



Областное государственное бюджетное учреждение дополнительного образования «Региональный центр выявления и поддержки одаренных детей «Гелиос»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол от 22.05.2023 года № 2

УТВЕРЖДАЮ
Директор ОГБУДО
«Центр одаренных детей «Гелиос»
_____ О.В. Артёмкина
Приказ от 22.05.2023 № 112/ОД



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 00C4896E0FFDEFA83D6228C4BFBEB6BE67
Владелец Артёмкина Оксана Васильевна
Действителен с 03.11.2022 по 27.01.2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
разноуровневая блочно-модульная программа
«Студия мультипликации»

Направленность: *художественная.*

Срок освоения каждого модуля: *по 36 недель.*

Объём программы: *модуль 1-2 по 144 часа,
модуль 3-4 по 72 часа.*

Возраст учащихся: *7-14 лет*

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Студия мультипликации» является *общеразвивающей* и имеет *художественную направленность*.

В образовательной программе учреждения данная программа является одной из программ художественной направленности, поскольку способствует развитию творческой потребности учащихся в художественной деятельности и направлена на обучение созданию собственных анимационных фильмов.

Актуальность программы обусловлена быстрым развитием современных технологий и теми огромными возможностями, которые мультипликация дает для развития творческих способностей ребенка. Техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (рисование, лепка из пластилина, природные материалы, проволока, сыпучие материалы и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой ребенок может найти применение своим способностям, так как мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Необходимо сразу отметить, что анимация и мультипликация – это одно и то же. Термин «анимация» был популярен в Европе и Америке, означал «одушевление» (anime – «душа»). Мультипликация – преимущественно советский термин, который Ф.С. Хитрук расшифровал так: мульти – умножение или увеличение количества кадров + аппликация – создание изображений (кадров) при помощи накладывания на лист элементов персонажей.

Данная программа удовлетворяет потребности ребенка в творческой деятельности, общении с другими детьми в процессе создания нового и интересного творческого продукта – мультфильма. Трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий учащимся возрастной категории 7-14 лет, чем авторская детская мультипликация. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, личные победы, переживания – весь спектр детских эмоций здесь выплескивается на экран. Необходимо ответить, что в данной программе находит применение как традиционная (классическая) мультипликация, так и современная компьютерная анимация.

Классическая (традиционная или ручная) мультипликация – это поочередная смена рисунков, каждый из которых нарисован на листах прозрачной бумаги, а затем сфотографирован на анимационную камеру. В данной программе под классической мультипликацией будет рассматриваться технология, включающая в себя не только покадровую прорисовку на бумаге, но и стоп-моушн (покадровую) анимацию из бумаги, пластилина, песка и других материалов.

Компьютерная анимация – это вид мультипликации, который создается при помощи специальных компьютерных программ, и представляет собой последовательную смену выстроенных в определенном порядке графических файлов. Изменяя форму объектов, аниматоры добиваются имитации их движения при просмотре ролика.

Таким образом, данная общеобразовательная общеразвивающая программа является мощным образовательным инструментом, который учит создавать и воплощать свои идеи в

мультфильмы, и использовать для этого различные техники, такие как пластилиновая анимация, бумажная, рисованная, силуэтная, песочная, предметная и компьютерная.

Отличительная особенность программы заключается в том, что она является *вариативной, блочно-модульной*.

Блок «Классическая анимация» содержит в себе Модули 1,2.

Блок «Компьютерная анимация» содержит в себе Модули 3,4.

Программа является *разноуровневой*, имеет *стартовый (Модуль 1), базовый (Модули 2, 3) и продвинутый (Модуль 4) уровни*.

Краткая характеристика блоков и модулей

Блок «Классическая анимация» Модуль 1 включает знакомство с различными техниками традиционной анимации (пластилиновая плоская перекладка, бумажная перекладка, рисованная анимация, силуэтная анимация, песочная анимация, предметная анимация, объемная пластилиновая анимация) и основами монтажа.

Блок «Классическая анимация» Модуль 2 включает творческую деятельность учащихся по написанию сценария, созданию раскадровки, фонов, персонажей, съемку собственного мультфильма, озвучивание и монтаж.

Блок «Компьютерная анимация» Модуль 3 включают знакомство с компьютерной программой Macromedia flash, создание индивидуальных и групповых анимационных роликов, запись звука и монтаж.

Блок «Компьютерная анимация» Модуль 4 включает создание компьютерных анимационных роликов под руководством педагога, а также творческую деятельность учащихся по написанию сценария, созданию раскадровки, озвучиванию и монтажу.

Модули программы расположены в определенной логической системе: от более простых к более сложным.

Программа позволяет гибко и вариативно подходить к процессу обучения, учитывать различную степень подготовки учащихся, индивидуальные способности, направленность интересов от возраста ребенка.

Адресат программы.

Программа предназначена учащимся от 7 до 14 лет (мальчикам и девочкам), желающим научиться создавать мультфильмы в различных техниках и с применением современных технологий, независимо от уровня способностей ребенка на начальном этапе.

Модуль 1 – группы 7-9 лет, 10-12 лет;

Модуль 3 – 10-12* лет;

Модуль 2 – 12-14* лет;

Модуль 4 – 12-14* лет.

* педагог имеет право принять ребенка более раннего возраста на обучение по модулям, относительно общих правил поступления в коллектив, при наличии документа, подтверждающего прохождение полного курса предыдущего модуля, или при успешном прохождении вступительного тестирования на знание принципов анимации и технологий ее создания.

Условия набора и формирования групп.

Для зачисления на программу учащимся необходимо подать электронную заявку через личный кабинет родителя (законного представителя) или самого учащегося (с 14 лет) на портале «Навигатор дополнительного образования Рязанской области» <https://xn--62-kmc.xn--80aafey1amqq.xn--d1acj3b/program/8489-studiya-multiplikatsii>.

Оптимальное количество детей в группе – 10-15 человек, состав группы постоянный. Группа может состоять как из одновозрастных, так и из разновозрастных детей.

Объём и срок освоения программы, режим занятий.

Объём программы:

Модуль 1, 2 – по 144 часа.

Модуль 3, 4 – по 72 часа.

Срок освоения каждого модуля: 36 недель (учебный год).

Особенности блочно-модульной программы позволяют организовать как относительно краткосрочный (1 учебный год), так и долгосрочный образовательный процесс. В этом случае выстраиваются образовательные маршруты индивидуально для каждого учащегося, которые komponуются в маршруты.

Каждый модуль самодостаточен. Ребенок имеет право как закончить обучение по программе после прохождения обучения по любому модулю, так и продолжить обучение. Изначально выбирается любой из четырех модулей в соответствии с возрастом и желанием ребенка.

Предлагаемые маршруты:

Маршрут 1: Модуль 1 (144ч) + Модуль 2 (144ч) = 288 ч.

Маршрут 2: Модуль 3 (72 ч) + Модуль 4 (72 ч) = 144 ч.

Маршрут 3: Модуль 1 (144 ч) + Модуль 3 (72 ч) + Модуль 4 (72 ч) = 288 ч.

Маршрут 4: Модуль 1 (144ч) + Модуль 2 (144 ч) + Модуль 3 (72 ч) = 360 ч.

Маршрут 5: Модуль 1 (144 ч) + Модуль 2 (144 ч) + Модуль 3 (72 ч) + Модуль 4 (72 ч) = 432 ч.

Таким образом, общий объем часов по программе зависит от выбора ребенком и родителем по рекомендации педагога номера маршрута. Максимально возможный срок обучения по программе составляет 4 года.

Режим занятий:

Модули 1, 2 – занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа; всего 4 часа в неделю.

Модули 3, 4 – занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа; всего 2 часа в неделю.

Форма обучения: очная.

Формы организации учебной деятельности:

- индивидуальная – индивидуальное выполнение заданий;
- групповая – организация работы в малых группах при выполнении практических работ;
- фронтальная – одновременная работа со всеми учащимися (при объяснении нового материала, лекции).

