САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА

РАССМОТРЕНО	УТВЕРЖДЕНА
на педагогическом совете	Приказом № 71/2 от 31.08.2023
СПбГЦДТТ	<u> </u>
* 1	Директор СПбГЦДТТ
Протокол № 1 от 30 августа 2023 г.	
	А.Н. Думанский

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«PRO-МУЛЬТ»

Возрастной состав обучающихся: 8 - 12 лет

Продолжительность обучения: 2 года

Разработчик: Тагирова Ульяна Валентиновна педагог дополнительного образования СПбГЦДТТ

Программа разработана: 2016 г. Последняя корректировка: 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «PRO-мульт» имеет техническую направленность.

Программа по функциональному предназначению является учебно-познавательной, по форме организации — коллективной и индивидуальной, общедоступной; по времени реализации - двухгодичной.

Уровень освоения – базовый.

Актуальность

Анимационное искусство распространено широко В современном мире: фильмы отдельными произведениями мультипликационные являются искусства, анимационные технологии используются в кино и телевидении и СМИ, в игровой индустрии и программировании, в образовательном кластере, презентационные технологии с элементами анимации служат визитными карточками промышленных и торговых корпораций.

Данное профессиональное направление является востребованным на современном рынке труда, так как мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности. Каждому обучающемуся представляется возможность побывать режиссером, сценаристом, художником, оператором, монтажером, мультипликатором, заливщиков, текстуровщиком. Помимо этого, мультипликация предполагает работу с различными материалами – бумагой, пластилином, сыпучими материалами, куклами и любым другими бытовыми предметами, что предоставляет неограниченную свободу фантазии и развитие пространственного мышления и мелкой моторики.

Социальный запрос у родителей и детей на занятия в данной сфере формируется сочетанием технической и творческой составляющих мультипликации. Среди детской аудитории мультипликация очень популярна благодаря трансляциям в средствах массовой информации, кино и телевидения, доступным сюжетным линиям и широким творческим возможностям. Это формирует спрос на занятия мультипликацией, причем в очень широком возрастном диапазоне. Для родителей не менее важным фактором является знакомство детей с кино, видеотехникой и программным обеспечением, которые осваиваются на занятиях мультипликацией.

Создание мультипликационного фильма (понятия «мультипликация» и анимация» используются в программе как идентичные) — сложная комплексная деятельность. Поэтому она обладает высоким образовательным потенциалом. От создателей мультфильмов требуются компетенции как в сфере искусств (композиция, цвет, художественные навыки, драматургия при написании сценария, актерское мастерство при озвучивании, музыкальное чувство при подборе звукового материала), так и в сфере конструирования и техники (конструирование фигур персонажей, изготовление фонов и реквизита, компьютерная фотосъемка, видеомонтаж).

Также мультипликация – сложная коллективная деятельность, требующая навыков планирования и коммуникации. Создание мультфильма, по сути, – это проект, со всеми атрибутами проектной деятельности.

Кроме того, при создании стоп-моушн мультипликации требуется анализ простых действий для создания движения в кадре и пространственное мышление для составления раскадровки – идеальной модели для освоения аналитических способностей.

Если к перечисленным характеристикам добавить воспитательный фактор выбора сюжета (можно снимать мультфильмы на темы, семьи, дружбы, любви к родине, а можем взять за сюжет сведения из школьных предметов), то мультипликационный проект предстает благодарным материалом для построения на его основе образовательного процесса. Он позволит формировать полный комплекс современных ключевых компетенций и личностных

качеств: регулятивных, коммуникативных, познавательно-интеллектуальных, социальных, морально-волевых, ценностных.

Все вышеперечисленные характеристики деятельности по созданию мультфильмов приобретают еще большую ценность с учетом гарантированности мотивации — мультфильмы любят все (и не только дети!).

Мультипликация удостоилась отдельного упоминания в «Концепции развития дополнительного образования». В документе в числе «Основных направлений реализации Концепции» (раздел VI) приводится «создание условий для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе учебнонаучно-производственных мастерских по цифровому дизайну и трехмерному прототипированию, мультипликационных и видеостудий…»

Все перечисленные характеристики свидетельствуют об актуальности и педагогической целесообразности программы «PRO-мульт».

Отличительные особенности программы

Интегративность курса состоит в сочетании технических аспектов мультипликации, включающих освоение фотосъемки и компьютерных технологий, с творческой деятельностью по созданию пластилиновых и бумажных героев, рисованных объектов, написанием сценария. Это привлекает в объединение ребят с разными интересами и склонностями, а также позволяет формировать как творческие способности, так и технические навыки, получая на выходе гармонично развитую личность.

Широкие возможности для самореализации — это также важный фактор для эффективной реализации программы. Воспитанники объединения посредством мультипликационных фильмов, снятых в процессе занятий, выражают свои идеи, раскрывают творческий потенциал и уровень владения техническими навыками.

Целостность учебного процесса обеспечивает разумную согласованность практической деятельности учащихся и осваиваемого ими теоретического материала. Закрепление теоретической базы на практике способствует наилучшему освоению материала и соответственно реализации целей программы.

Индивидуальная направленность обучения позволяет осуществлять обучение в объединении по различным направлениям: операторское мастерство, сценарное мастерство, компьютерная и стоп-моушен, анимация, художники разной специализации (по персонажам, по фонам, костюмам и прочее). В зависимости от интересов и склонностей учащихся каждый из них получает индивидуальную углубленную подготовку в одном или нескольких направлениях мультипликации. В процессе занятий у обучающихся появляется увлеченность любимым делом, самостоятельность, умение и желание работать для коллектива (команды), чувство ответственности и сознательная дисциплина.

Проектная деятельность широко применяется в процессе обучения, то есть в течение года учащиеся, коллективно или индивидуально, выполняют несколько проектов. В любом из них с разной степенью проработанности ребята проходят через основные проектные этапы: замысел, реализация, презентация результата. Каждый участник работает над своей частью проекта. В процессе этой работы учащиеся получают знания по основам проектной деятельности, опыт творческой деятельности, умение представить и защитить свою точку зрения, умение публично выступать, аргументированно и логично доказать свои творческие илеи.

Программа предполагает **взаимодействие с родителями учащихся**, которых педагог информирует об успехах, индивидуальных целях, способностях и достижениях детей. Совместно с родителями корректируются планы участия в выставках, кинофестивалях, лекториях, такие мероприятия способствуют совместному развивающему досугу родителей и детей, укрепляя семейные отношения.

Цели программы:

- развитие основ технического мышления через создание мультипликационных фильмов и проектов в различных стилях;
- духовно-нравственное, художественно-эстетическое развитие личности;
- художественное и техническое образование детей в процессе формирования навыков грамотного зрителя.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать систему знаний, умений, навыков по основам мультипликации;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить перекладную, рисованную, пластилиновую, предметную и кукольную мультипликацию, создать и озвучить мультфильмы в этих техниках;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов;
- научить планированию общей работы: разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- способствовать овладению начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, актеров в процессе работы над мультфильмом.

Развивающие:

- развитие творческого потенциала личности;
- развитие интереса к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развитие фантазии, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие творческого воображения, композиционного мышления, художественного вкуса;
- развитие внимания и наблюдательности через восприятие и анализ анимационных фильмов;
- развитие эмоциональных, артистических качеств у детей средствами анимационного искусства;
- развитие отзывчивости, умения выражать свои мысли;
- формирование опыта проектной творческой деятельности;
- развитие коммуникативных навыков при работе в проектных группах.

Воспитательные:

- воспитание личностных качеств: трудолюбие, порядочность, самостоятельность, аккуратность, самокритичность и т.д.;
- воспитание интереса к профессиям в области мультимедийной сферы;
- формирование художественно-эстетического вкуса;
- воспитание культуры поведения и бесконфликтного общения;
- воспитание личной ответственности за порученное дело;

 воспитание умений социального взаимодействия со сверстниками и взрослыми при различной совместной деятельности.

Условия организации учебно-воспитательного процесса

Адресат программы: обучающиеся 7-12 лет, имеющие склонность к художественному мышлению, желание фантазировать и сочинять собственные истории, научиться «анимировать» и создавать авторские мультфильмы. 1 год обучения (7-11 лет), 2 год обучения (10-12 лет).

Объем и срок реализации программы.

Срок реализации – два года. В объеме 240 часов в год.

Условия реализации программы

Реализация дополнительной общеразвивающей программы осуществляется в очном режиме или с использованием дистанционных технологий и электронных образовательных ресурсов.

Программа рассчитана на два года обучения. Занятия проводятся два раза в неделю по два академических часа.

В программе основные разделы, обучающиеся изучают с сентября по май, в июне проводится повторение или закрепление изученного материала в разных формах (проект, мастер-класс, творческая мастерская и др.). Итоговый контроль проводится в мае в связи с особенностями реализации программы.

Данная программа рассчитана на детей 7 - 12 лет. Пройти обучение могут все желающие. Особых требований к начальному уровню знаний для прохождения обучения по программе в группе 1 года обучения не предъявляется. Для обучения в группах 2 года нужно пройти собеседование с педагогом. Набор производится в группы по возрастам, по собеседованию с педагогом.

Наиболее благоприятный возраст для начала занятий в объединении «PRO-мульт» - 7-9 лет, поскольку именно в этом возрасте дети формируется интерес к тому или иному виду активной творческой и технической деятельности.

Количество детей в группе 15 человек. Списочный состав групп формируется согласно технологическому регламенту и с учетом вида деятельности, санитарных норм, особенностей реализации программы и по норме наполняемости: на 1-м году обучения - не менее 15 человек; на 2-м году обучения - не менее 12 человек.

В течение первого полугодия первого года обучения возможен дополнительный набор обучающихся по собеседованию с педагогом.

Особенности организации образовательного процесса

- Программа «РКО-мульт» учитывает личные потребности обучающихся в познавательной преобразовательной творческой деятельности (объекты проектирования: фотографии, различные изображения, мультипликационные ролики подбираются исходя из интересов обучающихся, которые существенно изменяются в соответствии с их возрастом и полом).
- Теоретический курс дается по принципу квантования материала, что подразумевает разделение материала программы на отдельные самостоятельные, но взаимосвязанные кванты (разделы) информации и учебные занятия. Для проведения теоретических занятий используется современное дидактическое обеспечение в полной мере, обеспечивающее наглядность и ясность излагаемого материала.

- В ходе практических занятий используется необходимое для съемки мультипликационных фильмов оборудование (фото, видео оборудование, мультипликационный стол) и программное обеспечение, позволяющее освоить процесс создания фильма от идеи до воплощения.
- иерархической является вершиной структуры управления воспитательным процессом. Он создает предварительную общую ориентировку образовательного процесса в педагогической системе. Но, в то же время, педагог находится состоянии постоянного диалога c учащимися, осуществляет индивидуальную помощь и коррекцию в сложных нестандартных ситуациях в целях личностного развития и саморазвития каждого обучающегося.
- Занятия строятся на принципе обратной связи, которая используется как педагогом, так и учащимся. Детям она нужна для понимания учебного материала, педагогу для диагностики и коррекции образовательного процесса.
- Программа имеет практико-ориентированный характер, так как две трети учебного материала реализуются через освоение приемов и способов творческой и технической деятельности.
- Развитие творческого потенциала обеспечивается использованием в программе права выбора направления деятельности, мультипликационных техник и вспомогательных материалов, с помощью которых ребенок работает над командным или индивидуальным проектом.
- В программе реализуется принцип индивидуальности, позволяющий каждому воспитаннику продвигаться в обучении с наиболее благоприятной для его познавательных способностей скоростью за счет разноуровневых заданий.
- В программе уделяется внимание воспитанию патриотизма и активной жизненной позиции на примерах шедевров отечественного и зарубежного мультипликационного искусства. В образовательном процессе предусмотрено проведение пятиминуток профилактики коррупционных действий с целью формирования правового сознания и антикоррупционного мировоззрения учащихся. Воспитанники принимают участие в информационно-просветительских мероприятиях СПбГЦДТТ.
- На занятиях используются следующие педагогические технологии: здоровьесберегающая, игровая, проектная, информационно-коммуникационные педагогические технологии.

