения.

**Приложение №3**

12 принципов анимации по Диснею

Принципы диснеевской анимации были получены практическим путем и оказались столь эффективными, что их изучение стало обязательным сначала для аниматоров Диснея, а позже и для аниматоров всего мира.

*1.Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)*

Его суть состоит в том, что живое тело во время движения то сжимается, то pacтягивается, как пружина, то расширяется, то удлиняется вновь. При этом общий объем персонажа не должен меняться: вертикальная растяжка компенсируется горизонтальным сплющиванием, и наоборот.

*2.Подготовка, или упреждение (Preparation or Anticipation)*

Зритель должен быть подготовлен к каждому последующему движению персонажа и ожидать его еще до того, как оно произойдет. Это достигается упреждением каждого основного движения особым жестом или движением: перед прыжком вверх нужно присесть, перед броском – отвести руку назад. Такие действия называются отказными движениями, т.к. перед тем как сделать что-то персонаж как бы отказывается от действия.

*3.Сценичность (Staging)*

Действие персонажа должно быть предельно ясным, понятным, узнаваемым. Выражение лица сценично, если оно хорошо читаемо, настроение персонажа сценично, если оно воздействует на зрителя. Характер персонажа должен быть узнаваемым. Детали должны быть хорошо заметными.

*4.Компоновки (Pose to Pose ) и фазованное движение (Straight Ahead Action)*

Аниматор заранее продумывает, планирует, размечает действие и делает ключевые - компоновки. После этого сцена передается ассистенту для прорисовки промежуточных, более простых в исполнении фаз. Основное внимание уделяется отработке самих компоновок и расчету времени движения. При работе с компоновками достигается ясность действия и его напряженность, а при фaзoвaннoм движении - большая спонтанность, эскизность, легкость.

*5.Сквозное движение, или доводка (Follow Through), и захлест действия (Overlapping Action)*

Используются для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Движение никогда не должно полностью прекращаться, важно поддерживать его. Хвосты, уши, длинные плащи,мягкие части тела и т. п. продолжают двигаться после того, как остальные части тела уже перестали двигаться. Доводка, или завершение действия - это тщательная отработка концовки любого действия.

*6.«Медленный вход» и «медленный выход» (Slow In & Slow Out)*

Суть метода - сконцентрировать внимание зрителя на компоновках. Для этого время движения рассчитывается таким образом, чтобы основная часть пришлась на демонстрацию компоновок. Персонаж как бы “промелькивает” от одной компоновки к другой. Такой характер движения и получил название “медленный вход” и “медленный выход”. Промежуточные фазы смягчают скорость движения.

*7.Дуги (Arcs)*

Принцип описывает размещение фаз по дугообразным траекториям. При медленном движении, с большим количеством промежуточных фаз, дуга траектории движения достаточно закруглена и выпукла. Если же движение быстрое, дуга спрямляется. Чем быстрее движение, тем прямее дуга. Прямолинейное движение выглядит механическим, как у роботов.

*8.Дополнительное действие, или выразительная деталь (Secondary Action)*

Вторичные детали подкрепляют основную идею – печальный персонаж долго сморкается, смущенный человек протирает очки, поправляет галстук. Дополнительные действия всегда подчиняется главному.

*9.Расчет времени (Timing)* - определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа.

Верный расчет времени — ключевой момент для восприятия образов. Важно задать достаточно времени, чтобы подготовить зрителя к ожиданию действия, самому действию и реакции на действие. Если выделяется слишком много времени, то внимание зрителя рассеивается. Если времени мало, действие может закончиться, прежде чем зритель его заметит, и смысл действия будет утрачен. Число фаз, использованных для любого движения, определяет то время, которое данное действие займет на экране. Узнать больше о тайминге можно из книги «Тайминг в анимации».

*10.Преувеличение, утрирование ( Exaggeration)*

Суть метода в карикатурной подаче черт лица, выражений, поз, взглядов и действий. Если персонаж печальный – то выглядит крайне мрачно, если счастливый — то ослепительно сияющий. Таким образом аниматор подчеркивает главные черты персонажа, усиливая эмоциональное воздействие. Преувеличение в походке или в движении глаз сделает анимацию более привлекательной и интересной. Важно не переусердствовать и знать меру,чтобы не опуститься к излишней театральности.

*11.“Крепкий” (профессиональный) рисунок(Solid Drawing)*

Учимся рисовать. Знание основ академического рисунка очень необходимо аниматору.

*12.Привлекательность (Appeal)*

Персонаж должен приковывать к себе взгляд, излучать обаяние, магнетизм. Одним словом - очаровывать. Это касается и негативных персонажей. Даже уродливый и страшненький персонаж должен вызывать симпатию.