Формы организации занятий: практические и теоретические групповые занятия. Предусмотрены также такие формы как: игры, викторины, конкурсы, выставки, творческие мастерские.

Цель: развитие художественных и творческих способностей учащихся через приобщение к мультипликации с помощью современных технологий.

Задачи программы

Развивающие:

- развивать творческую активность через индивидуальное раскрытие способностей каждого ребенка;
- пробудить интерес к художественному и техническому творчеству;
- сформировать умение слушать членов группы-команды и распределять роли-обязанности (режиссер, сценарист, художник, аниматор и т.п.);

- развивать регулятивные способности обучающихся (целеполагание, планирование, самооценку);
- развивать эстетическое восприятие и творческое воображение.

Воспитательные

- воспитывать трудолюбие, аккуратность;
- прививать навыки работы в группе, формировать культуру общения;
- воспитывать уважение к культуре, традициям и истории.

Обучающие

Модуль 1

- изучить технику безопасности при работе с компьютером и мульт-оборудованием;
- научить историю анимации и технологии создания классической мультипликации;
- изучить работу в различных техниках: пластилиновая анимация, бумажная, рисованная, силуэтная, песочная и предметная;
- научить основам изобразительной грамоты, работы с разнообразными художественными материалами;
- расширить словарный запас обучающихся на основе использования соответствующей терминологии;
- изучить инструменты для осуществления записи звука и видеомонтажа;
- формировать навыки работы с инструментами и приборами при создании мультфильмов.

Модуль 2

- совершенствовать навыки учащихся по созданию мультфильмов в технике классической анимации;
- обучить основным приемам и компьютерным технологиям работы в специальных компьютерных программах.

Модуль 3

- изучить технику безопасности при работе с компьютером;
- изучить историю мультипликации и основные принципы анимации;
- научить технологии создания 2D-анимации;
- изучить работу компьютерной программы для создания анимации;
- научить основам изобразительной грамоты в компьютерной программе для создания анимации;
- расширить словарный запас обучающихся на основе использования соответствующей терминологии;
- изучить инструменты для осуществления записи звука и видеомонтажа.

Модуль 4

- совершенствовать навыки учащихся по созданию мультфильмов в технике компьютерной анимации;
- обучить основным приемам и компьютерным технологиям в работе специальных компьютерных программах.

Планируемые результаты обучения

Результаты	Показатели
<u>Личностные</u>	<ul style="list-style-type: none"> – развитие творческой активности; – повышение интереса к художественному и техническому творчеству; – развитое творческое воображение; – самостоятельность, инициативность, планирование, целеполагание.
<u>Метапредметные</u>	<ul style="list-style-type: none"> – умение воспринимать конструктивную критику; – умение радоваться своим успехам и успехам товарищей; – умение успешно взаимодействовать в коллективе.
<u>Предметные</u>	<p><u>Модуль 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформированные представления об анимации, ее истории и технологиях создания мультфильмов; – сформированные первичные представления по основам изобразительной грамоты и о творчестве художников-мультипликаторов; – расширенный словарный запас обучающихся на основе использования соответствующей терминологии; – сформированные практические навыки работы с инструментами и приборами для создания мультфильмов. <p><u>Модуль 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформированные навыки учащихся по созданию мультфильмов в технике классической анимации; – умение использования различных техник и технических приемов компьютерных специализированных программ для воплощения идей. <p><u>Модуль 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформированные представления об анимации, ее истории и технологии создания компьютерных мультфильмов; – сформированные представления по основам изобразительной грамоты в компьютерных технологиях и о творчестве художников-мультипликаторов; – расширенный словарный запас обучающихся на основе использования соответствующей терминологии; – сформированные практические навыки работы в специализированной компьютерной программе для создания мультфильмов. <p><u>Модуль 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформированные навыки учащихся по созданию мультфильмов в технике компьютерной анимации; – умение использования различных техник и технических приемов компьютерных специализированных программ для воплощения идей.

Воспитательная деятельность.

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачи воспитания по программе:

- организация общения между учащимися на основе опыта творческого самовыражения, как социально значимой деятельности;
- содействие в развитии потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности учащихся;
- воспитание уважения к художественной культуре, искусству, историческому и культурному наследию народов России;
- привитие трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца;
- развитие умения воспринимать конструктивную критику и умения радоваться своим успехам и успехам товарищей;
- содействие в формировании гражданской позиции и общественной активности личности.

Основной формой воспитания и обучения детей является учебное занятие.

Получение информации о достижениях в науке, художественных произведениях и архитектуре, традициях народного творчества и исторических событиях; изучение биографий деятелей российской и мировой науки и культуры, путешественников, героев и защитников Отечества и т. д. — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения.

Применяются следующие методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация и прочее.

Воспитательная деятельность по программе «Студия мультипликации» направлена как на индивидуальную работу с каждым учащимся, так и на формирование детского коллектива.

План воспитательной работы см. *Приложение 1*.

Учебный план Модуль 1 (144 ч)

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ Контроля
		Всего	Теория	Практическая деятельность	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Устный опрос
2.	Анимация или мультипликация.	8	6	2	Практическое

	История анимации. Первые приборы для создания анимации.				задание.
3.	Кадр. Композиция. Предметы в кадре.	4	2	2	Практическое задание.
4.	Техники анимации: пластилиновая плоская перекладка.	10	4	6	Практическое задание.
5.	Принципы анимации.	8	4	4	Практическое задание.
6.	Техники анимации: бумажная плоская перекладка.	6	2	6	Практическое задание.
7.	Сценарий.	12	6	6	Практическое задание.
8.	Техники анимации: предметная и объемная анимация.	8	2	6	Практическое задание.
9.	Музыка в кадре. Запись звука.	6	2	4	Практическое задание.
10.	Техники анимации: рисованная анимация.	8	2	6	Практическое задание.
11.	Монтаж мультфильмов.	10	4	6	Практическое задание.
12.	Техники анимации: силуэтная анимация.	4	2	2	Практическое задание.
13.	Техники анимации: песочная анимация.	4	2	2	Практическое задание.
14.	Практикум.	52	-	52	Мультфильм.
15.	Итоговое занятие. Мультипликация и я.	2	-	2	Просмотр и анализ мультфильмов
	Всего:	144	39	105	

Содержание учебного плана

	Группа 7-9 лет	Группа 10-12 лет
Тема 1. Вводное занятие.		
<i>Теория.</i>	Знакомство с группой. Презентация программы, основных понятий. Техника безопасности при работе с компьютером, web-камерой, мульт-станками и другим оборудованием кабинета.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание простой анимации имени учащегося на мульт-станке.	Создание плавной покадровой анимации имени учащегося на мульт-станке.
<i>Форма контроля.</i>	Устный опрос.	
Тема 2. Анимация или мультипликация. История анимации. Первые приборы для создания анимации.		
<i>Теория.</i>	Анимация или мультипликация – как правильно? История анимации.	