В первый год обучения учащиеся знакомятся с историей анимации, основными правилами создания покадровой анимации. Воспитанники получают представление об анимационных техниках, начинают работу на мульт-станке, осваивают азы бумажной, рисованной, пластилиновой и предметной мультипликации. В течение года проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными анимационными заставками, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, по темам определенными детьми. Работа по темам включает в себя также проектную деятельность, где тематику проекта выбирает учащийся (например, по теме конкурса, ролик на стихи или к определенному празднику и т.п.).

На втором году обучения учащиеся осваивают комбинированную анимацию и работу с цифровым фотоаппаратом. Цикл занятий второго года является календарно-тематическими, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам. В течение года дети создают несколько индивидуальных мультфильмов — рисованных, кукольных или пластилиновых. Более углубленно ребята изучают все техники мультипликации: бумажная перекладка, предметная анимация, пластилиновая, рисованная, кукольная. Работа над проектами ведется как в группах, так и индивидуально. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты.

Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет учащимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготовляемых изделий.

Воспитанники объединения участвуют в международном фестивале детского киновидеотворчества «Петербургский экран», в международном фестивале некоммерческого мультипликационного и компьютерного фильма «АНИМАТОР» и прочих кинофестивалях детского творчества.

Материально-техническое обеспечение программы.

Техническое оснащение занятий:

- Оборудование: компьютерный класс.
- Операционная система Windows 7, Windows 10;
- Интерактивная доска Smart Board.
- Видеопроектор.
- Графический планшет.
- Микрофон/рекордер/диктофон
- Цифровая зеркальная фотокамера.
- Штатив.
- Флешка/внешний жесткий диск.
- Осветительные приборы.

Расходные материалы:

- 1. Бумага для принтера (белая и цветная);
- 2. Чернила;
- 3. Картриджи;
- 4. Цветные и простые карандаши, восковые мелки, фломастеры, ластики;
- 5. Пластилин;
- 6. Цветной и белый картон;
- 7. Ножницы, линейки;
- 8. Клей ПВА, клей карандаш;
- 9. Краски «Гуашь», акварель.
- 10. Ватман.

Планируемые результаты

Планируемые результаты — совокупность личностных качеств, метапредметных и предметных компетенций (знаний, умений, навыков, отношений), приобретаемых учащимися в ходе освоения программы.

Личностные:

- формирование культуры поведения и бесконфликтного общения;
- личная ответственность за порученное дело;
- умения социального взаимодействия со сверстниками и взрослыми при различной совместной деятельности;
- формирование активной гражданской позиции, патриотизма и чувства гордости за достижения отечественной мультипликационного искусства;
- формирование волевых качеств личности;
- интерес к профессиям в области мультимедийной сферы.

Предметные:

составлять сценарий к мультипликационному фильму, анимировать героев, озвучивать и делать монтаж;

- владеть компьютерными технологиями и медиатехнологиями;
- владеть основами компьютерной анимации;
- самостоятельно создавать анимационный фильм;
- научиться создавать анимационные заставки в различных техниках;
- знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных художественных материалов;
- знать историю создания мультипликации;
- различать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- освоить этапы создания мультфильма;
- знать основы мультипликации, технологии мультипликации, принципы работы художников-аниматоров;
- владеть компьютерными технологиями и знать современные компьютерные программы в мультипликации;
- различать основные виды и жанры кинематографа;
- различать основные виды и техники мультипликации;
- передавать движения фигур человека и животных;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму, анимировать героев, озвучивать и делать монтаж;
- владеть компьютерными технологиями и медиатехнологиями;
- самостоятельно создавать анимационный фильм.

Метапредметные:

- повышение уровня творческого потенциала личности;
- формирование интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- развитие фантазии, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие творческого воображения, композиционного мышления, художественного вкуса;
- формирование внимательности и наблюдательности через восприятие и анализ анимационных фильмов;
- развитие эмоциональных, артистических качеств у детей средствами анимационного искусства;
- формирование отзывчивости, умения выражать свои мысли, коммуникабельность.

К концу обучения учащиеся должны овладеть следующими ключевыми компетенциями:

- общекультурной;
- учебно-познавательной;
- коммуникативной;
- информационной компетенцией.

учебный план первого года обучения

Наи	именование раздела, темы	В том ч	исле	Формы	
		Всего	Теория	Практика	контроля
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка.	2	2	0	Тест
2.	Азы мультипликации.	10	5	5	Опрос
3.	Рождение мультфильма.	32	8	24	Педагогическое наблюдение, самоанализ деятельности.
4.	Перекладка - плоская бумажная анимация.	48	8	40	Практическое задание. Педагогическое наблюдение.
5.	Предметная анимация.	30	6	24	Практическое задание. Педагогическое наблюдение
6.	Пластилиновая анимация.	22	4	18	Практическое задание.
7.	. Повторение и закрепление изученного материала.		4	12	Практическое задание
	Итого:	160	37	123	

учебный план второго года обучения

Hav	именование раздела, темы	В том числе			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка.	2	2	0	Тест
2	Хроника развития анимационных технологий.	16	4	12	Опрос
3	Сценарий мультипликационного фильма.	18	4	14	Педагогическое наблюдение, самоанализ деятельности.
4	Покадровая мультипликация «перекладка».	16	8	8	Практическое задание. Педагогическое наблюдение.

5	Комбинированная мультипликация.	18	4	14	Практическое задание. Педагогическое наблюдение
6	Рисованная мультипликация.	18	4	14	Практическое задание.
7	Творческие проекты.	28	4	24	Практическое задание
8	Кукольные мультипликационные фильмы.	26	6	20	Практическое задание
9.	Творческий отчёт.	18	0	18	Практическое задание
	Итого:	160	36	124	

Календарный учебный график

Год	Дата начала	Дата	Всего	Количество учебных	Режим
обучен	обучения	окончания	учебных	часов	занятий
ия	по	обучения	недель		
	программе	по программе			
1 год	1 сентября	По мере	40	160 часов по учебному	2 раза в
		выполнения		расписанию	неделю по 2
		программы 1			часа
		года обучения			
2 год	1 сентября	По мере	40	160 часов по учебному	2 раза в
		выполнения		расписанию	неделю по 2
		программы 2			часа
		года обучения			

УТВЕРЖДАЮ
Директор СПбГЦДТТ
 А.Н. Думанский

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

20__ - 20__ учебный год

Год обучения <u>1</u> Группа № _

Тагирова Ульяна Валентиновна, педагог дополнительного образования СПбГЦДТТ

Пояснительная записка

Цель первого года обучения - познакомить обучающихся с возможностями мультипликации и заложить первичные навыки производства мультфильмов в технике стоп-моушен, отработать навыки взаимодействия в команде.

Программа включает в себя теоретический материал и практический курс. Отработку практических навыков обучающиеся осуществляют в рабочих группах по 2-3 человека. Наработанный материал обсуждается и совмещается в общий продукт.

Задачи первого года обучения:

Обучающие:

- изучить основы истории мультипликации;
- познакомить учащихся с современными видами мультипликации;
- освоить перекладную, рисованную, предметную мультипликацию, создать и озвучить мультфильмы в этих техниках;
- научить основным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с разными технологиями создания мультфильмов;
- освоить планирование общей работы над мультфильмом.

Развивающие:

- развитие фантазии, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие творческого воображения, композиционного мышления, художественного вкуса;
- развитие внимания и наблюдательности через восприятие и анализ анимационных фильмов;
- развитие отзывчивости, умения выражать свои мысли;
- формирование опыта проектной творческой деятельности;
- развитие коммуникативных навыков при работе в проектных группах.

Воспитательные:

- воспитание личностных качеств: трудолюбие, порядочность, самостоятельность, аккуратность, самокритичность и т.д.;
- воспитание интереса к профессиям в области мультимедийной сферы;
- воспитание личной ответственности за порученное дело;
- воспитание умений социального взаимодействия со сверстниками и взрослыми при различной совместной деятельности.

Особенности организации образовательного процесса

В процессе обучения учащиеся знакомятся с историей анимации, основными правилами создания стоп кадровой анимации. Ребята представление об анимационных техниках, начинают работу на мульт-станке, осваивают азы бумажной, рисованной, пластилиновой и предметной мультипликации.

В течение года проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными анимационными заставками, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, по темам, определенным детьми. Работа по темам включает в себя также проектную деятельность, где тематику проекта выбирает учащийся (например, по теме конкурса, ролик на стихи или к определенному празднику и т.п.).

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой курса.

Раздел 2.

Азы мультипликации.

Теория: Что такое мультипликация? Устройство «волшебного фонаря» XIX в. Просмотр первого русского мультфильма. Виды мультипликации.

Практика: Выполнение творческого задания «Имя». Виды мультипликации. Просмотр м/ф в различных техниках. Творческое задание «Титры». Фотосъемка движение «кадр за кадром».

Раздел 3. Рождение мультфильма.

Теория: Этапы создания м/ф. Что такое сценарий? Основные части сценария. Что такое режиссёрский сценарий и раскадровка? Основы ИЗО. Персонаж.

Кто такой персонаж? Правила работы с фотокамерой. Правила фотосъемки для создания мультфильмов. Основы языка кино: кадр. Композиция кадра. Кадр как часть пространства. Техника Stop-motion.

Практика: Создание собственной истории и раскадровки. Разбор и анализ м/ф, работа персонажами. Разработка собственного персонажа-технарика. Раскрутка персонажа. Описание. Подготовка персонажа для фотосъемки. Правила работы с фотокамерой. Практические упражнение с фотокамерой, собственными персонажами. Работа с кадрирующей рамкой. Герой в кадре. Практические упражнение с камерой, собственными персонажами и фонами. Просмотр сделанных упражнений. Проект: «Технарик». Создание персонажа. Покадровая съемка. Титры.

Раздел 4.

Перекладка – плоская бумажная анимация.

Теория: Знакомство с техникой мультипликационной перекладки, просмотр и анализ м/ф. Правила создания анимационного фона. Слои. Что такое монтаж мультфильма? Знакомство с видео-редакторами. Звук в мультфильме. Мимика, эмоции.

Практика: Создание собственного персонажа и сценария для новогодней анимационной открытки. «ТехноЁлка». Эскизы. Использование различных предметов для изготовления новогодних персонажей. Создание новогодних фонов. Проект «ТехноЁлка». Подготовка к съемке. Покадровая съемка. Титры. Монтаж. Звук. Просмотр новогодних открыток. Персонаж. Портрет. Практическое задание «Эмоции». Покадровая съемка.

Творческий проект (м/ф) в технике «перекладка» на заданную тему. Выбор темы проекта. Эскиз. Название. Создание сценария. Раскадровка. Создание персонажей. Создание фонов. Подготовка к съемке. Персонаж. Фон. Покадровая съемка мультфильма. Начало.

Продолжение. Титры. Монтаж. Просмотр проектов.

Раздел 5.

Предметная анимация.

Теория: Что такое предметная анимация? Анализ и обсуждение м/ф.

Практика: Творческий проект на заданную тему. Изобретение персонажа из предметов. Фигура. Изобретение персонажа из предметов. Портрет, эмоции. Подготовка к съемке всех персонажей. Покадровая съемка действия. Титры. Монтаж. Звук. Просмотр. Выбор темы собственного проекта. Название. Создание сценария/раскадровки. Продолжение работы над проектом. Изобретение персонажа. Создание фона. Подготовка к съемке. Покадровая съемка мультфильма. Покадровая съемка. Титры. Монтаж мультфильма. Звук. Просмотр проектов.

Раздел 6. Пластилиновая анимация.

Теория: Что такое пластилиновая анимация?

Практика: Выбор темы проекта. Эскизы персонажей. Поиск идеи. Создание сценария/раскадровки. Лепка персонажей и создание фона. Лепка персонажей и фона. Покадровая съемка. Название. Покадровая съемка мультфильма. Сцена. Звук. Покадровая

съемка. Титры. Завершение всех проектов. Монтаж. Показ всех мультфильмов, обсуждение, голосование.