**Приложение №4**

Карта интересов №1. Входящая диагностика

Мне нравится:

1. Читать с выражением стихи;

2. Петь, музицировать;

3. Играть вместе с другими детьми в различные коллективные игры;

4. Играть с техническим конструктором;

5. Рисовать;

6. Лепить из пластилина;

7. Делать поделки из разных материалов;

8. Руководить играми детей;

9. Ходить в лес, наблюдать за растениями, животными, насекомыми;

10. Сочинять истории, сказки, рассказы;

11. Разговаривать с новыми, незнакомыми людьми;

12. Конструировать, рисовать проекты самолетов, кораблей и др.;

13. Объяснять что-то другим детям или взрослым людям;

14. Участвовать в постановке спектаклей;

15. Фотографировать;

16. Играть и работать на компьютере;

Инструкция для детей: В правом верхнем углу листа запишите имя и фамилию.

Если то, о чем говорится, вам не нравится, ставьте знак "1";

если нравится "2";

если очень нравится, ставьте "3".

**Приложение №5**

Карта интересов №2. Текущая диагностика

Мне нравится:

1. Сочинять истории, придумывать сценарий;

2. Придумывать мультфильм, делать раскадровки;

3. Играть вместе с другими детьми в различные творческие коллективные игры;

4. Работать в кадре, двигать персонажи;

5. Снимать анимационные сцены;

6. Лепить из пластилина;

7. Рисовать;

8. Придумывать и делать персонажи;

9. Руководить работой над мультфильмом;

10. Озвучивать героев;

11. Работать над мультфильмом вместе с другими детьми;

12. Работать над мультфильмом самостоятельно;

13. Работать над мультфильмом с другом или подругой;

13. Делать монтаж на компьютере;

14. Подбирать музыкальное сопровождение мультфильма;

15. Создавать коллекции звуков для «шумотеки».

16. Смотреть готовый мультфильм.

Инструкция для детей: В правом верхнем углу листа запишите имя и фамилию.

Если то, о чем говорится, вам не нравится, ставьте знак "1";

если нравится "2",

если очень нравится, ставьте "3".

**Приложение №6**

Анкета.

Самодиагностика (для детей и подростков).

1) Как считаешь, какие пять слов лучше всего описывают тебя?

2) Какое занятие делает тебя счастливым?

3) Чему бы ты хотел научить других людей?

4) Каким должен быть самый счастливый твой день?

5) Из всех вещей, которым ты сейчас учишься, что будет самым полезным для тебя, когда ты вырастешь?

6) Если бы ты мог путешествовать во времени, и встретить себя три года назад, какой совет ты бы себе дал?

7) Если бы ты сейчас отправился в кругосветное путешествие, кого из друзей ты бы хотел взять с собой?

8) Есть вероятность, что ты станешь известным и знаменитым человеком. Кем бы ты хотел стать?

9) Если бы ты мог изменить мир, что бы ты сделал?

10) Кому ты сегодня помог?

Инструкция для детей: В правом верхнем углу листа запишите имя и фамилию. Ответьте на вопросы. Выбери наиболее понравившийся вопрос ответь на него и сделай иллюстрацию.

**Приложение №7**

Цель в жизни.

Самодиагностика (подростки и старшеклассники)

Определить жизненную цель можно с помощью семи вопросов

*1. Чем вам нравится заниматься?*

Ваша цель неразрывно связана с тем, что вы любите. Самые целеустремленные люди занимаются именно любимым делом: Биллу Гейтсу нравятся компьютеры, Опра Уинфри любит помогать людям, а Эдисон предпочитал изобретать что-то новое. А что нравится вам? Может, вы любите читать, писать произведения, заниматься спортом, петь, рисовать или готовить? А может вам по душе бизнес, продажи, общение, ремонт каких-либо вещей? Может, у вас получается хорошо слушать человека? В любом случае, ваша жизненная цель будет связана с любимым делом.

*2. Чем вы занимаетесь в свободное время?*

То, чем вы занимаетесь в свободное время, поможет вам определить вашу цель в жизни. Если вы любите рисовать, значит «рисование» — это своеобразный знак, в каком направлении вам следует двигаться. То же можно сказать о любом хобби и увлечении, будь то приготовление пищи, пение или переговоры. Вы только должны не пропустить эти знаки. Как же рассматривать эти знаки? Например, кому-то очень нравиться учиться и познавать все новое, значит, возможно, его жизненной целью может стать преподавание. Обязательно продумайте, что вы делаете в свободное время, или что бы вы хотели делать.

*3. На что вы обращаете внимание?*

Продавец с легкостью отличит, будет ли товар пользоваться спросом или нет; парикмахер, обратит внимание на внешний вид прически человека, дизайнер отметит нелепое одеяние, а механик лишь по звуку от машины сможет установить возможные неполадки в ней. А на что вы обращаете внимание? И что вас раздражает? Все ваши ответы и будут теми знаками, которые помогут вам в установлении вашей жизненной цели.

*4. О чем вам нравится узнавать, и что вы предпочитаете изучать?*

Какие книги и журналы вам нравится читать? Может, вам интересна литература о бизнесе, кулинарии или рыбалке? В любом случае, вы должны расценивать свои предпочтения как намек на то, какую проблему вы должны решить в своей жизни. Подумайте, если бы вы создавали свою библиотеку, какие бы книги вы подобрали для нее? А может вам по душе книги по саморазвитию?