	Знакомство с устройствами для создания анимации: «волшебный фонарь», тауматроп, праксиноскоп, зоотроп. Определение основных составляющих мультфильма: персонаж, фон, элементы фона, движение и другая мультипликационная терминология.	
<i>Практическая работа:</i>	Создание тауматропа.	Создание тауматропа, фенакистископа, флипбука.
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 3. Кадр. Композиция. Предметы в кадре.</i>		
<i>Теория.</i>	Понятие «кадр», грамотное построение кадра, правило третей, золотое сечение. Планы, крупность планов. Монтаж планов. Движение камеры.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Игра на грамотное построение кадра на основе правила третей. Игра по движению камеры.	
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 4. Техники анимации: пластилиновая плоская перекладка.</i>		
<i>Теория.</i>	Перекладка или стоп-моушн анимация. Правила съемки. Частота кадров (fps). Работа в программе Animashooter. Настройка окна просмотра. Экспорт кадров.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание анимации в технике пластилиновой перекладки по сказке. Организация работы в группах. Создание фонов, персонажей. Разбивка персонажей.	
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 5. Принципы анимации.</i>		
<i>Теория.</i>	Уолт Дисней и его аниматоры. Принципы анимации: сжатие и растяжение, движение по дугам, тайминг и спейсинг, сценичность, преувеличение, привлекательность, профессиональный рисунок, доводка и захлест, отказное движение, плавный вход и плавный выход, компановки и фазованное движение («от позы к позе» или «прямо и вперед»), второстепенное действие.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание анимации мяча с использованием принципов сжатие и растяжение, движение по дугам. Разработка персонажа-животного, персонажа-человека. Создание анимации по принципу «Отказное движение». Игра «Кто хочет стать мультипликатором».	Создание анимации мяча с использованием принципов сжатие и растяжение, движение по дугам, тайминг и спейсинг. Разработка персонажа: животного, человека, антропоморфного животного. Создание анимации по принципам «Второстепенное действие», «Доводка и захлест», «Отказное движение». Игра «Кто хочет стать мультипликатором».
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 6. Техники анимации: бумажная плоская перекладка.</i>		

<i>Теория.</i>	Анимация в технике бумажной перекладки.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание фонов, персонажей, анимация бумаги в технике перекладки. Разбивка и скрепление частей персонажа.	
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 7. Сценарий.</i>		
<i>Теория.</i>	Литературная основа. Поиск литературной основы. Сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка собственного сценария. Раскадровка.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Игра «Создай свой сценарий». Разработка сценария и раскадровки по собственному сценарию. Создание анимации в технике пластилиновой анимации по созданному сценарию.	Игра «Создай свой сценарий». Разработка сценария и раскадровки по литературной основе. Разработка сценария и раскадровки по собственному сценарию. Создание анимации в известных техниках по созданным сценариям.
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 8. Техники анимации: предметная и объемная анимация.</i>		
<i>Теория.</i>	Технология создания предметной анимации. Технология создания объемной анимации.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание стоп-моушн анимации людей (учащихся). Разработка объемных фигур из пластилина. Создание фонов для объемной анимации. Создание простой объемной анимации из созданных фигур.	Создание предметной анимации из канцелярских принадлежностей. Создание стоп-моушн анимации людей (учащихся). Разработка объемных фигур из пластилина на металлическом каркасе. Создание фонов для объемной анимации. Создание простой объемной анимации из созданных фигур.
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 9. Музыка в кадре. Запись звука.</i>		
<i>Теория.</i>	Музыка, шумы и голоса в анимации. Авторское право. Открытые источники для поиска музыки и шумов. Запись звука.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Запись голоса для анимации на тему «Рязань». Разработка персонажа с фазами открытия рта (фонемы). Создание анимации.	Разработка короткого сценария с озвучкой открытия рта персонажа (фонемы). Запись голоса для анимации. Создание анимации.
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
<i>Тема 10. Техники анимации: рисованная анимация.</i>		
<i>Теория.</i>	Правила работы со световым планшетом и сканером. Технология создания рисованной анимации. Обязательная нумерация каждого	

	рисунка.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание рисованной анимации с помощью светового планшета на тему «Природа и я». Сканирование созданных рисунков.	Разработка короткого сценария для рисованного мультфильма. Создание рисованной анимации с помощью светового планшета. Сканирование созданных рисунков.
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
Тема 11. Монтаж мультфильмов.		
<i>Теория.</i>	Правила работы в программе для монтажа. Скорость кадров. Эффекты. Титры. Создание вступительных и финальных титров. Обязательное указание авторства музыки, шумов и других использованных в ролике материалов. Экспорт мультфильма.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание мультфильма на основе рисунков-кадров, созданных в теме 10 (рисованной анимации). Поиск музыки. Вставка музыки. Создание титров. Экспорт ролика.	Создание мультфильма на основе рисунков-кадров, созданных в теме 10 (рисованной анимации). Поиск музыки. Вставка музыки. Запись голоса и вставка голоса. Создание титров. Экспорт ролика.
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
Тема 12. Техники анимации: силуэтная анимация.		
<i>Теория.</i>	Технология создания силуэтной анимации.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание из бумаги силуэтов фигур, разбивка фигур. Создание анимации. Запись звука. Поиск музыкального сопровождения. Монтаж анимации.	
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
Тема 13. Техники анимации: песочная анимация.		
<i>Теория.</i>	Технология создания песочной анимации. Инструменты для песочной анимации.	
<i>Практическая деятельность.</i>	Создание песочной анимации.	
<i>Форма контроля.</i>	Выполнение практического задания по теме.	
Тема 14. Практикум.		
<i>Практическая деятельность.</i>	Выбор техники анимации и поиск (или создание) литературного сценария. Разработка раскадровки, фонов, персонажей. Создание анимации. Поиск музыкального сопровождения. Запись звука. Монтаж мультфильма. Экспорт мультфильма. Игра «День российской анимации».	
<i>Форма контроля.</i>	Мультфильм.	
Тема 15. Итоговое занятие. Мультипликация и я.		
<i>Практическая деятельность.</i>	Подведение итогов учебного года. Просмотр созданных мультфильмов в теме 14 с последующим анализом. Просмотр всех созданных в течение учебного года мультфильмов.	

<i>Форма контроля.</i>	Просмотр и анализ мультфильмов
------------------------	--------------------------------

Модуль 2
Учебный план (144 ч)

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практическая деятельность	
1.	Сценарий и раскадровка.	12	4	8	Сценарий.
2.	Подготовка фонов и персонажей к анимации.	40	-	40	Персонажи и фоны.
3.	Анимация.	60	-	60	Последовательность кадров.
4.	Озвучка и музыкальное сопровождение.	10	-	10	Аудио-треки.
5.	Монтаж.	20	-	20	Мультфильм.
6.	Итоговое занятие.	2	-	2	Просмотр созданных мультфильмов, анализ мультфильмов.
	Всего:	144	4	140	

Содержание учебного плана

Тема 1. Сценарий и раскадровка.

Теория. Поиск литературной основы для написания сценария. Раскадровка и аниматик.

Практическая деятельность. Поиск литературной основы, создание сценария, раскадровки и аниматика. Выбор техники создания анимации.

Форма контроля: сценарий.

Тема 2. Подготовка фонов и персонажей к анимации.

Практическая деятельность. Разработка персонажей, разработка и создание фонов.

Форма контроля: персонажи и фоны.

Тема 3. Анимация.

Практическая деятельность. Осуществление съемки в выбранной технике на мульт-оборудовании.

Форма контроля: последовательность кадров.

Тема 4. Озвучка и музыкальное сопровождение.

Практическая деятельность. Поиск музыкального сопровождения с открытым использованием. Запись звука. Поиск шумов.

Форма контроля: аудио-треки.

Тема 5. Монтаж.

Практическая деятельность. Экспорт всех кадров проекта, монтаж со звуком, шумами и музыкой. Вставка титров. Экспорт мультфильма.

Форма контроля: мультфильм.

Тема 6. Итоговое занятие.

Практическая деятельность. Просмотр и анализ созданных мультфильмов.

Форма контроля: Просмотр созданных мультфильмов, анализ мультфильмов.

Модуль 3 (72 ч)

Занятия посвящены истории анимации, основам композиции и построению кадра, инструментарию, автоматизированной анимации, анимации трансформации формы, принципам анимации, написанию сценариев, звукозаписи. В ходе обучения дети будут работать с техническими устройствами: компьютер, микрофон, наушники, графический планшет, интерактивная доска.

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практическая работа	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-	Устный опрос.
2.	История анимации. Виды анимации.	2	1	1	Практическое задание.
3.	Интерфейс программы. Работа со слоями. Автоматизированная анимация. Анимация формы. Фильтры.	10	5	5	Практическое задание.
4.	Принципы анимации.	16	8	8	Практическое задание.
5.	Разработка сценария.	20	5	15	Практическое задание.
6.	Музыкальное сопровождение и запись звука.	4	2	2	Аудио-трек.
7.	Практикум.	16	-	16	Мультфильм.
8.	Итоговое занятие.	2	1	1	Просмотр и анализ творческих работ.
	Всего:	72	24	48	

Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория. Компьютерная графика и ее использование в современном мире. Техника безопасности работы с компьютером. Использование горячих клавиш.