Раздел 7. Повторение и закрепление изученного. Практика:

Творческий проект на заданную тему. Выбор темы проекта. Сценарий/Раскадровка. Эскизы, зарисовки сцен. Создание фонов и персонажей. Подготовка наработанных материалов для съемки. Покадровая съемка мультфильма. Покадровая съемка. Титры. Монтаж. Звук. Завершение всех проектов. Просмотр сделанных мультфильмов. Беседа.

Планируемые результаты освоения программы первого года обучения:

К концу первого года обучения по программе учащиеся должны знать основные принципы создания и технологии основ мультипликации, уметь создавать собственного персонажа, сценарий простой анимационной зарисовки и ее раскадровку, создавать собственные короткометражные анимационные проекты. Учебный год завершается просмотром готового продукта - демонстрацией созданных мультфильмов.

Личностные:

- сформированы личностные качества: трудолюбие, порядочность, ответственность, аккуратность, предприимчивость, а также культура поведения и бесконфликтного общения;
- сформирован художественно-эстетический вкус;
- умение работать в команде.

Предметные

- знания о безопасности труда и личной гигиены при обработке различных художественных материалов;
- знание видов мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- знание о различных видах мультипликации (рисованная, перекладка, stop-motion, пластилиновая, предметная, кукольная);
- знание этапов создания мультфильма;
- умение изготавливать персонажей мультфильмов из бумаги, картона, пластилина, тканей и т.п.;
- умение определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- умение комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

Метапредметные:

- формирование познавательного интереса, интеллектуальных и творческих способностей;
- развитие коммуникативных навыков;
- развитие внимания и наблюдательности через восприятие и анализ мультфильмов;
- формирование творческого воображения и фантазии, композиционного мышления, художественного вкуса;
- развитие познавательной активности и способности к самообразованию.

Календарно-тематическое планирование 1 год

NC.	Кол-	Дата занят	гий	D	Тема занятия		Методическое
№	во часов	По плану	По факту	— Раздел	(из содержания)	Соответствующая конкретная тема занятия	обеспечение занятия
1.	2			1. Вводное		Инструктаж по технике безопасности.	Инструкции по ТБ
1.				занятие.		Знакомство с программой курса.	(Приложение).
2	2			2.	Что такое	Что такое мультипликация? Выполнение	Презентация
2.	2			Азы	мультиплика	творческого задания «Имя».	«Движущиеся
3.	2			<i>— мультипликации</i>	ция?	Устройство «волшебного фонаря» XIX в. Просмотр первого русского мультфильма.	изображения». «История
						Виды мультипликации. Просмотр м/ф в	мультипликации»
4.	2					различных техниках.	https://drive.google.co
5.	2					Творческое задание «Титры». Вводный	m/file/d/1h8vq- OwWqjfXasWhnAkHG
٥.	2					контроль.	LI5BiA3gV7n/view?us
6.	2					Фотосъемка движение «кадр за кадром».	p=sharing
7.	2			3.Рождение	Этапы	Этапы создания м/ф. Что такое сценарий?	Раскадровки к
7.	2			мультфильма.	создания м/ф.	Основные части сценария.	мультфильмам и
8.	2					Что такое режиссёрский сценарий и	аниматик
						раскадровка?	мультсериала
9.	2					Создание собственной истории и раскадровки.	«Смешарики».
10.	2				Основы ИЗО.	Кто такой персонаж? Разбор и анализ м/ф,	
					Персонаж.	работа с героям.	
11.	2					Разработка собственного персонажа.	Презентация «Что
12.	2					Раскрутка персонажа. Описание.	такое
13.	2					Подготовка персонажа для фотосъемки.	мультипликация»
	_					Правила работы с фотокамерой.	https://drive.google.co
14.	2				Техника Stop-	Правила фотосъемки для создания	m/drive/folders/13iGH
					motion.	мультфильмов.	B3_ctbL3MQFRjzOi0
15.	2					Основы языка кино: кадр. Композиция кадра.	N_WTJIMhxrn?usp=sh
16.	2					Практические упражнение с фотокамерой,	aring
						собственными персонажами.	

17.	2			Кадр как часть пространства. Практика: работа с кадрирующей рамкой.	Обучающий ролик: «12 принципов
18.	2			Герой в кадре. Практические упражнение с камерой, собственными персонажами и фонами.	анимации». Анофриков П.И"
19.	2			Просмотр сделанных упражнений.	Принципы работы
20.	2			Проект: «Технарик». Создание персонажа.	детской студии
21.	2			Проект «Технарик». Покадровая съемка.	мультипликации"
22.	2			Проект «Технарик». Титры.	
23.	2	4. Перекладка -	Перекладка - плоская	Знакомство с техникой мультипликационной перекладки, просмотр и анализ м/ф.	Сазонов А.П "Изобразительная
24.	2	плоская бумажная анимация.	бумажная анимация. Проект	Создание собственного персонажа и сценария для новогодней анимационной открытки. «ТехноЁлка». Эскизы.	композиция и режиссерская раскадровка
25.	2		«ТехноЁлка».	Использование различных предметов для изготовления новогодних персонажей.	рисованного фильма", Хитрук
26.	2			Правила создания анимационного фона. Слои. Создание новогодних фонов.	Ф.С Профессия-аниматор. (В 2 тт.)-
27.	2			Проект «ТехноЁлка». Подготовка к съемке.	М.: Гаятри, 2007г. Птушко А. М.:
28.	2			Проект «ТехноЁлка». Покадровая съемка. Промежуточный контроль.	Мультипликационный фильм. 1992, 23 с.
29.	2			Проект «ТехноЁлка». Покадровая съемка. Титры.	Норштейн Ю. Б. Снег на траве // Искусство
30.	2			Проект «ТехноЁлка». Монтаж. Звук.	кино. №11. – 2001.
31.	2			Просмотр новогодних открыток.	Видеоподборка работ
32.	2		Монтаж	Знакомство с видео-редакторами.	
33.	2		мультфильм.	Демонстрация монтажа мультфильма.	Презентация «Звук в
34.	2			Просмотр сделаных мультфильмов.	мультфильме»
35.	2			Звук в мультфильме. Просмотр роликов «как озвучивают мультфильмы».	Видеоподборка «озвучивание мультфильмов!»

26	2		Персонаж.	Мимика, эмоции.	Конспект занятия
36.	2		Портрет.	Практическое задание «Эмоции».	«Эмоции персонажа»
37.	2			«Эмоции». Покадровая съемка.	https://drive.google.co
38.	2		Творческий	Выбор темы проекта. Эскиз. Название.	m/drive/folders/1dTD_ gf6kpv8Zk9UJZRk0Tu
39.	2		проект (м/ф) в технике	Создание сценария. Раскадровка.	9fwzriGdZy?usp=shari
40.	2		«перекладка»	Создание персонажей.	ng
41.	2		на заданную	Создание фонов.	Подборка
42.	2		тему.	Подготовка к съемке. Персонаж. Фон.	мультфильмов
43.	2			Покадровая съемка мультфильма. Начало.	детских киностудий в
44.	2			Покадровая съемка. Продолжение.	технике «перекладка».
45.	2			Покадровая съемка. Титры. Монтаж.	Подборка
46.	2			Просмотр проектов.	профессиональных
47.	2	5. Предметная	Творческий проект на	Что такое предметная анимация? Анализ и обсуждение м/ф.	роликов в технике «stop-motion»
48.	2	анимация.	заданную тему.	Изобретение персонажа из предметов. Фигура.	Презентация
49.	2		Предметная анимация.	Изобретение персонажа из предметов. Портрет, эмоции.	«Предметная анимация» подборка
50.	2		·	Подготовка к съемке всех персонажей.	видеороликов. https://drive.google.co
51.	2			Покадровая съемка действия. Титры.	m/drive/folders/1zJ9ho
52.	2			Монтаж. Звук. Просмотр.	jESVe3i91rFU8Frt1aB
53.	2			Выбор темы собственного проекта. Название. Создание сценария/раскадровки.	WCHYP2AT?usp=sha
54.	2			Продолжение работы над проектом.	Tillg
55.	2			Изобретение персонажа.	Презентация
56.	2			Создание фона.	«Портерт»
57.	2			Подготовка к съемке.	https://docs.google.co
58.	2			Покадровая съемка мультфильма.	m/presentation/d/1tHE
59.	2			Покадровая съемка. Титры.	W211K5pK2vArDNH
60.	2			Монтаж мультфильма. Звук.	qyPcppeWjTCgyapYq

61.	2				Просмотр проектов.	CPW 8rQ/edit?usp=sharing
62.	2	1	б. Пластилиновая	Что такое пластилинова	Что такое пластилиновая анимация? Просмотр м/ф.	Презентация «Пластилиновая
63.	2	a	анимация.	я анимация?	Выбор темы проекта. Эскизы персонажей. Поиск идеи.	анимация» Просмотр
64.	2				Создание сценария/раскадровки.	мультфильмов в
65.	2				Лепка персонажей и создание фона.	технике
66.	2				Лепка персонажей и фона.	«Пластилиновая
67.	2				Покадровая съемка. Название.	анимация».
68.	2			Завершение всех	Покадровая съемка мультфильма. Сцена. Итоговый контроль.	https://drive.google.c om/drive/folders/1d
69.	2			проектов.	Покадровая съемка мультфильма. Звук.	TD_gf6kpv8Zk9UJZ
70.	2				Покадровая съемка. Титры.	Rk0Tu9fwzriGdZy?
71.	2				Завершение всех проектов. Монтаж.	<u>usp=sharing</u>
72.	2				Показ всех мультфильмов, обсуждение, голосование.	Примерный перечень мультипликационны
73.	2		7. Повторение и закрепление	Творческий проект на	Выбор темы проекта. Сценарий/Раскадровка. Эскизы, зарисовки сцен.	мультипликационны х фильмов для работы:
74.	2	u	изученного	заданную	Создание фонов и персонажей.	«Падал прошлогодні
75.	2	л	материала.	тему.	Подготовка наработанных материалов для съемки.	снег», «Пластилиновая ворона
76.	2				Покадровая съемка мультфильма.	реж. А.Татарский; «Похитители красок
77.	2				Покадровая съемка. Титры.	реж. Л.Атаманов, 1959;
78.	2				Монтаж. Звук.	Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. М.:
79.	2				Завершение всех проектов.	Искусство, 1971, 175 с.
80.	2		Итоговое занятие		Просмотр сделанных мультфильмов.	
81.	2	3	Jan 1711 1110		Беседа.	
Ито	го:	162				

УТВЕРЖДАЮ
Директор СПбГЦДТТ
А.Н. Думанский

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

20_____ – **20**_____ учебный год
Год обучения 2
Группа № ___

Тагирова Ульяна Валентиновна, педагог дополнительного образования СПбГЦДТТ

Пояснительная записка

Цель программы второго года обучения — создание условий для художественноэстетического развития личности и формирования основ технического мышления посредством создания мультипликационных фильмов и проектов в различных стилях.

Образовательный процесс второго года обучения предполагает:

- продолжение знакомства с профессиональными терминами и понятиями в мультипликации;
- знакомство с понятием драматургии;
- самостоятельное редактирование изображения, создание оригинальных персонажей используя несколько художественных материалов;
- создание собственных мультфильмов, законченных полноценных проектов.
- освоение начальных навыков пользователя ПК.

Задачи

Обучающие:

- освоить основные виды мультипликации: перекладную, рисованную, пластилиновую, предметную и кукольную мультипликацию, создать и озвучить мультфильмы в этих техниках;
- обучить разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- способствовать овладению начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, актеров в процессе работы над мультфильмом.

Развивающие:

- развитие творческого потенциала личности;
- повышение мотивации к самостоятельному творчеству;
- развитие внимания и наблюдательности через восприятие и анализ анимационных фильмов;
- развитие эмоциональных, артистических качеств у детей средствами анимационного искусства.
- развитие отзывчивости, умения выражать свои мысли;
- формирование опыта проектной творческой деятельности;
- развитие коммуникативных навыков при работе в проектных группах.

Воспитательные:

- воспитание интереса к профессиям в области мультимедийной сферы;
- формирование художественно-эстетического вкуса;
- воспитание культуры поведения и бесконфликтного общения;
- воспитание личной ответственности за порученное дело;
- воспитание умений социального взаимодействия со сверстниками и взрослыми при различной совместной деятельности.