*5. Что пробуждает в вас желание заниматься творчеством?*

Может, для вас процесс продажи – это целое искусство? Или вы хотите немедля начать готовить, увидев в журнале новые оригинальные рецепты блюд? А быть может какая-либо пережитая ситуация является толчком к написанию картины? Продумайте, что заставляет вас двигаться вперед.

*6. Что другим людям нравиться в вас?*

У вас есть «поклонники», которые по достоинству оценивают вашу стряпню? Ведь, если ваши блюда никому не нравятся, то и шеф-поваром вам, скорее всего не быть. Или некоторые восторгаются вашим пением, умением танцевать? А может, кого-то покорил ваш талант писателя или продавца? Согласитесь, у каждого из нас есть способность, которая по нраву другим людям.

*7. А если бы вы знали заранее, что вы добьетесь успеха, чем бы вы занялись?*

Один бы создал собственный салон красоты, другой бы решил попробовать свои силу в музыкальном проекте, а третьего прельстила бы перспектива быть владельцем магазина. Любой ваш ответ будет еще одним знаком вам для поиска жизненной цели.

**Приложение №8**

Текущая диагностика проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее обучение. Задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний и практических умений в области анимации.

Итоговая аттестация обучающихся проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение. Тесты и задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии, технологических умений. На итоговой аттестации обучающиеся не выполняют специального практического задания. Оценки выставляются в результате просмотра и анализа итогового тематического анимационного фильма.

Практическое задание (текущая диагностика)

Для отслеживания уровня владения практическими умениями и навыками обучающимся предлагается снять анимационный фрагмент, используя готовых персонажей, фон. Тема выбирается педагогом

Инструкция: Вам необходимо « оживить героя». Задание можно выполнять в паре или индивидуально.

Этапы работы:

1. Установить оборудование, настроить его;

2. Продумать движения героя и сделать раскадровку (на 6-8 кадров);

3. Съемка фрагмента;

4. Монтаж фрагмента (с голосовым и музыкальным сопровождением);

Уровень владения приемами получения движущихся объектов.

Критерии оценки.

Низкий уровень (1) не владеет приемами получения движущихся объектов,( этапы работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность.

Средний уровень (2): обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога. Уровень творчества - средний.

Высокий уровень (3): обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами. Применяет различные приемы получения движущихся объектов.

Тест. Итоговая аттестация. Вопросы к теоретической части.

Инструкция: тест выполняется на отдельном листе. В его верхнем правом углу напишите свою фамилию и имя. Далее, согласно номеру вопроса, поставьте цифру и из предложенных вариантов ответа выберите только один правильный.

1. Вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов, называется…

а) Мультипликация

б) Фотосессия

в) Киносъемка

2. Слово анимация обозначает

а) Приумножение

б) Одушевление

в) Вдохновение

3. Какие технические средства помогают обеспечить надежную фиксацию фотокамеры при съемке мультфильмов?

а) штангенциркуль

б) штатив

в) фотозакрепитель

4. Выберите мультфильм, снятый УОЛТОМ ДИСНЕЕМ

а) Ну, Погоди!

б) Микки Маус

в) Винни Пух

5. Чем занимается художник по персонажам?

а) Съемкой движения персонажа

б) Разработкой образа персонажа

в) Озвучиванием персонажа

6. Содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей это-

а) Сценарий

б) Программа

в) План

7. Искусство создания истории это-

а) Живопись

б) Драматургия

в) Архитектура

8. Чем занимается художник-мультипликатор?

а) Рисует портреты

б) Копирует рисунки

в) Создает движение (одушевляет) персонажа

8. Что такое раскадровка?

а) Комиксы нарисованные после просмотра фильма

б) Раскраски для мультипликаторов

в) Серия рисунков всего сюжета будущего фильма

9. Выбери, что относится к видам стопмоушн анимации.

а) Пластилиновая перекладка

в) flash - анимация

10. Выберите название программы, в которой мы делаем монтаж мультфильма?

а) Ulead Video Studio

б) PowerPoint

в) Adobe Acrobat Reader

11. С чего лучше начать монтаж мультфильма?

а) С дорожки видео или изображения

б) С голосовой дорожки

в) С музыкальной дорожки

12. Кого по праву можно назвать пионером российской мультипликации?

а) У. Диснея

б) С.М. Эйзенштейна

в) В.А. Старевича

13. Посмотрите предложенный фрагмент и определите какая из техник анимации была вам представлена?

а) рисованная анимация

б) стопмоушн анимация

в) компьютерная анимация

Ключ к тесту

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № вопроса | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Вариант ответа | а | б | б | б | б | а | б | в | а | а | б | в | б |

Отслеживание результативности выполнения тестового задания.

Тест состоит из 13 вопросов. За каждый правильный ответ выставляется один балл. Максимально возможное количество баллов – 13.

Низкий уровень (0 – 4 баллов): обучающийся обладает недостаточным уровнем знаний, допускает значительные ошибки, путается в терминологии.

Средний уровень (4 – 10 баллов): обучающийся проявляет поверхностные знания по отдельным темам программы, знает основные термины и понятия.

Высокий уровень (10 – 13 баллов): обучающийся свободно владеет теоретическим материалом по программе, допускает незначительные ошибки, либо не допускает вообще.