Форма контроля: устный опрос.

Тема 2. История анимации. Виды анимации.

Теория. История анимации, появление и распространение компьютерной анимации. Классификация видов и техник анимации. Плоская и объемная анимация, компьютерная и некомпьютерная (классическая или традиционная) анимация.

Практическая деятельность. Создание тауматропа. Включение компьютера, создание своей рабочей папки на компьютере.

Форма контроля: выполнение практического задания по теме.

Тема 3. Интерфейс программы. Работа со слоями. Автоматизированная анимация. Анимация формы. Фильтры.

Теория. Создание нового проекта (документа), сохранение проекта (документа), экспорт проекта (документа), временная шкала, окно подгрузки файлов, рабочая область, инструменты для рисования, инструменты для создания простых фигур, инструменты для масштабирования и работы с фигурами, заливка фигур. Слои, видимость-невидимость, блокировка. Ключевые кадры, заполненные кадры, пустые кадры. Калькирование – возможность просмотра существующих положений (фаз) анимации предмета или персонажа. Автоматизированная анимация – MotionTween. Трансформация формы – MotionShape.

Практическая деятельность. Работа с инструментами и слоями. Создание первой простой анимации – трансформация движения, трансформация формы. Создание примитивной анимации в программе с использованием калькирования.

Форма контроля: выполнение практического задания по теме.

Тема 4. Принципы анимации.

Теория. Принципы анимации Уолта Диснея и их реализация с помощью компьютера.

Практическая деятельность. Создание анимированных роликов на отработку 12 принципов анимации (например, сжатие и растяжение, доводка и захлест и тп).

Форма контроля: выполнение практического задания по теме.

Тема 5. Разработка сценария.

Теория. Завязка, кульминация, развязка, атмосфера, время действия, место действия, линия действия.

Практическая деятельность. Создание собственного сценария и анимации. Игра «Создай свой сценарий».

Форма контроля: выполнение практического задания по теме.

Тема 6. Музыкальное сопровождение и запись звука.

Теория. Музыка в кадре, звук в кадре, шум в кадре. Лицензия на музыку. Авторское право. Музыка в открытом доступе.

Практическая деятельность. Запись звука, наложение звука на анимацию.

Форма контроля: аудио-трек.

Тема 7. Практикум.

Практическая деятельность. Создание сценария, раскадровки, анимации. Поиску музыкального сопровождения. Запись звука. Монтаж. Экспорт мультфильма.

Форма контроля: мультфильм.

Тема 8. Итоговое занятие.

Практическая деятельность. Просмотр созданных мультфильмов, оформление творческого портфолио из листов персонажей, сценариев и других наработок.

Форма контроля: Просмотр и анализ творческих работ.

Модуль 4 (72 ч)

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практическая деятельность	
1.	Сценарий и раскадровка	6	2	4	Сценарий
2.	Подготовка фонов и персонажей к анимации	20	-	20	Персонажи и фоны
3.	Анимация	30	-	30	Последовательность кадров
4.	Озвучка и музыкальное сопровождение	5	-	5	Аудио-треки
5.	Монтаж	10	-	10	Мультфильм
6.	Итоговое занятие.	2	-	2	Просмотр созданных мультфильмов, анализ
	Всего:	72	2	70	

Содержание учебного плана

Тема 1. Сценарий и раскадровка.

Теория. Поиск литературной основы для написания сценария. Раскадровка и аниматик.

Практическая деятельность. Поиск литературной основы, создание сценария, раскадровки и аниматика. Выбор техники создания анимации.

Форма контроля: сценарий.

Тема 2. Подготовка фонов и персонажей к анимации.

Практическая деятельность. Разработка персонажей, разработка и создание фонов.

Форма контроля: персонажи и фоны.

Тема 3. Анимация.

Практическая деятельность. Осуществление съемки в выбранной технике на мульт-оборудовании.

Форма контроля: последовательность кадров.

Тема 4. Озвучка и музыкальное сопровождение.

Практическая деятельность. Поиск музыкального сопровождения с открытым использованием. Запись звука. Поиск шумов.

Форма контроля: аудио-треки.

Тема 5. Монтаж.

Практическая деятельность. Экспорт всех кадров проекта, монтаж со звуком, шумами и музыкой. Вставка титров. Экспорт мультфильма.

Форма контроля: мультфильм.

Тема 6. Итоговое занятие.

Практическая деятельность. Просмотр и анализ созданных мультфильмов.

Форма контроля: просмотр созданных мультфильмов, анализ.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

Форма обучения: очная.

Язык обучения: русский язык.

Количество учебных недель, часов, сроки проведения аттестации, а также режим занятий определяет календарный учебный график (Приложение 2).

Формы подведения итогов реализации программы:

Контроль и учет результатов обучения осуществляется в форме практических работ, рассчитанных на проверку знаний, умений и навыков учащихся; участия в различных ежегодных конкурсах.

Текущий контроль осуществляется с помощью педагогического наблюдения и выполнения практических заданий.

Педагог оценивает выполнение различных заданий и тем самым делает выводы об успешности освоения программы. Такой вид контроля проводится практически на каждом занятии, что позволяет оперативно внести изменения в содержание занятий и подготовить индивидуальные задания для каждого учащегося.

Итоговый контроль включает в себя:

- тестирование;
- закрытый показ мультфильмов, созданных учащимися работ, с их последующим анализом.

При этом будут учитываться результаты, показанные учащимися на конкурсах муниципального, регионального и всероссийского уровня.

Результативность работы планируется отслеживать в течение учебного года на занятиях путем педагогического наблюдения (развитие каждого ребенка и группы в целом).

Оценочные материалы (см Приложение 3).

Критерии освоения программы

Контроль и учет результатов обучения осуществляется в форме практических работ, рассчитанных на проверку знаний, умений и навыков учащихся; участия в различных ежегодных конкурсах и фестивалях, выставках, показах, смотрах технического творчества.

По результатам аттестации оценивается уровень освоения программы (высокий, средний и минимальный/низкий).

Низкий уровень:	Средний уровень:	Высокий уровень:
– медленный темп выполнения работы, допускаются ошибки;	– средний темп выполнения работы, допускаются мелкие ошибки;	– выполнение работы в быстром темпе, с энтузиазмом, ошибок нет или присутствуют небольшие неточности;
– требуется помощь в подборе материалов;	– работа выполняется самостоятельно, требуется небольшая помощь педагога в подборе материалов;	– настойчивость и активность в обучении, самостоятельность в подборе материала и инструмента;
– учащийся затрудняется в планировании действий;	– учащийся способен выполнить задачи, имеющие определенные трудности в	– учащийся охотно выполняет сложные задания,
– учащийся имеет достаточные теоретические		

<p>знания для создания собственного мультфильма, однако может допускать ошибки терминологии;</p> <ul style="list-style-type: none"> – количество правильных ответов итогового тестирования меньше половины; – мультфильмы небольшой длительности, с маленьким количеством движения и анимации. 	<p>решении, участвует в коллективных делах группы;</p> <ul style="list-style-type: none"> – учащийся может оценить и спланировать свои действия с небольшой помощью педагога, признает свои ошибки, но не всегда может их исправить; – учащийся имеет достаточные теоретические знания; – при создании собственных мультфильмов учащийся самостоятельно занимается съемкой мультфильма, работает со звуком с минимальным привлечением педагога; – количество правильных ответов итогового тестирования меньше от 50% до 75%; – мультфильмы небольшой длительности, с хорошей анимацией. 	<p>помогает во всех коллективных делах группы;</p> <ul style="list-style-type: none"> – учащийся может оценить и спланировать свои действия, признает свои ошибки и умеет их исправлять; – учащийся знает основные понятия и термины; – при создании собственных мультфильмов учащийся самостоятельно разрабатывает сценарий и занимается съемкой мультфильма, работает со звуком и музыкальным сопровождением с минимальным привлечением педагога; – количество правильных ответов итогового тестирования больше 75%; – мультфильмы длительностью 1-5 минут, с хорошей анимацией и продуманным сценарием.
--	--	---

Учащиеся, принимающие участие в конкурсах регионального, всероссийского, международного уровней, и являющиеся призерами или победителями данных мероприятий, автоматически проходят процедуру аттестации и получают высокий уровень при освоении программы.