Особенности организации образовательного процесса

Второй год обучения включает в себя азы драматургии. Обучающиеся должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов — песенок, сказок, считалок, рассказов, в том числе и собственного сочинения.

Цикл занятий второго года является календарно-тематическими, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам (Новый год, Рождество, Масленица, День

матери, День защитника Отечества, 9 Мая, День защиты детей и прочие). В течение года дети создают несколько индивидуальных мультфильмов – рисованных, кукольных и пластилиновых.

В процессе обучения учащиеся осваивают комбинированную анимацию и работу с цифровым фотоаппаратом.

Более углубленно ребята изучают все техники мультипликации: бумажная перекладка, предметная анимация, пластилиновая, рисованная, кукольная.

Особенность образовательного процесса заключается в сочетании групповой проектной деятельности и индивидуальной. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты. Таким образом, обучающиеся осваивают все основные специальности, востребованные в процессе создания мультипликационного фильма.

Планируемые результаты обучения

К концу второго года обучения по программе учащиеся должны знать в основных чертах специфику языка кино и уметь с его помощью выразить свою мысль, передать какое-то содержание; представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке, знать, какие существуют этапы работы над фильмом; активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультфильма, получить базовые навыки пользователя ПК.

В результате освоения программы у обучающихся будут сформированы следующие компетенции:

Личностные:

- формирование активной гражданской позиции, патриотизма и чувства гордости за достижения отечественной мультипликационного искусства;
- интерес к профессиям в области мультимедийной сферы.
- формирование волевых качеств личности;
- умение работать в команде;
- презентовать результаты работы для разной аудитории;
- формирование культуры поведения и бесконфликтного общения.

Метапредметные:

- владение инструментарием для работы в графических редакторах;
- знание и умение работать в современных компьютерных программах для создания видео продуктов;
- умение самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;
- повышение уровня творческого потенциала личности;
- развитие фантазии, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие творческого воображения, композиционного мышления, художественного вкуса;
- формирование внимательности и наблюдательности через восприятие и анализ анимационных фильмов;
- развитие эмоциональных, артистических качеств у детей средствами анимационного искусства.

Предметные:

 - знание правил безопасности труда и личной гигиены при обработке различных художественных материалов;

- знание основ мультипликации, технологии мультипликации, принципов работы художникованиматоров;
- владение профессиональными анимационными терминами;
- знание основного инструментария и возможностей рисования и создания персонажей в графических редакторах и анимационных программах;
- умение использовать в работе компьютерных технологий и современных компьютерных программ в мультипликации.
- умение передавать движения фигур человека и животных;
- умение самостоятельно создавать анимационный фильм;
- умение самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с планом работы на год. Техника безопасности при работе на ПК. Инструктаж по технике безопасности.

Раздел 2. Хроника развития анимационных технологий.

Теория: История мультипликации. Анимационная заставка «Наша дружная семья!»

Практика: Просмотры и обсуждение мультипликационных фильмов. Беседы, анализ сценариев и сюжета мультфильмов. Практическое задание «Буква образ». «Имя-образ». Создание собственных персонажей. Создание общего фона и подготовка к съемке. Покадровая съемка персонажей. Покадровая съемка «Имя» «Буквы».

Раздел 3. Сценарий мультипликационного фильма. Коллективная работа.

Теория: Подробное знакомство с профессией сценариста. Сценарий м/фильма и его особенности.

Практика: Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета. Анимационный этюд. Раскадровка сцен. Создание персонажей. Создание фонов для мультфильма. Завершение подготовки материалов для анимационного этюда. Покадровая съемка сцен. Завершение съемки. Монтаж. Звук.

Раздел 4. Покадровая мультипликация «перекладка».

Теория: Основные принципы движения. История отечественной мультипликации. Темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров.

Практика: Просмотр мультфильмов в технике «перекладка». Беседа. Основные принципы движения персонажа. Эскизы персонажей для плоской перекладки. «Марионетка». Создание персонажа бумажная кукла-Марионетка. Анимационное упражнение «походка». Покадровая съемка. «Походка» продолжение. Покадровая съемка. «Походка». Завершение и монтаж проекта.

Раздел 5. Комбинированная анимация.

Теория: Примеры самодельных мультфильмов – от замысла до воплощения. Различные способы создания мультфильмов.

Практика: Творческие проекты. Создание собственного проекта. Работа с разными материалами. Спецэффект в мультипликации. Создание персонажей из разных пердметов. Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов. Работа над проектом. Покадровая съёмка. Покадровая съемка. Завершение. Монтаж мультфильмов.

Посещение музея по программе.

Раздел 6. Рисованная мультипликация.

Теория: Профессия аниматор. Покадровая рисованная мультиплкация это? Профессия Художник-фоновщик в анимации. Профессия художник-по персонажам, отрисовщик, заливщик.

Практика: Придумать сцену фильма. Нарисовать. Карандаш. Бумага. Выбрать персонажа фильма, прорисовать отдельные элементы, детали. Выполнение графических работ: «Раскрутка» персонажа. Декорации (фон и панорама), прорисовка (чистовые рисунки). Фотосъемка. Покадровая съемка героев и фонов. Начало. Покадровая съемка героев и фонов. Завершение.

Раздел 7. Творческие проекты.

Практика: Творческие проекты открытка на праздник. Выбор темы проекта. Сюжет. Персонаж.

Создание сценария/раскадровка. Создание персонажей. Создание фонов. Подготовка к съемке. Персонаж. Фон. Покадровая съемка сцен. Покадровая съемка. Титры. Звук. Монтаж. Просмотр результатов работы. Анимационная открытка на заданную тему. Выбор темы. Идея. Раскадровка.

Создание персонажей. Создание фонов. Съемка. Звук. Монтаж.

Раздел 8. Кукольные мультипликационные фильмы.

Теория: История кукольной мультипликации. Знакомство с профессиями мультипликаторыкукольники. Беседа и просмотр кукольных м/ф. Изготовление мультипликационных кукол. Изготовление марионеток. Эскиз. Скелет. Кукла. Создание фонов. Подготовительный период. способ Простейший плоской перекладки. Название. Создание кукольного мультипликационного Покадровая Покадровая фильма. съемка. Персонаж. съемка. Продолжение. Покадровая съемка. Завершение. Обработка фото. Теория. Монтаж мультфильма. Звук.

Творческий отчёт.

Практика: Показ все мультфильмов студии. Голосование. Просмотр мультфильмов разных студий. Выбор темы проекта. Сценарий. Поиск идеи. Раскадровка. Создание персонажей. Эскизы, зарисовки сцен. Создание фонов. Подготовка материалов для съемки. Съемка. Звук. Монтаж. Титры. Просмотр сделанных мультфильмов. Обсуждение итога работы.

Календарно-тематическое планирование (2 год обучения)

N	Кол-	Дата заняті	л й	Р аздел	Тема занятия (из содержания)	Соответствующая конкретная	Методическое обеспечение
	часов	По плану	По факту	т аздел		тема занятия	занятия
1.	2			1. Вводное занятие.	Знакомство с планом работы на год.	Техника безопасности при работе на ПК. Инструктаж по технике безопасности.	Инструктаж по технике безопасности.
2.	2			2. Хроника развития анимационных технологий.	История мультипликации	Просмотры и обсуждение мультипликационных фильмов. Вводный контроль.	Видеоподборка детских мультстудий.
3.	2				Совместный творческий проект	Просмотры мультфильмов. Беседы.	
4.	2				Анимационная заставка «Наша	Практическое задание «Буква образ»	Фостер Уолтер «Основы
5.	2				дружная семья!»	Практическое задание «Имя-образ»	анимации»
6.	2					Создание собственных персонажей.	
7.	2					Создание общего фона и подготовка к съемке.	Халатов Н.В. Мы снимаем
8.	2					Покадровая съемка персонажей.	мультфильмы. М.,
9.	2					Покадровая съемка «Имя» «Буквы»	Молодая гвардия, 1986.
10.	2			3. Сценарий мультипликационного	Коллективная работа.	Сценарий м/фильма и его особенности.	Конспект «Придумываем
11.	2			фильма.	Подробное знакомство с профессией сценариста.	Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета.	историю» https://docs.google.cc m/document/d/15yQh h3-uVmMjeJ-
12.	2					Раскадровка сцен.	pQUeBUoeXN7cFO
13.	2				Анимационный этюд.	Создание персонажей.	2_k1eZqRD5Vk/edit sp=sharing
14.	2					Создание фонов для мультфильма.	

					2	Асенин С.В.
15.	2				Завершение подготовки материалов	Асенин С.В. Волшебники
1.0	2				для анимационного этюда.	
16.	2				Покадровая съемка сцен.	экрана.
17.	2				Завершение съемки.	Эстетические
18.	2				Монтаж. Звук.	проблемы
			4. Покадровая	Основные	Просмотр мультфильмов в технике	современной
19.	2		4. Покаоровая мультипликация	принципы	«перекладка». Беседа.	мультипликации.
			мультипликация «перекладка».	движения.	A .	 М.: Искусство,
20.	2		«переклаока».	История	Основные принципы движения	2004, 287 c.
				отечественной	персонажа.	Книга: «Анимация
					Темп, количеством фаз,	кадр за кадром»
				мультипликации	протяженность действия, число	Автор А.
					кадров.	Альтендорфер
						Материал:
						«12 принципов
2.1						анимации»
21.	2					https://blog.parovoz
						.tv/12-basic-
						principles-of-
						animation/
						3.6
						Материал:
						http://hollyweb.ru/2
						012/02/10/3-6/
22.	2				Эскизы персонажей для плоской	Персонаж
	_				перекладки. «Марионетка»	«марионетка»
23.	2				Создание персонажа бумажная	https://docs.google.
					кукла-Марионетка.	com/presentation/d/
24.	2				Анимационное упражнение	1U37vjl6LOC2Acz
2	_				«походка»	YVHdqsR3exU3kE
25	2				Покадровая съемка. «Походка»	FFGiGOPneVZh6K
25.	2				продолжение	A/edit?usp=sharing
					Покадровая съемка. «Походка»	Упражнение
26.	2				Завершение и монтаж проекта.	«походка»
						https://docs.google.

		1	T			1
						com/presentation/d/
						1hRQtL6-
						w3jHZ2YlwVa4zO
						owcC9gcjRrjjBzxV
						<u>b82rUI/edit?usp=sh</u>
						<u>aring</u>
			5. Комбинированная	Творческие	Примеры самодельных	Видеоподборка
27.	2		мультипликация	проекты.	мультфильмов – от замысла до	детских
					воплощения.	мультстудий.
				Различные	Создание собственного проекта.	https://drive.google.
				способы создания	Работа с разными материалами.	com/file/d/16F HiI
28.	2			мультфильмов		suZ_jjCsdLD4x97s
20.	_					<u>bI8kfh-</u>
						<u>JxJ/view?usp=shari</u>
						<u>ng</u>
29.	2				Спецэффект в мультипликации.	Видеоподборка.
30.	2				Создание персонажей из разных	https://drive.google.
30.	2				предметов.	com/drive/folders/1
31.	2				Сборка мультипликационных сцен	BSAsY0hoSQkshxJ
51.	2				на столе из других материалов.	8dFkkPLR9R0RE9
32.	2				Работа над проектом. Покадровая	ww5?usp=sharing
					съёмка.	
33.	2				Покадровая съемка. Завершение	
34.	2				Монтаж мультфильмов.	
35.	2			Посещение музея	Посещение музея по программе.	
33.	2			по программе.		
			6. Рисованная	Профессия	Покадровая рисованная	https://www.youtub
36.	2		мультипликация	аниматор.	мультипликация это?	e.com/watch?v=09
						K2Dzli_3o
37.	2				Придумать сцену фильма.	Художник-
51.			_		Нарисовать. Карандаш. Бумага.	фоновщик в
38.	2				Профессия Художник-фоновщик в	анимации.
50.					анимации.	https://docs.google.c
					Профессия художник-по	om/document/d/1ylir
39.	2				персонажам, отрисовщик,	<u>oY-</u>
					заливщик.	isbfYQIzrW2tvLv7B