Условия реализации программы

Методическое обеспечение.

В ходе проведения занятий используются методы и технологии обучения:

- словесные (рассказ, беседа);
- наглядные (иллюстрация, демонстрация и др.);
- практические (упражнения, практические задания и др.);
- репродуктивные и проблемно-поисковые (от частного к общему, от общего к частному);
- методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога.
- игровые технологии,
- технологии дифференцируемого обучения,
- технологии личностно-ориентированного обучения,
- информационные технологии,

– здоровьесберегающие технологии

Применяются следующие методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация и прочее. План воспитательной работы см. *Приложение 3*.

На первых занятиях педагогу особенно важно похвалить каждого ребенка за выполненную работу, внушить уверенность в себе, настроить на продолжение обучения.

Практическая деятельность обучающихся строится *от простого к сложному*.

Особое внимание уделяется на занятиях непосредственному показу (педагогом демонстрирует пример работы с различными инструментами для создания мультипликации).

В конце занятия для закрепления полученных знаний и умений проводится анализ выполненной работы и разбор типичных ошибок. После подведения итогов занятия педагог может дать рекомендации детям в виде домашнего задания.

В ходе занятий учащиеся выполняют комплексы упражнений для глаз и разминку для кистей рук (для выполнения санитарных норм при работе за компьютером и снятия усталости).

Для мотивации детей используется *смена видов деятельности и чередование технических приемов с игровыми заданиями*.

Тема занятия, организация процесса восприятия всегда предполагает активное общение педагога с детьми, также учитывается личное мнение ребенка, его готовность включиться в техническую и художественно-творческую деятельность.

На занятиях присутствует сотворчество педагога и детей, объединенное общим содержанием, поддерживается интерес к совместным действиям, используется художественное слово (загадки и стихи) и элементы актерского мастерства, например, учащиеся изображают то, что нарисовали. Все это вызывает у детей эмоциональный отклик и создает радостное настроение.

Для активизации детей используются задания-игры на развитие фантазии и воображения.

Дидактический и методический материал (Приложение 4):

- схемы цветовых сочетаний;
- схемы по основам композиции;
- правила композиции в кадре;
- 12 принципов анимации;
- таблица планов и движений камеры;
- схема волнообразного, маятникового движения;
- образцы движения животных, человека в анимации;
- игры, викторины (*Приложение 5*)
- словарь аниматора.

Электронные ресурсы:

1. <https://informatika-vrn.ru/> – Всероссийский молодежный IT-фестиваль.
2. <https://stankin.ru/fcttu/> – Московский государственный технологический университет «СТАНКИН».
3. https://vk.com/v_sodrugestve_s_komputerom – Открытый конкурс «В Содружестве с компьютером».
4. <https://www.computer-museum.ru/> – Виртуальный компьютерный музей.

5. <https://62cod.ru/> – сайт ОГБУДО «Центр одаренных детей «Гелиос».

Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс, соответствующий требованиям СанПиН,
- стол для педагога – 1 шт.,
- стул для педагога – 1 шт.,
- столы для учащихся – 8 шт.,
- стулья для учащихся – 16 шт.

Технические средства обучения:

- персональный компьютер педагога – 1 шт.,
- персональные компьютеры учащихся – 16 шт.,
- интерактивная панель – 1 шт.,
- мульт-станок СПАФ-32 – 5 шт.,
- мульт-станок СКАФ-33 – 5 шт.,
- МФУ (многофункциональное устройство) – 1 шт.,
- графический планшет,
- специализированное ПО (программное обеспечение).

Персональные компьютеры объединены в локальную сеть.

Кадровое обеспечение.

Данная программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование, прошедшим специальную подготовку по направлению «художник-аниматор» и отвечающим требованиям профессионального стандарта.

Литература для педагога

1. Бишоп-Стивенс, Уилл. Ты можешь рисовать мультики: 10 простых уроков: [для детей среднего школьного возраста: 12+] / Уилл Бишоп-Стивенс ; [перевод с английского Т. И. Ивакина]. - Москва: #Эксмодетство, 2018. - 64 с. : цв. ил.; 27 см. - (Серия "Ты можешь").; ISBN 978-5-04-089457-4.
2. Курбатова, Н. В. Учимся рисовать: [Для школьников нач. кл.] / Н. В. Курбатова. - Москва : Филол. о-во "Слово" : АСТ, 2002. - 158 с.: ил.; 22 см.; ISBN 5-8123-0087-9.
3. Трупичкина Е.А. Мир песочных фантазий. – М. АРКТИ. 2022. – 112 с. ISBN: 979-5-89415-589-9
4. Уильямс, Ричард Аниматор: набор для выживания: секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр: [12+] / Ричард Уильямс; [перевод Е. Энгельс]. - Москва: Эксмо, 2019. - 389, [2] с.: ил.; 28 см. - ISBN 978-5-04-094713-3.
5. Уотт, Фиона. Я умею рисовать: свыше 120 способов изображения, рисунок, живопись, растирание, печать, красоч. брызги, коллажи из раз. материалов, применение пастели, аквар. размывка / Фиона Уотт; пер. с англ. О. Солодовниковой. - Москва : Росмэн, 2004 (АООТ Твер. полигр. комб.). - 94, [2] с.: цв. ил.; 28 см.; ISBN 5-8451-0974-4 (в пер.)
6. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. – М. Гаятри. 2007 г.
7. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - Москва : Просвещение, 1990. - 175,[1] с. : ил.; 22 см.; ISBN 5-09-001057-9. Альберт Д. MacromediaFlash. Справочник дизайнера. – СПб.: БХВ, 2006. – 544 с.
8. Вовк, Е.Т. Информатика. Уроки по Flash / Вовк Е. Т. - Изд. 2-е, перераб. и доп. - Москва : КУДИЦ-Пресс, 2008. - 192 с. : ил.; 22 см. - (Информатика).; ISBN 978-5-91136-054-2
9. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере: кн. для учителя / Александр Дуванов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2005 (ППП Тип. Наука). - 278 с., [2] л. ил. : ил.; 23 см. - (Азы информатики).; ISBN 5-94157-586-6
10. Жадаев Б., MacromediaFlash. Визуальный самоучитель. – М.: Триумф, 2007. –367 с.
11. Информатика. Все для учителя. Всероссийский научно-методический журнал
12. КапрановаМ.Н. Macromedia Flash. Компьютерная графика и анимация. – М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2010. – 96 с.
13. Киркпатрик Г., Пити К. Мультипликация во Flash. – М: НТ-пресс, 2006. – 336 с.
14. СлепченкоК. Macromedia Flash Professional 8. – СПб: БХВ, 2006.– 416 с.
15. Уильямс, Ричард Аниматор: набор для выживания: секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр : [12+] / Ричард Уильямс ; [перевод Е. Энгельс]. - Москва : Эксмо, 2019. - 389, [2] с. : ил.; 28 см. - (Must read!); ISBN 978-5-04-094713-3 : 2000 экз.

Для учащихся

1. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. – М. Гаятри. 2007 г.
2. Запаренко В.С. Школа рисования Виктора Запаренко. Рисуем движение : [Походка и ее характер. Анимация. Комикс.]. - СПб.: Нева; М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2003 (М. : ПФ Красный пролетарий). - 79 с. : цв. ил.; 28 см.; ISBN 5-7654-2740-5.

3. Запаренко В.С. Энциклопедия рисования / Виктор Запаренко. - СПб. : Нева ; М. : ОЛМА-Пресс, 2000. - 95 с. : ил.; 29 см. - (Золотая коллекция школьника).; ISBN 5-7654-0718-8
4. Иванова Ю.Н. Юлия Иванова: Мультфильмы. Секреты анимации. – М. Настя и Никита. 2017 г.
5. Капранова М.Н. Информатика. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация. /Марина Капранова – Солон-пресс. 2010. – 96 с.: 978-5-91359-082-4
6. Минимульттик. Создание анимации онлайн. Режим доступа: <http://minimultik.ru/>
7. Дети в Интернете. Рисовалки и редакторы. Рисование онлайн. Режим доступа: <http://www.newart.ru/gal18.htm>

Интернет-источники

1. Видеоуроки. Сайт для учителей. Режим доступа: <http://www.videouroki.net>
2. Бабиченко Д.Н. Немного истории // Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации. – М. : Искусство, 1964 ; То же [Электронный ресурс] // Все о рекламе : электрон. б-ка / Бизнес-клуб «Результат». – [М.], 2002-2007. – URL: <http://www.reklama.rezultat.com/video/02/2.htm>
3. История отечественной мультипликации [Электронный ресурс] // Мульттик.Ру : все о мультиках, мультяшках и мультфильмах : [сайт]. – URL: <http://www.myltik.ru/index.php/index.php?topic=interes/history&fe=history3>
4. Как создать мультфильм на компьютере? [Электронный ресурс] // Movavi.ru. URL: <https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html>
5. Как создают мультфильмы: [Электронный ресурс] // Newtonew. URL: <https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy>
6. Мультипликация: [Электронный ресурс] // Академик. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/4716>
7. Мультфильм : (история, рейтинг) [Электронный ресурс] // Планета Мультфильмов : [сайт]. – М., 2003-2007. – URL: <http://ulin.ru/whatshow.htm#soyuzmultfilm>
8. Нугербеков Б. На экране куклы [Электронный ресурс] : [в т. ч. о режиссере А. Токшабаеве] // АменХайдаров : казах. художник и режиссер : [сайт]. – [Б.м., б.г.]. – URL: <http://amen-khaidar.narod.ru/doll.htm>
9. Программы для создания анимации: [Электронный ресурс] // COMPSECURITY. URL: <https://comp-security.net/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D1%8B-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/>
10. Терещенко М. Любовь по старым правилам: [в т. ч. о режиссере А. Петрове] // Эксперт. – 2007. – № 11; То же [Электронный ресурс] // Российская анимация в буквах и фигурах : [сайт]. – М., 2007. – URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=248>

Календарный план воспитательной работы

№	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели и события
1.	День отца	октябрь	Беседа, рассказ; практическое занятие по созданию м/ф отца.	М/ф ко дню отца.
2.	Новогодняя Елка	декабрь	Мероприятие на уровне ОУ.	Фото-, видеоматериалы с выступлением детей.
3.	Международный женский день	март	Беседа, рассказ; практическое занятие по созданию открытки.	Праздничный мультфильм для мам.
4.	День российской анимации	апрель	Беседа, рассказ; игра.	Фото-, видеоматериалы занятия.
5.	День Победы	май	Беседа, рассказ.	Фото-, видеоматериалы занятия.

**Календарный учебный график
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Студия мультипликации»**

Модуль 1

№ п/п	Месяц	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма занятий
1.	Сентябрь	2	Вводное занятие.	Кабинет 46	Устный опрос.
2.	Сентябрь	8	Анимация или мультипликация. История анимации. Первые приборы для создания анимации.	Кабинет 46	Практическое задание.
3.	Сентябрь-октябрь	4	Кадр. Композиция. Предметы в кадре.	Кабинет 46	Практическое задание.
4.	Октябрь	10	Техники анимации: пластилиновая плоская перекладка.	Кабинет 46	Практическое задание.
5.	Октябрь-ноябрь	8	Принципы анимации. Сжатие и растяжение, движение по дугам, тайминг и стречинг, сценичность, привлекательность, преувеличение, профессиональный рисунок, доводка и захлест, второстепенное действие, упреждение, плавный вход-выход, прямо и вперед или от позы к позе.	Кабинет 46	Практическое задание.
6.	Ноябрь	6	Техники анимации: бумажная плоская перекладка.	Кабинет 46	Практическое задание.
7.	Ноябрь	12	Сценарий.	Кабинет 46	Практическое задание.
8.	Декабрь	8	Техники анимации: предметная и объемная анимация.	Кабинет 46	Практическое задание.
9.	Декабрь	6	Музыка в кадре. Запись звука.	Кабинет 46	Практическое задание.
10.	Декабрь-	8	Техники анимации:	Кабинет 46	Практичес

	январь		рисованная анимация.		кое задание.
11.	Январь	10	Монтаж мультфильмов.	Кабинет 46	Практическое задание.
12.	Февраль	4	Техники анимации: силуэтная анимация.	Кабинет 46	Практическое задание.
13.	Февраль	4	Техники анимации: песочная анимация.	Кабинет 46	Практическое задание.
14.	Февраль-май	52	Практикум по созданию мультфильмов. Разработка сценария, раскадровки, фонов и персонажей, создание анимации, поиск звукового и музыкального сопровождения, запись голоса, монтаж, экспорт мультфильма.	Кабинет 46	Мультфильм.
15.	Май	2	Мультипликация и я. Итоговое занятие.	Кабинет 46	Просмотр и анализ мультфильмов.

Начало учебного года по программе	11 сентября 2023 года
Окончание учебного года по программе	31 мая 2024 года
Продолжительность учебного года	36 недель
Количество учебных дней в год	72
Количество занятий в неделю	2 раза в неделю по 2 часа
Годовая учебная нагрузка	144 часа

Модуль 2

№ п/п	Месяц	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма занятий
1.	Сентябрь	12	Сценарий и раскадровка.	Кабинет 46	Сценарий
2.	Октябрь-декабрь	40	Подготовка фонов и персонажей к анимации.	Кабинет 46	Персонажи и фоны
3.	Январь-март	60	Анимация.	Кабинет 46	Последовательность кадров
4.	Апрель	10	Озвучка и музыкальное сопровождение.	Кабинет 46	Аудио-треки

5.	Апель-май	20	Монтаж.	Кабинет 46	Мультфильм
6.	Май	2	Итоговое занятие.	Кабинет 46	Просмотр созданных мультфильмов, анализ мультфильмов

Начало учебного года по программе	11 сентября 2023 года
Окончание учебного года по программе	31 мая 2024 года
Продолжительность учебного года	36 недель
Количество учебных дней в год	72
Количество занятий в неделю	2 раза в неделю по 2 часа
Годовая учебная нагрузка	144 часа

Модуль 3

N п/п	Месяц	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма занятий
1.	Сентябрь	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	Кабинет 46	Устный опрос.
2.	Сентябрь	2	История анимации. Виды анимации.	Кабинет 46	Практическое задание.
3.	Сентябрь-ноябрь	10	Интерфейс программы. Работа со слоями. Автоматизированная анимация. Анимация формы. Фильтры.	Кабинет 46	Практическое задание.
4.	Ноябрь-декабрь	16	Принципы анимации.	Кабинет 46	Практическое задание.
5.	Январь-февраль	20	Разработка сценария.	Кабинет 46	Практическое задание.
6.	Март	4	Музыкальное сопровождение и запись звука.	Кабинет 46	Аудио-трек.
7.	Март-апрель-май	16	Практикум.	Кабинет 46	Мультфильм.
8.	Май	2	Подведение итогов учебного года.	Кабинет 46	Просмотр и анализ творческих работ.