		T T		I	D = 1	177 000 0 177001
1.0					Выбрать персонажа фильма,	abXcGG3z0giY2Qh
40.	2				прорисовать отдельные элементы,	dBaY/edit?usp=shari
	1_		1	_	детали.	ng
41.	2			Выполнение	«Раскрутка» персонажа.	
42.	2			графических	Декорации (фон и панорама),	
72.				работ:	прорисовка (чистовые рисунки).	
43.	2			Фотосъемка.	Покадровая съемка героев и фонов.	
73.					Начало.	
44.	2				Покадровая съемка героев и фонов.	
7-7-					Завершение.	
45.	2		7. Творческие проекты.	Творческие	Выбор темы проекта. Сюжет.	
				проекты открытка	Персонаж.	
46.	2]	на праздник.	Создание сценария/раскадровка.	
47.	2				Создание персонажей.	
48.	2]		Создание фонов.	
49.	2]		Подготовка к съемке. Персонаж.	
49.	2				Фон.	
50.	2				Покадровая съемка сцен.	
51.	2				Покадровая съемка. Титры.	
52.	2		7		Звук. Монтаж.	
53.	2		1		Просмотр результатов работы.	
54.	2		1	Анимационная	Выбор темы. Идея. Раскадровка.	
55.	2		1	открытка на	Создание персонажей.	
56.	2			заданную тему.	Создание фонов.	
57.	2		1		Съемка.	
58.	2		1		Звук. Монтаж.	
			8. Кукольные	История	Знакомство с профессиями	Презентация
59.	2		мультипликационные	кукольной	мультипликаторы-кукольники.	«мультипликатор
60.	2		фильмы.	мультипликации.	Беседа и просмотр кукольных м/ф.	ы-кукольник»
61.	2		1	Изготовление	Изготовление марионеток. Эскиз.	https://docs.google.
62.	2		1	мультипликацион	Изготовление марионеток. Скелет.	com/presentation/d/
63.	2		1	ных кукол.	Изготовление марионеток. Кукла.	<u>1bFvTrenyxPl9RL5</u>
					1	5NGeCC09ZeLccI
64.	2				Создание фонов.	NRomX4zX7HSBc
65.	2				Подготовительный период.	<u>I/edit?usp=sharing</u>

					Простейший способ плоской	
					перекладки. Название.	https://docs.google.
66.	2			Создание	Покадровая съемка. Персонаж.	com/presentation/d/
67.	2			кукольного	Покадровая съемка. Продолжение.	1U37vjl6LOC2Acz
68.	2			мультипликацион	Покадровая съемка. Завершение.	YVHdqsR3exU3kE
69.	2			ного фильма.	Обработка фото. Теория.	FFGiGOPneVZh6K
70.	2				Звук.	A/edit?usp=sharing
71.	2				Монтаж мультфильма.	
72	2		Творческий отчёт.		Показ все мультфильмов студии.	
72.	2		-		Голосование.	
73.	2			Проект «Лето»	Просмотр мультфильмов разных	
13.	2				студий.	
74.	2				Выбор темы проекта. Сценарий.	
/4.	2				Поиск идеи.	
75.	2				Раскадровка. Создание персонажей.	
76.	2				Эскизы, зарисовки сцен. Создание	
70.	2				фонов.	
77.	2				Подготовка материалов для	
//.	2				съемки.	
78.	2				Съемка.	
79.	2				Звук. Монтаж. Титры	
				Итоговое занятие	Просмотр сделанных	
80.	2				мультфильмов.	
81.	2				Обсуждение итога работы	
Итого	o:	162				

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется с помощью методических и дидактических материалов, разработанных педагогом. Данные материалы **играют важную роль** в реализации образовательной программы:

- осуществление целостного педагогического процесса;
- стимуляция и мотивация учебно-познавательной деятельности;
- диагностика образовательного процесса с целью его последующей коррекции;
 - воспитание подрастающего поколения.

Создание методических и дидактических материалов преследует следующие цели:

- активизация учебного процесса;
- передача информации и ее освоение обучающимися;
- отработка учебных компетенций.

Также методические материалы создаются педагогом и методистами в процессе подготовки к различным конкурсам и мероприятиям.

Методические особенности реализации программы предполагают сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе, работать в группе.

Выбор метода обучения зависит от содержания занятия, уровня подготовки и опыта учащихся.

В ходе проведения занятий первого года обучения преобладают следующие методы: беседа, рассказ, диалог, просмотр мультфильмов, создание и анимация персонажа.

На занятиях **второго года обучения основными методами являются** - консультирование, работа с литературой и компьютерными программами.

Программа «PRO-мульт» имеет свою специфику, которая отражается в выборе методов преподавания и требует разработки особых методических подходов:

- Обучающиеся в течение всего времени обучения работают с техническим оборудованием, поэтому на занятиях по всем темам проводится инструктаж по технике безопасности при работе с фототехникой, компьютером, графическими материалами и ножницами.
- Для расширения кругозора и для лучшего усвоения материала по основным разделам программы разработаны презентации с примерами и описанием техники анимации. С примерами можно ознакомиться в приложении.



Иллюстрация 1. Презентация первого занятия "Что такое мультипликация?"

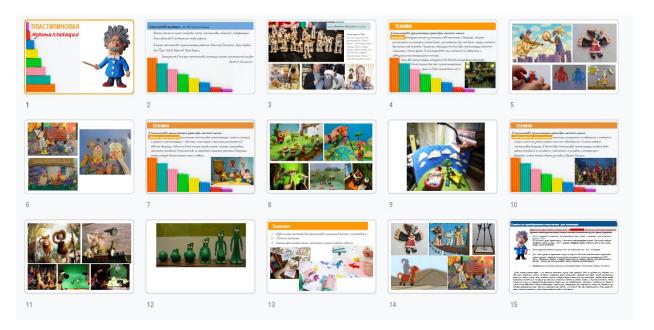


Иллюстрация 2. Презентация раздела "Пластилиновая мультипликация"

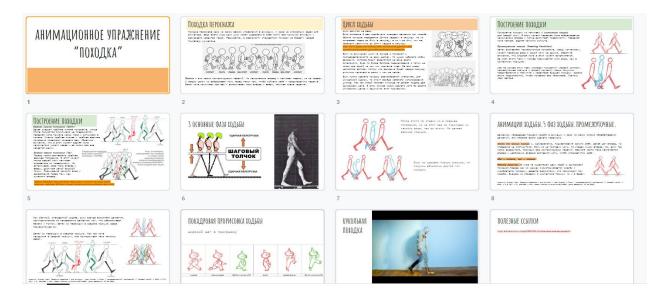


Иллюстрация 3. Презентация "Анимационной упражнение "походка"

• В ходе работы над своими творческими проектами учащиеся используют разработанные педагогом инструкции.

Формы проведения занятий используются разные: практические и лабораторные работы, семинары по теории, виртуальные экскурсии, мастер-классы, представление творческих проектов. Материалы по занятиям представлены в приложении.

Решению воспитательных задач, поставленных в программе, способствует работа с родителями, участие в выездных мероприятиях, таких как: выставки, кинолектории, кинофестивали, где учащиеся знакомятся с профессиями, связанными с мультипликацией. А также ребята принимают активное участие в культурных событиях СПбГЦДТТ, готовят коллективные проекты - анимационные заставки для показа на различных мероприятиях.

Дидактические средства к программе представлены следующими блоками:

Видеоподборки. В процессе обучения и работы над своими небольшими анимациями обучающиеся просматривают различные мультфильмы, созданные детскими мультстудиями или профессиональными анимационными студиями как российскими, так и зарубежными. Для работы педагог создает подборку мультфильмов, которая используется обучающимися как пособие.

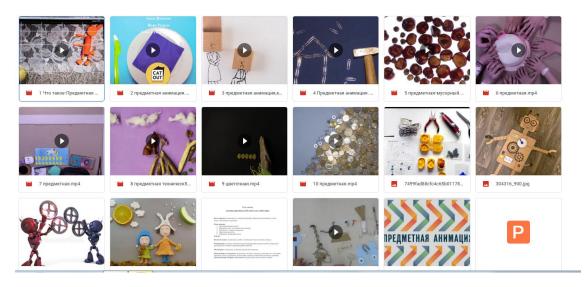


Иллюстрация 4. Видеоподборка для занятия раздела "Предметная анимация"

Электронные образовательные ресурсы для программы — это, во-первых, презентации и примеры мультфильмов, которые способствуют активизации познавательной деятельности обучаемых, а во-вторых, компьютерные программы, обеспечивающие образовательный процесс:

- программы для создания stop-motion анимации;
- видеоредакторы для видеомонтажа готового проекта (мультфильма).

Мультипликационная лаборатория.

Для работы над созданием мультипликационных фильмов необходимо специализированное оборудование:

- фотоаппарат;
- usb-кабель;
- компьютер;
- проводная мышь и клавиатура;
- проектор;
- графический планшет.







Иллюстрация 5. Процесс создания stop-motion анимации. Анимационный стол.

Использование всего комплекса методов и дидактических средств способствует развитию коммуникабельности, умению работать в команде, формирует лидерские качества и аналитические способности, а также волевые качества.

На занятиях с их помощью можно создать творческую атмосферу освоения образовательных задач программы и условия для саморазвития личности учащихся, формирования у них необходимых профессиональных качеств.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контроль знаний проводится в виде контрольных заданий в конце каждого полугодия.

Вводный контроль. Вводный контроль осуществляется в письменной форме в формате тестирования или в устной форме, в виде собеседования..

Текущий контроль. Текущий контроль состоит из теоретической и практической частей. Теоретическая часть проводится в письменном виде в формате тестирования. Практическая часть реализуется на бумаге, графическое изображение персонажа, в нескольких ракурсах или в действиях. Короткий сценарий, действия персонажа.

Итоговый контроль. Итоговый контроль осуществляется в виде законченного, творческого проекта, короткометражного мультфильма.

Дополнительным показателем качественного освоения программы является результативное участие обучающихся в конкурсах и фестивалях различного уровня.

По итогам входного контроля педагог видит уровень готовности группы к освоению учебного материала. Результаты промежуточного контроля показывают динамику освоения образовательной программы. При этом уровень практических заданий в промежуточном контроле уже более сложный.

По результатам итогового контроля можно сделать вывод об успешном освоении программы первого года обучения воспитанниками объединения. Данная диагностика позволяет сделать вывод о готовности группы к дальнейшему обучению, участию воспитанников в фестивалях, конкурсах и других мероприятиях объединения.

Образцы входного, текущего и итогового контроля с заданиями и бланками протоколов можно увидеть в приложении. Оценивается результат реализации программы: знания, умения, навыки, опыт творческой деятельности, приобретенные детьми за годы обучения, то есть изменение состояния личности ребенка, мировоззрения и, соответственно, владение определенными компетенциями.

Уровень обученности учащихся определялся как минимальный (низкий), общий (средний) и продвинутый (высокий) по двум параметрам: теоретические знания и степень овладения практическими умениями и навыками.

В течение года на занятиях учащимся даются определенные задания, при выполнении которых проявляется уровень сформированности того или иного метапредметного или личностного образовательного результата.

Также показательными являются заложенные на различных этапах занятий задания на целеполагание, планирование, само- и взаимооценку, на взаимодействие, работу по инструкции, объяснение товарищу (элементы взаимообучения), на рефлексию (точнее, учитывая возраст детей, на предпосылки рефлексии).

Наиболее показательным и информативным является проектная деятельность. Наблюдая за деятельностью учащегося в ней и вызывая в беседе на рефлексию, можно оценить все, заложенные в программе показатели образовательных результатов.