Начало учебного года по программе	11 сентября 2023 года
-----------------------------------	-----------------------

Окончание учебного года по программе	31 мая 2024 года
Продолжительность учебного года	36 недель
Количество учебных дней в год	72
Количество занятий в неделю	1 раз в неделю по 2 часа
Годовая учебная нагрузка	72 часа

Модуль 4

№ п/п	Месяц	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма занятий
1.	Сентябрь	6	Сценарий и раскадровка.		Сценарий.
2.	Октябрь-декабрь	20	Подготовка фонов и персонажей к анимации.		Персонажи и фоны.
3.	Декабрь-март	30	Анимация.		Последовательность кадров.
4.	Март-апрель	5	Озвучка и музыкальное сопровождение.		Аудио-треки.
5.	Апрель-май	10	Монтаж.		Мультфильм.
6.	май	2	Итоговое занятие.		Просмотр созданных мультфильмов, анализ.

Начало учебного года по программе	11 сентября 2023 года
Окончание учебного года по программе	31 мая 2024 года
Продолжительность учебного года	36 недель
Количество учебных дней в год	72
Количество занятий в неделю	1 раз в неделю по 2 часа
Годовая учебная нагрузка	72 часа

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Итоговый тест

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Студия мультипликации»

Модуль 1

1. Как называется один из первых приборов для анимации в виде куга с двумя ниточками для вращения?

А. Тауматроп	С. Праксиноскоп
В. Зоотроп	Д. Фенакистескоп
2. Аниматоры какой студии разработали принципы анимации?

А. Союзмультфильм	С. Пиксар
В. Дисней	Д. Мельница
3. Сколько принципов анимации?

А. 6	С. 12
В. 9	Д. 18
4. Какие принципы анимации лежат в основе движения прыгающего мяча?

А. Сжатие и растяжение	С. Сжатие и растяжение, тайминг и движение по дугам
В. Сжатие и растяжение, тайминг	Д. Сжатие и растяжение, тайминг, движение по дугам и отказное движение
5. Какой принципе лежит в основе анимации с рисунка?

А. Преувеличение	
В. Второстепенное движение	
С. Профессиональный рисунок	
Д. Движение по дугам	
6. Какой техники анимации не существует?

А. Песочной	С. Теневой
В. Картонной	Д. Бумажной
7. Что такое FPS?

А. Частота кадров в секунду	С. Качество мультфильма
В. Общее количество кадров	Д. Количество мультфильмов
8. С помощью какого устройства записывается звук?

А. Патефон	С. Патиссон
В. Микрофон	Д. Мегафон
9. Раскадровка – это

А. Рисунки персонажей	
В. Фоны для анимации	
С. Звуки для анимации	
Д. Последовательность картинок-кадров для анимации	
10. Сценарий – это

А. Произведение, на основе которого снят мультфильм	
В. Рисунки персонажей	



С. Фоны для анимации

Д. Звуки для анимации

Правильные ответы: 1-А, 2-В, 3-С, 4-С, 5-А, 6-А, 7-А, 8-В, 9-Д, 10-А

Модуль 2

1. Сценарий – это
 - А. Произведение, на основе которого снят мультфильм
 - В. Рисунки персонажей
 - С. Фоны для анимации
 - Д. Звуки для анимации
2. Раскадровка – это
 - А. Рисунки персонажей
 - В. Фоны для анимации
 - С. Звуки для анимации
 - Д. Последовательность картинок-кадров для анимации
3. Сколько принципов анимации? _____
4. Назовите основные составляющие для написания сценария:

5. С помощью какого устройства записывается звук?
 - А. Патефон
 - В. Микрофон
 - С. Патиссон
 - Д. Мегафон
6. Сколько фонов необходимо для съемки в объеме?
 - А. 1
 - В. 2
 - С. 3
 - Д. 4
7. Что такое FPS?
 - А. Частота кадров в секунду
 - В. Общее количество кадров
 - С. Качество мультфильма
 - Д. Количество мультфильмов
8. Какова стандартная частота кадров в секунду?
 - А. 6
 - В. 12
 - С. 24
 - Д. 36
9. Что такое титры?
 - А. Информация о мультфильме
 - В. Заставка с названием мультфильма
 - С. Заставка, информация об авторах, партнерах, годах создания мультфильма
 - Д. Информация о длительности мультфильма
10. В каком формате лучше сохранять мультфильм?
 - А. AVI
 - В. MOV
 - С. Mp4
 - Д. Mp3

Правильные ответы: 1-А, 2- Д, 3-12, 4- экспозиция, завязка, кульминация, развязка, финал, 5-В, 6- Д, 7-А, 8-С, 9-С, 10-С

Модуль 3

1. Как называется один из первых приборов для анимации в виде куга с двумя ниточками для вращения?
 - А. Тауматроп
 - В. Зоотроп
 - С. Праксиноскоп
 - Д. Фенакистескоп
2. Аниматоры какой студии разработали принципы анимации?
 - А. Союзмультфильм
 - В. Дисней
 - С. Пиксар
 - Д. Мельница
3. Сколько принципов анимации?
 - А. 6
 - В. 9
 - С. 12
 - Д. 18
4. Какие принципы анимации лежат в основе движения прыгающего мяча?
 - А. Сжатие и растяжение
 - В. Сжатие и растяжение, тайминг
 - С. Сжатие и растяжение, тайминг и движение по дугам
 - Д. Сжатие и растяжение, тайминг, движение по дугам и отказное движение
5. Какой принципе лежит в основе анимации с рисунка?
 - А. Преувеличение
 - В. Второстепенное движение
 - С. Профессиональный рисунок
 - Д. Движение по дугам
6. Какая «горячая» клавиша создает пустые ключевые кадры?
 - А. F5
 - В. F6
 - С. F7
 - Д. CTRL+S
7. Автоматизированная анимация создается с помощью кнопки...
 - А. Motion Shape
 - В. Motion Tween
 - С. Motion Type
 - Д. Motion Motion
8. С помощью какой опции можно сделать свечение огня?
 - А. Размытие цвета
 - В. Изменение цвета
 - С. Наложение фильтра
 - Д. Наложение маски
9. Какая комбинация «горячих» клавиш запускает тестовый просмотр ролика?
 - А. CTRL+A
 - В. CTRL+N
 - С. CTRL+X
 - Д. CTRL+Enter
10. В каком формате лучше сохранять мультфильм?
 - А. AVI
 - В. MOV
 - С. Mp4
 - Д. Mp3



Правильные ответы: 1-А, 2- В, 3-С, 4- С, 5-В, 6- С, 7-В, 8-С, 9-Д, 10-С

Модуль 4

1. Сценарий – это
 - А. Произведение, на основе которого снят мультфильм
 - В. Рисунки персонажей
 - С. Фоны для анимации
 - Д. Звуки для анимации
2. Раскадровка – это

- A. Рисунки персонажей
 - B. Фоны для анимации
 - C. Звуки для анимации
 - D. Последовательность картинок-кадров для анимации
3. Сколько принципов анимации? _____
4. Назовите основные составляющие для написания сценария:
-
5. С помощью какого устройства записывается звук?
- A. Патефон
 - B. Микрофон
 - C. Патиссон
 - D. Мегафон
6. Сколько фонов необходимо для съемки в объеме?
- A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 4
7. Что такое FPS?
- A. Частота кадров в секунду
 - B. Общее количество кадров
 - C. Качество мультфильма
 - D. Количество мультфильмов
8. Какова стандартная частота кадров в секунду?
- A. 6
 - B. 12
 - C. 24
 - D. 36
9. Что такое титры?
- A. Информация о мультфильме
 - B. Заставка с названием мультфильма
 - C. Заставка, информация об авторах, партнерах, годах создания мультфильма
 - D. Информация о длительности мультфильма
10. В каком формате лучше сохранять мультфильм?
- A. AVI
 - B. MOV
 - C. Mp4
 - D. Mp3
- Правильные ответы: 1-А, 2- D, 3-12, 4- экспозиция, завязка, кульминация, развязка, финал, 5-В, 6- D, 7-А, 8-С, 9-С, 10-С

Критерии оценки итогового теста

В итоговом тесте 10 вопросов-заданий. Уровень освоения теоретического материала программы зависит от количества верных ответов.