Показателем творческого потенциала воспитанников объединения являются проекты. Лучшие видео, выполненные ребятами, размещены на канале YouTube и в группе «Вконтакте». Данные ресурсы — это портфолио объединения и замечательный творческий опыт для последующих учащихся.

https://www.youtube.com/channel/UCgAo_2rUaP63vMS09LJBMxA/playlists https://vk.com/multikspbcdtt

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Красный, Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова М.: Просвещение, 1990г. 174 с. 4. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.
- 2. А. А. Мелик-Пашаев, 3. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.— М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
- 3. А. А. Мелик-Пашаев, 3. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.— М.: Просвещение, 2008
- 4. Аллахвердова Н. Дети рисуют Знание, народный университет, педагогический факультет, 1980-№7.
- 5. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
- 6. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». Новосибирск, 2009, 13 с.
- 7. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 2004, 287 с.
- 8. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». Новосибирск, 2014, 29 с.
- 9. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Изд-во «Просвещение», 1991г.
- 10. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010.
- 11. Гейн А.Г. Информационная культура. Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
- 12. Дополнительное образование и воспитание № 2, 2010 Локтионова А.В. Психолого педагогические условия развития воображения на занятиях рисованием. с 41; Смирнова Н.М. Обучение быстрому овладению приёмами живописной техники. с.55.
- 13. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. М.: Самокат, 2012
- 14. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». –Новосибирск, 2009, 15 с.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Литература, рекомендуемая для педагога:

- 1. Асенин С.А. Мир мультфильма. М., искусство, 1986.
- 2. Власов М. Виды и жанры киноискусства. М., 1976.
- **3.** Журнал "Искусство в школе". Взаимодействие искусств и анимации (тематический выпуск). М., 2006.
- 4. КрасныйЮ., Курдюкова Л., "Мультфильм руками детей". Днепропетровск, 1990 г.
- **5.** Whitaker H., Halas J (русская редакция Ф.Хитрука). Тайминг в анимации. 2002
- 6. Фостер Уолтер. Основы анимации.
- **7.** Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 2004, 287 с.
- 8. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. М., Молодая гвардия, 1986.
- 9. Иванов-Вано И. Кадр за кадром. М.: Искусство, 1980г;
- 10. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусстврведенью, эстетике,
- **11.** Каранович А.Г. Мои друзья куклы. М.: Искусство, 1971, 175 с.
- 12. Птушко А. М.: Мультипликационный фильм. 1992, 23 с.
- 13. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. К.: 1981, 118 с.

Литература для обучающихся:

- 1. Компьютер в нашей школе. Симонович С. В., 2001г
- 2. Общая информатика. Евсеев А.Г., Алексеев А.Г. –М.: АСТ-ПРЕСС, 2001г.
- 3. Изобразительное искусство. Кузин В.А. Москва, 2005г
- 4. Звук в фильме. Литература для детей. Рожков Р.Л. М.: 1980г
- 5. Мои друзья куклы. Каранович A. –M.: 1971. -174 c.
- 6. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. М., 2001. 384 с.
- 7. Вано И.П.Рисованный фильм. М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
- 8. Каранович А.Г. Мои друзья куклы. М.: Искусство, 2001, 175 с.
- 9. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. К.: 2001, 118

Интернет-ресурсы

- 1. Animator.ru
- 2. Myltik.ru
- 3. http://animamuseum.ru/
- 4. http://ensiklopedia.ru/wiki/Мультфильм
- 5. http://rutracker.org/forum/
- 6. http://risfilm.narod
- 7. http://www.drawmanga.
- 8. http://www.lbz.ru/
- 9. http://www.college.ru/

приложения

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ

Тема занятия: «Эмоции персонажа». Занятие 2.

Цель занятия: *Повторить основные эмоции персонажа, научиться их создавать*. Крупный план, анимация эмоций персонажа.

Как применить преувеличение в мультипликации.

Задачи:

- 1. Повторение основных эмоций персонажа.
- 2. Выполнение практического задания.

Оборудование и расходные материалы

- 1. Компьютер
- 2. Фотокамера
- 4. Экран
- 5. Бумага (белая, цветная)
- 6. Графические материалы (Фломастеры, карандаши).
- 7. Ножницы
- 8. Стол

Дидактический материал для педагога: презентация, план-конспект занятия.

Раздаточный материал для учащихся:

Файл с пустой головой, цветная бумага: красный, розовый, коричневый, черный, голубой, зеленый. Карандаши, ластики, ножницы.

ПЛАН ЗАНЯТИЯ

Вводная часть введение в тему, постановка цели занятия;

Основная часть

1. Теория

Рефлексия. Повторение темы «эмоции персонажа», как создаются эмоции персонажа.

2. Практика (выполнение практического задания)

Заключительная часть

- Демонстрация изменений выражения лица персонажа в зависимости от размеров, формы и положения глаз (рта, бровей). Создание четырех Эмоции персонажа.
- выводы,
- подведение итогов,

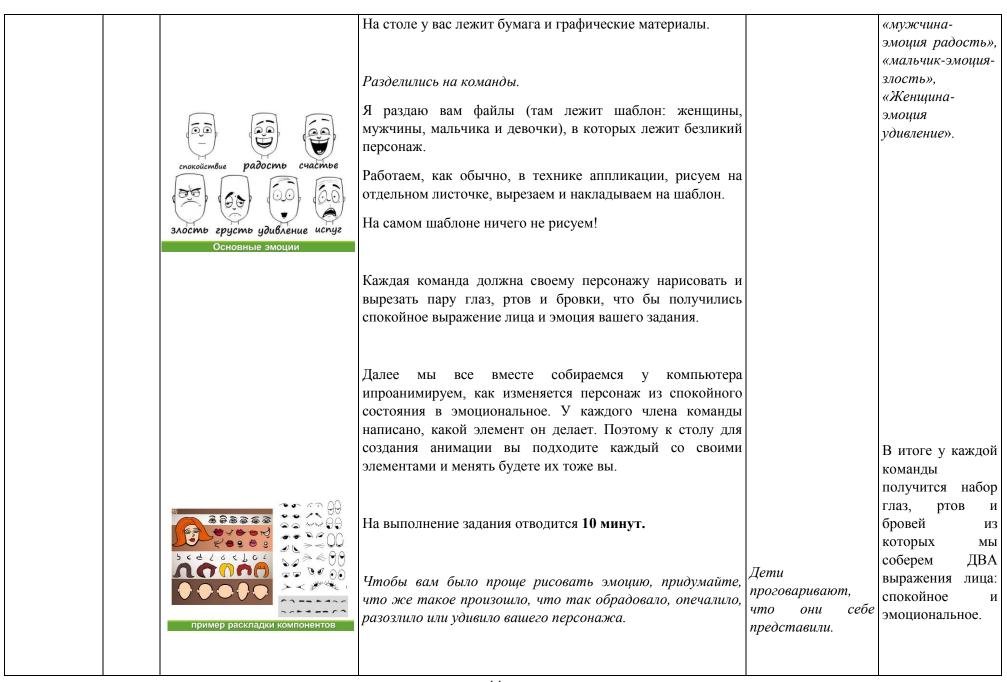
КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

Этап	Время	Слайд	Занятие	Ответы детей	Примечания
Подготовка	2 мин	Объединению «Ооссии музыки письми»	Ребята, давайте начнем наше занятие! Мы продолжаем нашу тему «Эмоции персонажа». Мы с вами уже создавали своих персонажей, снимали видео-открытки и строили движение героя. Сегодня мы подробно рассмотрим схему построения эмоции персонажа, и построим 4 основные эмоции на лицах персонажа, которые мы нарисовали на прошлом занятии. Каждый из вас будет осваивать процесс передачи эмоции на практике от рисования - до съемки. Радость, грусть, злость или удивление — все это разнообразные эмоции, выражающие наше отношение к действительности (к людям, поступкам, предметами т. д.). Так давайте вспомним, в каких случаях человек испытывает эмоции?		Дети ужа находятся кабинете.
			Правильно, человек испытывает эмоции, когда что-то с ним происходит. Человек или наш персонаж всегда начинает испытывать эмоции, когда происходит какоелибо событие. Эмоции в мультипликации — это реакция персонажа на различные изменения, происходящие в мире, который его	Когда что-то с ним происходит, когда ему больно, когда он испугался,	
			окружает, и в его жизни.	увидел.	

Теория	1 мин	Угадай эмоцию FEAR JOY SADNESS SADNESS	Давайте вспомним, как же строятся эмоции персонажа. Сейчас на слайде будет появляться лицо в различном эмоциональном состоянии. Вспомним, как построить/нарисовать самим такую же эмоцию. Немного поиграем и проверим ваши знания.	
	1 мин	спокойствие	Какая это это Спокойствие. Это то выражение лица персонажа, которое вы чаще всего рисуете. Как его нарисовать? Правильно! Глаза среднего размера, рот спокойный, без изменений. Брови на месте, прямые.	Ничего не происходит. Человек спокоен. Спокойствие! Глаза среднего размера, рот спокойный, без изменений. Брови на месте, прямые.
	1 мин	радость (счастье)	Какая это эмоция!? Правильно это радость (Счастье). Как его нарисовать? Правильно, уголки губ подняты вверх или очень широкая открытая улыбка, видны зубы, брови поднимаются вверх, округляются, широко открыты глаза.	Радость, улыбка, счастье. Широкая улыбка, большие открытые глаза.

1	МИН		Какая это эмоция!?	Это Грусть.
		грусть	Правильно это Грусть (Печаль). Грустные эмоции – противоположны радостным. Если радость – подъем, то грусть – спуск. Как его нарисовать? Правильно, уголки губ опущены вниз, брови съехали по краям, глаза опущены, прикрыты, возможно даже скатилась слеза.	губ опущены вниз, брови съехали по краям, глаза опущены, прикрыты.
	l мин	злость (гнев)	Какая это эмоция!? Правильно это Злость (гнев) Что-то нашему персонажу не понравилось, он разозлился. Как его нарисовать? Правильно, линия губ изогнута вниз, либо искривлена и видны зубы (оскал), брови опускаются вниз на глаза, к носу, глаза прищурены.	Это злость. Нарисовать оскал, зубы, брови спущены на нос.
	мин	удивление испуг	Какая это эмоция!? Правильно это Удивление (испуг). Человек бывает приятно удивлён и удивлён чему-то страшному- это можно назвать Испугом. Как нарисовать? Правильно, приоткрыт рот, (либо широко открыт, вытянут вверх) брови подняты, максимальношироко открыты глаза.	Испуг, Удивление. Открыт рот, персонаж кричит, брови подняты.

	1 мин	радость знев Какая эмоция?	А теперь последний слайд - какие эмоции на лицах героев вы видите? 1- испуг, удивление. 2 - Радость, 3 - Гнев.	Испуг, удивление радость, злость.	
Практика (Задание)	15 мин	спокойствие радость счастье злость грусть удивление испуг Основные эмоции	Вот мы повторили основные эмоции. Вы прекрасно справились. Значит, вам не составит труда нарисовать самим определённые эмоции персонажа. Для выполнения задания мы должны разделиться на команды. Обратите внимание: рабочие столы разделены на 4 команды, на каждом столе табличка: «Радость», «Печаль», «Злость», «Удивление». (переворачиваю таблички название столов.)		
			Вы тянете жребий, и какая эмоция там указана, к тому столу вы и подходите. На карточке указан элемент, который вы должны будете нарисовать.		
			Например, если у вас на карточке написано «Радость (глазки)» вы должны нарисовать и вырезать минимум две пары глаз: «радостные» и «спокойные» глазки. Если написано — «Грусть(рот)», значит вы должны нарисовать также минимум два варианта положения рта: 1. грустный рот; 2. спокойны рот, может быть и третий вариант «очень грустный».		Перечисляю каждой команде в соответствии с персонажем и эмоцией. Например: «девочка - эмоция
			До конца занятия вы должны держать при себе и не потерять свои элементы.		«оевочка - эмоция грусть»,



	4. Не дали подарок; опечален тем, что опоздал на автобус,		
элость грусть удибление четуе Это позволит вам чётче и яснее выразить чувства			
Все вместе подходим к столу с фотокамерой, аккуратно раскладываем своих персонажей на указанные места по цвету команды. (цвету карточек задания) 10 мин На экране слайд: Пример раскладываем своих персонажей на указанные места по цвету команды. (цвету карточек задания) 1. Под камерой разложите ваших безликих персонажей.		Анимационна техника «С	я Stop-

		началом работы.	2. Разложите спокойное выражение лица.	
		пример раскладки компонентов	Остальные компоненты эмоций (глазки, ротики) разложите «за кадром», чтобы четко видеть все наши детали. Итак, мы разложили «спокойное» состояние персонажа, подготовили элементы для построения эмоции, преступаем к съемке. Всего мы сделаем 3-5 кадров. 1кадр. Убираем ручки с кадра, я нажимаю на кнопку делаю первый кадр. Пока двигаем, вспоминаем историю нашего персонажа, что же его так напугало/разозлило/расстроило/развеселило? Не бойтесь построить максимально открытую эмоцию, пусть наши персонажи будут более «Мультяшными», чем реальными, помните про преувеличение. 2кадр. Аккуратно, не испортив соседнего персонажа, вы начинаете изменять вашего персонажа, меняете глазки/ротики/бровки, или перемещаете. У каждого своя задача. Убираем руки. Делаем второй кадр. Зкадр – 5 кадр в том же темпе.	
Анимация	10 мин	Демонстрация результата работы	Обсуждение результата: давайте посмотрим, что у нас получилось. Все ли удалось? Что можно было бы поправить? Ответы на вопросы что же произошло и почему персонаж испытал такие эмоции. Почему они максимально ярко выражены или не сильно выражены. А какой эмоцией вы бы выразили своё настроение на занятии сегодня?	
Заключение	1 мин	Показ ранее подготовленной анимации:	Ну что ж, ребята, наше занятие подходит к концу. Сегодня мы узнали, легко ли или просто построить эмоции персонажа. Все очень хорошо постарались, молодцы.	

«Эмоция педагога»	А это моя эмоция от вашей работы на занятии!!!	Анимации:
	А из мира мультипликации наш знаменитый сладкоежка Винни-Пух передал вам вот такие подарки.	«Эмоция педагога»
	Спасибо за занятие!	Дети получают на команду сладкий приз.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ

Тема занятия:

АППЛИКАЦИОННАЯ (ПРЕДМЕТНАЯ) АНИМАЦИЯ.

Цель занятия: познакомится с техникой анимации «Предметная анимация» создать своего собственного персонажа. **План занятия.**

- 1. Организационный момент.
- 2. Введение в тему, постановка цели занятия;
- 3. Знакомство с новым материалом.
- 4. Практическая работа.
- 5. Рефлексия. Подведение итога.

Задачи:

Обучающие: ознакомить с понятием предметная анимация.

Развивающие: развитие тонкой моторики, формирование мыслительной и творческой деятельности. Развитие коммуникативных навыков.

Воспитательные: воспитание у ребят эстетических чувств, чувства команды.

Оборудование и материалы: видеокамера, штатив, компьютер, рабочий стол, различные предметы, бумага, карандаши, фломастеры и прочие графические материалы, ножницы.

Дидактический материал для педагога: презентация, план-конспект занятия.

Этапы занятия	Содержание	Деятельность педагога	Деятельность детей	Время	Конспект
Вводная часть	Введение в тему занятия.	Рассказ про техники анимации, вопрос какие знают техники анимации. Слайды на экране. Слайд 1. «Предметная анимация». Слайд 2-4.	Слушают, смотрят, задают вопросы, отвечают на вопросы.	5 мин	Здравствуйте ребята! Сегодня мы приостановим работу над текущими проектами и познакомимся с техникой анимации «Предметная анимация». И все вместе выполним практическое упражнение. Для этого мы разделимся на 4 команды, придумаем и создадим персонажа из различных предметов, которые вы видите на столе, и оживим его в процессе съемки. Для начала давайте вспомним, какие техники анимации вы уже знаете? В каких техниках работали мы с вами? Правильно Stop-motion/ Перекладка, плоская бумажная. Слайд 2-3 Сколько шагов у нас было при создании мультфильма в технике «перекладка»? Слайд 4. 1 шаг — придумывали, 2 - рисовали, 3 - вырезали, 4 - снимали, 5 — смотрели итог.
Основная часть: ТЕОРИЯ	Объяснение процесса создания мультфильма в данной технике.	Слайд 5. Видео 1: «Предметная анимация- что такое?»	Слушают, смотрят, обсуждают. Отвечают на вопросы.	5 минут	Чтобы узнать сколько шагов у нас будет при создании предметной анимации давайте посмотрим, что же такое предметная анимация и как она создается. (видео 1) Итак, сколько шагов будет у нас при создании предметной анимации? Правильно,1 шаг — придумываем, 2 — создаем из готовых предметов, 3 - снимаем, 4 — смотрим итог.
		Слайды на экране.		10 мин	Как вы думаете, из каких предметов можно ещё снимать мультфильмы? Правильн6о из

Основная часть: ПРАКТИКА	Создание собственных персонажей	Слайды 7-15. видео «Предметная анимация». Определяет практическое задание, разделяет на команды ((на свое усмотрение по степени подготовки каждого ребенка) и оказывает помощь при выполнении задания.	Смотрят и слушают, обсуждают. Разделение на команды. Выполняют задание.	20 мин	любых, главное, чтобы была хорошая и интересна история. А теперь давайте посмотрим примеры разных мультфильмов в данной технике. (Видео слайды 7-16) Задание на сегодня. Делимся на команды. У вас есть 15 минут, за это время вам нужно из предметов на столе создать своего персонажа - назовем его «Технарик». Размер персонажане больше формата А4 и не меньше А5. Придумать историю его появления на экране, как он появляется, это должно быть какое-то преобразование, появление из детали и т.д. Нужно обязательно придумать собственное
		Слайд 16.			имя персонажу от всей команды, собрать его из этих же предметов так, чтобы оно хорошо читалось и поместилось под вашим персонажем. И, конечно же, написать на бумаге каждому свое имя, используя не просто буквы, а нарисовать буквы из предметов которые вы видите перед собой. Техническая тематика всей работы. Имена вырезаем одной полоской. Готового персонажа приносим на рабочий стол. Где подготовленной 4 места для каждого героя. Все вместе будем анимировать.
	Съема.	Все вместе за рабочим столом анимируем персонажей.	Съемка.	20 мин	Рядом с рабочим местом «за кадром» разложите ваших «Технариков» так чтобы четко видеть все наши детали. Кто-то из команды может дорисовывать имена, а кто-

					то анимировать появление героя. Всего мы сделаем 8-15 кадров.
Заключительная часть	Подведение итогов занятия	Разбор результатов выполнения практического задания	Отвечают на вопросы. Анализируют свою работу.	5 мин	Итак, для подведения итогов занятия, посмотрим, что же у нас получилось и как выглядит «предметная анимация».
					Перед окончанием занятия наводим порядок на рабочих местах. До свидания и спасибо за занятие!

ПРИЛОЖЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ

Интерактивный интенсив

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Основы мультипликации»

Тагирова Ульяна Валентиновна, педагог дополнительного образования СПбГЦДТТ

Рабочая программа летнего интенсива составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «РКО-мульт» и предлагает всем желающим пройти онлайнитенсивы по направлению программы. Для участия в летнем интенсиве не требуется иметь специальных знаний, только желание, любые графические материалы и смартфон с фотокамерой.

Мероприятия проходят в режиме онлайн, записи размещены на сайте ГБНОУ СПбГЦДТТ.

Пояснительная записка

Основной **целью** занятий является создание условий для формирования и развития творческих способностей и интереса к сфере кино и мультипликации.

Помимо графических материалов и бумаги дети могут использовать любой подходящий подручный материал.

Основная цель проекта - научить обучающихся делать персонажа (бумажную «куклумарионетку»). Создать «Домашнюю анимационную студию». Сделать анимационный станок для смартфона из подручных материалов (штатив). Наглядно показать и объяснить, как строятся движение в анимационной технике «перекладка». Показать, как снимать анимацию на смартфон и сохранять готовый проект.

Для достижения поставленной цели в рамках настоящей программы решаются следующие задачи.

Обучающие:

• обучение основным приемам создания покадровой анимации на смартфон в технике «stop-motion».

Развивающие:

• развитие познавательной активности.

Воспитательные:

• воспитание творческой, активной личности, усидчивости, терпения, самоконтроля.

Ожидаемый результат

Пробуждение интереса к миру мультипликации.

Создание анимации на смартфон.

Содержание

1. Создание персонажа "кукла-марионетка".

Основные этапы создания персонажа для мультипликации от идеи до реализации, советы по разработке эскиза персонажа и по работе с деталями куклы.

2. Персонаж в движении

Сборка анимационного станка дома, пошаговая инструкция сделать анимацию куклымарионетки на смартфон. Разбор и общие принципы создания анимации, и основные инструменты в приложениях для создания stop-motion анимации на смартфоне.

3. Сыпучая анимация.

Разбор основных правил при создании сыпучей анимации, частые ошибки, работа в приложения для создания stop-motion анимации на смартфоне.

Календарно-тематическое планирование летнего блока

№	Дата	Дата	Кол.	Раздел	Тема	Методическое
	план	факт	час			обеспечение
1			1	Перекладка -	Создание персонажа	Презентация
				плоская бумажная	"кукла-марионетка"	Видео-инструкция
				анимация.		
2			1	Перекладка -	"Персонаж в	Видео-инструкция
				плоская бумажная	движении"	
				анимация.		
3			1	Предметная	"Сыпучая анимация"	Видео-инструкция
				анимация.		

Пример раскладки элементов









Шаблоны головы персонажа - педагога









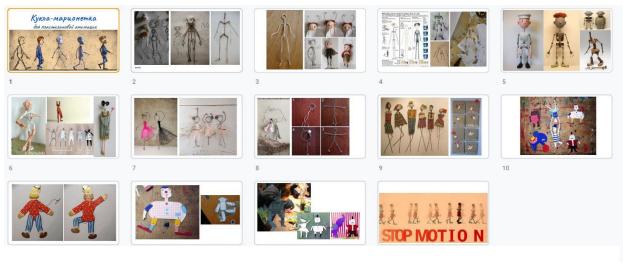


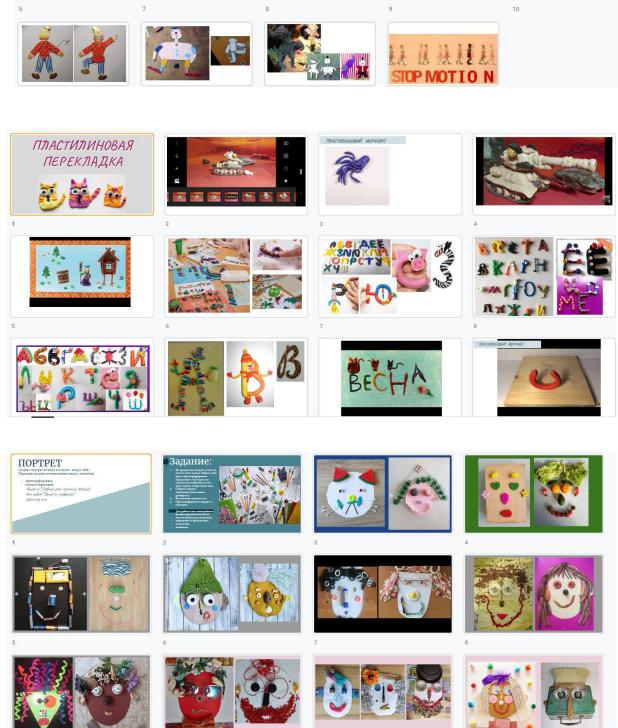
основные эмоции



Основные эмоции

Приложение №3 Дидактические материалы (скриншоты презентаций по учебным темам)





Вариант тестирования				
« PRO-мульт» , 7-10 лет 1. Опиши своего собственного персонажа, про которого ты хотел бы создать				
мультфильм? (форма, размер, характер). Нарисуй эскиз.				
2. Чем твой персонаж отличается от уже существующих (знакомых тебе)?				
3. В какой технике будет сделан твой персонаж, из каких материалов?				
4 11				
4. Напиши известные тебе техники создания мультфильмов, что для этого нужно художнику-мультипликатору?				

Вопросы для собеседования

За каждый вопрос учащийся может получить от 0 - 6 баллов.

- 6 4 высокий уровень
- 3 2 средний
- 1-0 низкий

Максимальное количество баллов за собеседование 40

- 1. Знание основных видов мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения).
- 2. Знание последовательности этапов создания мультфильма.
- 3. Умение самостоятельно организовать и подготовить своё рабочее место, инструменты, материалы.
- 4. Знание основных правил работы фотоаппаратом, штативом, компьютером и специальными программами.
- 5. Знание различных видов декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы).

ПРАКТИКА:

6. Умение выполнить задания по инструкции педагога (создание персонажа согласно всем заданным параметрам: размер, цвет, тема.) *максимальное кол-во баллов 10*.

30-40 высокий

20-29 средний

0-19 низкий

Задания по вводному контролю

2 год обучения

Преподаватель: Тагирова Ульяна Валентиновна **Образовательная программа:** «PRO-мульт»

Год обучения: второй

Цель: определение уровня усвоения обучающимися пройденного материала.

Разделы:

- Теория история мультипликации, техника создания мультфильмов.
- Создание персонажа марионетки;
- Создание движения;
- Художественные навыки;
- Создание анимационного этюда.

Форма контроля:

- Теоретическая часть опрос.
- Практическая часть: Создание персонажа и раскадровка «Походка».

Содержание:

1. Теоретическая часть. (опрос, собеседование).

Максимальное количество баллов за собеседование 50

Максимальный балл за практическое задание	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
10	10-6	5-4	3-0

- 1. Знание основных видов мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения).
- 2. Знание последовательности этапов создания мультфильма.
- 3. Умение самостоятельно организовать и подготовить своё рабочее место, инструменты, материалы.
- 4. Знание основных правил работы фотоаппаратом, штативом, компьютером и специальными программами.
- 5. Знание различных видов декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы).

2. Практическая часть.

Практическое задание реализуется в виде создания эскизов и разработки персонажей. Раскадровка фаз ходьбы персонажа «Походка».

Результатом выполнения практической части является нарисованный персонажный лист и прорисованные фазы ходьбы человека.

Критерии оценки. За каждый пункт -10 баллов. Максимально можно набрать 50 баллов. При оценке учитывается посещаемость занятий.

- 1. Общий художественный стиль, идея.
- 2. Оригинальность исполнения персонажей и декораций.
- 3. Цветовое решение.
- 4. Детали.
- 5. Аккуратность исполнения.

Максимальный балл за практическое задание	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
10	10-6	5-4	3-0
Максимальный балл	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
100	100-60	59-40	39-0

Задания для промежуточного контроля

1 год обучения

Преподаватель: Тагирова Ульяна Валентиновна **Образовательная программа:** «PRO-мульт»

Год обучения: первый

Цель: определение уровня усвоения обучающимися текущего материала.

Разделы:

- Теория история мультипликации, техника создания мультфильмов.
- Создание персонажа марионетки;
- Создание движения;
- Художественные навыки;
- Создание анимационной открытки.

Форма контроля:

- Теоретическая часть опрос.
- Практическая часть: анимационная видео-открытка с новым годом.

Содержание:

1. Теоретическая часть. (опрос, собеседование).

Максимальное количество баллов за собеседование 50

Максимальный балл за	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
практическое задание			
10	10-6	5-4	3-0

- 1. Знание основных видов мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения).
- 2. Знание последовательности этапов создания мультфильма.
- 3. Умение самостоятельно организовать и подготовить своё рабочее место, инструменты, материалы.
- 4. Знание основных правил работы фотоаппаратом, штативом, компьютером и специальными программами.
- 5. Знание различных видов декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы).

2. Практическая часть.

Практическое задание реализуется в графическом виде, эскизы и разработки персонажей. Результатом выполнения практической части является новогодняя, анимационная видеооткрытка.

Критерии оценки. За каждый пункт -10 баллов. Максимально можно набрать 50 баллов. При оценке учитывается посещаемость занятий.

- 1. Общий художественный стиль, идея. Сценарное решение. Соответствие теме.
- 2. Оригинальность исполнения персонажей и декораций.
- 3. Цветовое решение.
- 4. Детали. Работа с персонажами, титры, детали фона. Продолжительность открытки.
- 5. Аккуратность исполнения. Количество и качество используемых персонажей.

Максимальный балл за	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
практическое задание	10.6	5.4	2.0
10	10-6	5-4	3-0
			1
Максимальный балл	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
100	100-60	59-40	39-0

Задания для итогового контроля

1 год обучения

Преподаватель: Тагирова Ульяна Валентиновна **Образовательная программа:** «PRO-мульт»

Год обучения: первый

Цель: определение уровня усвоения обучающимися текущего материала.

Разделы:

• Перекладка - плоская бумажная анимация.

• Монтаж. Звук. Марионетка.

- Аппликационная (предметная) анимация.
- Пластилиновая анимация.

Форма контроля:

• Теоретическая часть – опрос.

• Практическая часть: анимационный этюд. На любую тему.

Содержание:

1. Теоретическая часть. (опрос, собеседование, по видеоконференции).

Максимальное количество баллов за собеседование 50

Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
50-40	39-20	19-0

- 1. Знание основных видов мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения).
- 2. Знание последовательности этапов создания мультфильма.
- 3. Умение самостоятельно организовать и подготовить своё рабочее место, инструменты, материалы.
- 4. Знание основных правил работы фотоаппаратом, штативом, компьютером и специальными программами.
- 5. Знание различных видов декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы).

2. Практическая часть.

Практическое задание реализуется в виде создания видеопроекта, эскиза и разработки персонажей. Результатом выполнения практической части является проект в технике «пластилиновая анимация» персонажи и анимационный проект, снятый на смартфон, на любую тему.

Критерии оценки. За каждый пункт -10 баллов. Максимально можно набрать 50 баллов. При оценке учитывается посещаемость занятий.

- 1. Общий художественный стиль, идея.
- 2. Оригинальность исполнения персонажей и декораций.
- 3. Цветовое решение.
- 4. Детали. Работа с персонажами, титры, детали фона.
- 5. Аккуратность исполнения. Количество и качество используемых персонажей.

Максимальный балл за практическое задание	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
50	50-40	39-20	19-0
Максимальный балл	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень

Задания для итогового контроля

2 год обучения

Преподаватель: Тагирова Ульяна Валентиновна **Образовательная программа:** «PRO-мульт»

Год обучения: первый

Цель: определение уровня усвоения обучающимися текущего материала.

Разделы:

• Хроника развития анимационных технологий

• Фотосьемка. Монтаж. Звук.

- Творческие проекты. Перекладка
- Рисованная мультипликация.
- Кукольные мультипликационные фильмы.

Форма контроля:

- Теоретическая часть опрос.
- Практическая часть: анимационный этюд. На любую тему.

Содержание:

1. Теоретическая часть. (опрос, собеседование, по видеоконференции).

Максимальное количество баллов за собеседование 50

Максимальный балл за практическое задание	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
10	10-6	5-4	3-0

- 1. Знание основных видов мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения).
- 2. Знание последовательности этапов создания мультфильма.
- 3. Умение самостоятельно организовать и подготовить своё рабочее место, инструменты, материалы.
- 4. Знание основных правил работы фотоаппаратом, штативом, компьютером и специальными программами.
- 5. Знание различных видов декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы).

2. Практическая часть.

Практическое задание реализуется в виде создания видеопроекта, эскизы и разработки персонажей. Результатом выполнения практической части является кукла-марионетка, персонажи и анимационный проект, снятый на смартфон, на любую тему.

Критерии оценки. За каждый пункт -10 баллов. Максимально можно набрать 50 баллов. При оценке учитывается посещаемость занятий.

- 1. Общий художественный стиль, идея.
- 2. Оригинальность исполнения персонажей и декораций.
- 3. Цветовое решение.
- 4. Детали. Работа с персонажами, титры, детали фона.
- 5. Аккуратность исполнения. Количество и качество используемых персонажей.

Максимальный балл за практическое задание	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
10	10-6	10-6 5-4	
Максимальный балл	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
100	100-60	59-40	39-0

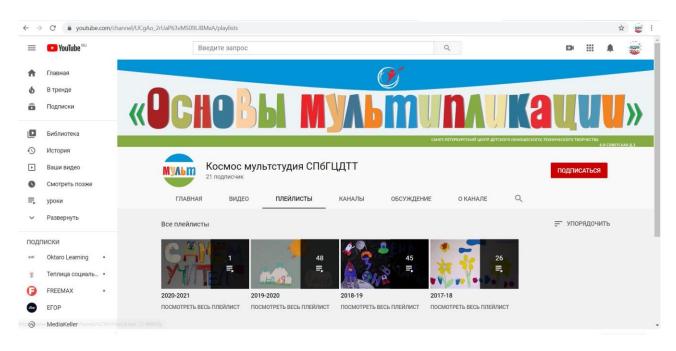
План воспитательной работы

Педагог: Тагирова Ульяна Валентиновна Отдел: компьютерных технологий Объединение: Основы мультипликации

№ п\п	Дата проведения	Название мероприятия (тема)	Какая воспитательная задача образовательной программы решается	Участники мероприятия
1	Октябрь	Праздник для воспитанников 1- го года обучения «Наша дружная семья» СПбГЦДТТ.	- участие в работе творческого объединения; - культурно-эстетическое воспитание создание анимационной заставки для мероприятия, коллективная работа.	Обучающиеся
2	Ноябрь	Выставка, приуроченная к 100-летию Октябрьской революции, «Плакат эпохи революции» Русский музей (филиал Мраморный дворец)	- развитие творческих способностей и творческой инициативы детей; - развитие «чувства прекрасного» у детей.	Обучающиеся
3	Ноябрь	Конкурс - игра (внутри объединения) «Я и моя профессия».	- развитие интеллектуального воспитания и эмоциональной сферы обучающихся; - графическое исполнение, работа с персонажем.	Обучающиеся
4	Декабрь	Встреча с родителями обучающихся.	 работа с семьей и детьми; воспитание доброжелательности, взаимопонимания между педагогом, обучающимися и родителями. просмотр сделанных работ. 	Обучающиеся и их родители
5	Декабрь	Новогодний конкурс и праздник в СПбГЦДТТ.	- организация содержательной внеурочной деятельности; - культурно-эстетическое воспитание	Обучающиеся
6	Январь	Беседа с обучающимися о развитии чувств нравственной ответственности за свои слова и поступки. «Взаимоотношение друг с другом».	- нравственно – правовое воспитание; - соблюдение элементарных правил культуры в коллективе.	Обучающиеся
7	Январь	Городская неделя науки и техники «Путешествие по ТехноНаукоГраду»	- развитие у обучающихся самоуправления и работы в коллективе	Обучающиеся
8	Февраль	Конкурс (внутри объединения) анимационная открытка на День защитника отечества.	- создание анимационных открыток на День защитника отечества, коллективная и индивидуальная работа.	Обучающиеся
9				
10	Март	Беседа о воспитательном и уважительном отношении к	- трудовое воспитание и уважительное отношения к труду, к	Обучающиеся

		труду «Добрые дела красят человека»	продукту труда.	
11	Март	Городской конкурс компьютерной графики «Питерская мышь».	 организация работы с одаренными детьми; развитие творческих способностей и творческой инициативы детей. 	Обучающиеся
12	Апрель	Экскурсия в музей Оптики «Мир оптических иллюзий».	- экскурсионная работа;- развитие и формирование потребности в творчестве	Обучающиеся и их родители
13	Май	XXII Международный фестиваль детского и юношеского киновидеотворчества «Петербургский экран»	- формирование умения планировать свою работу, анализировать результаты деятельности.	Обучающиеся
14	Май	Выставка – конкурс (работ в конце года, внутри объединения)	- развитие интеллектуального воспитания и эмоциональной сферы обучающихся	Обучающиеся
15	Май	Церемония вручения свидетельств о дополнительном образовании выпускникам СПбГЦДТТ «Мы вами гордимся!»	- участие в работе творческого объединения;	Обучающиеся и их родители

Приложение №6 Творческое портфолио группы





Детские видео в группе «ВКонтакте»

9 альбомов



Krita уроки обновлён 9 дней назад



2020-2021 обновлён 17 дней назад



история обновлён месяц назад



Мастер-классы "Домашняя анимацион... 2019-20 уч год обновлён 17 дней назад



обновлён три месяца назад



2018-2019 обновлён четыре месяца назад



2017-2018 год обновлён четыре месяца назад



программы обновлён четыре месяца назад



stop-motion обновлён 7 месяцев назад