До 50% выполненных заданий – низкий уровень освоения теоретического материала.

50-75% - средний уровень освоения теоретического материала.

75-100% - высокий уровень освоения теоретического материала.

Критерии оценки представленных на просмотре мультфильмов

Образовательные результаты освоения практического материала данной программы могут быть выявлены через критерии оценки выполнения творческой работы. В конце учебного года проводится итоговый контроль в форме просмотра мультфильмов. На каждого ребенка заполняется таблица по результатам его творческой работы.

Фамилия, имя учащегося	
Название работы	
Художественность и техника	
Качество фонов	
Качество персонажей	
Качество звукового сопровождения	
Качество монтажа	
Самостоятельность	
Завершенность	
Оценка	

Система оценок:

«5» – работа аккуратна, завершена, выполнена самостоятельно – высокий уровень освоения практического материала программы.

«4» – работа аккуратна, завершена, выполнена с помощью педагога – средний уровень освоения практического материала программы.

«3» – работа неаккуратна, завершена, выполнена с помощью педагога – низкий уровень освоения практического материала программы.

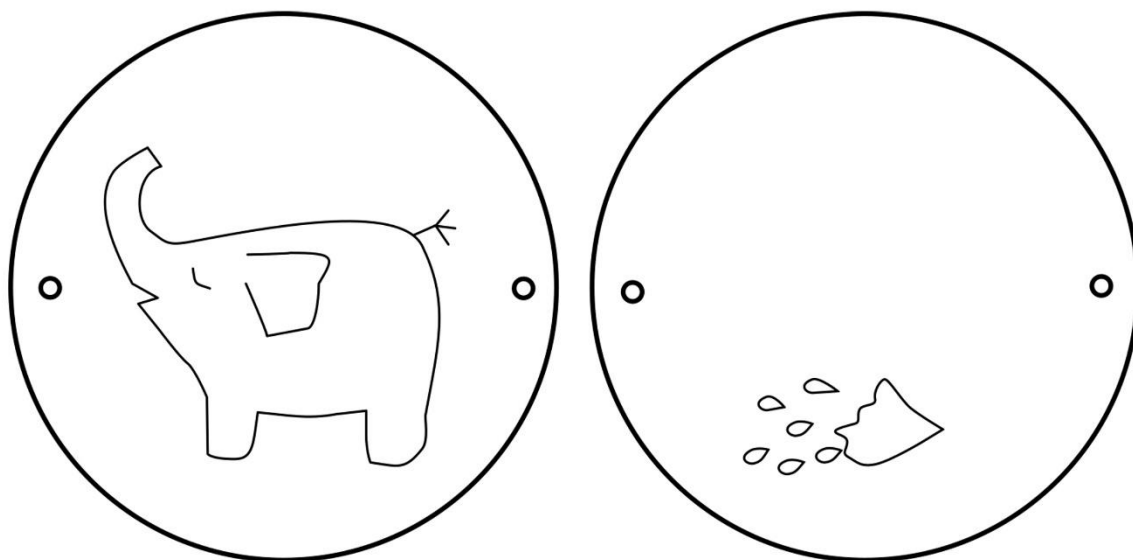
«2» – работа не завершена – практический материал программы не освоен.

Приборы для анимации

Зоотороп



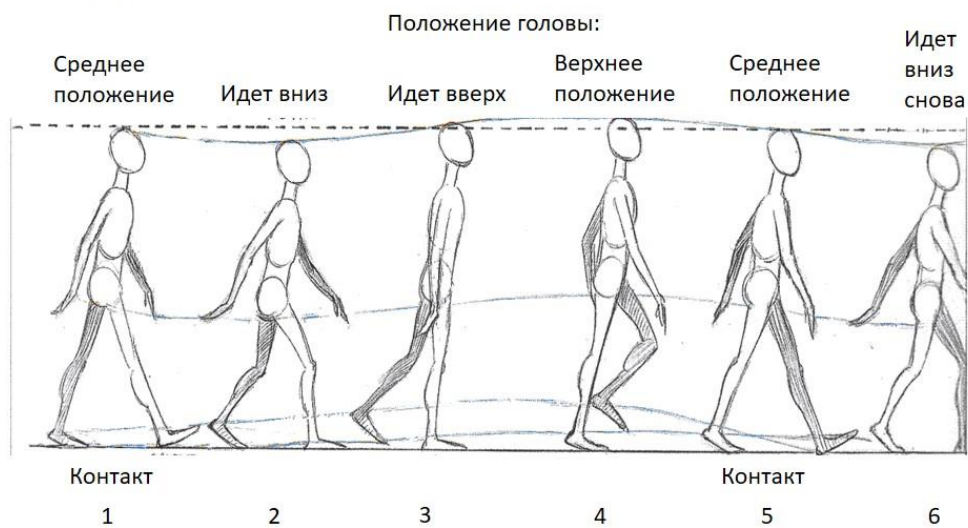
Тауматроп



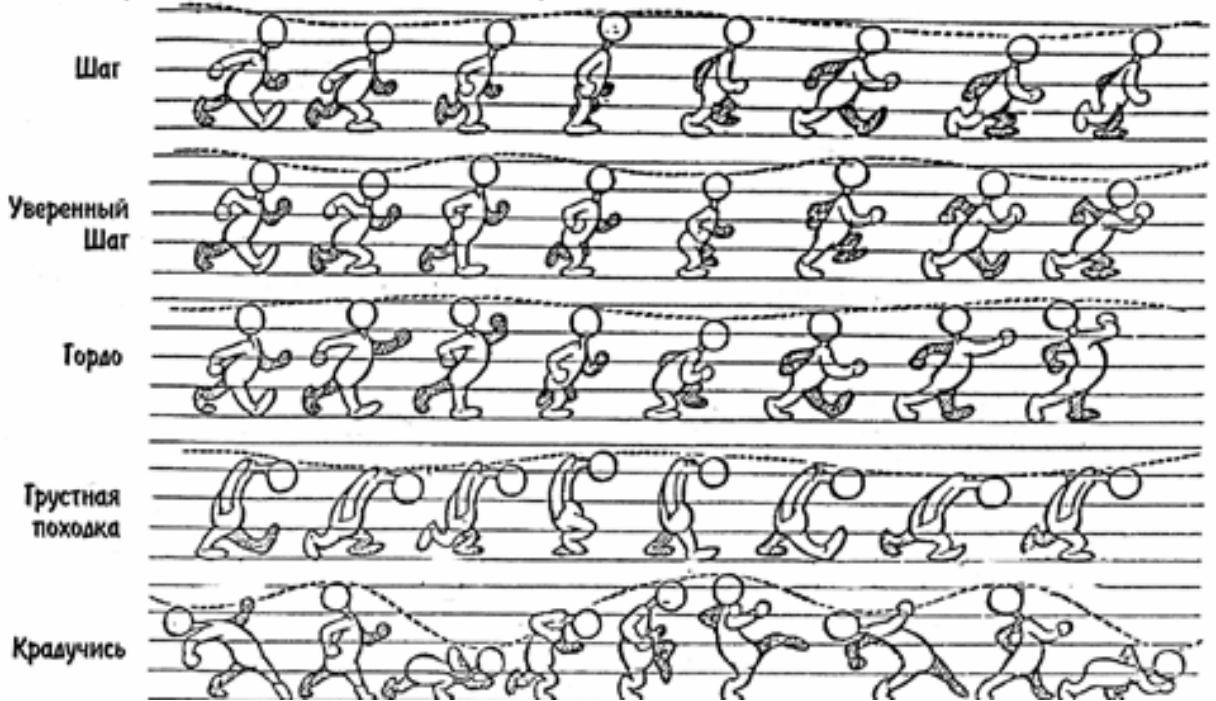
Фенакистископ



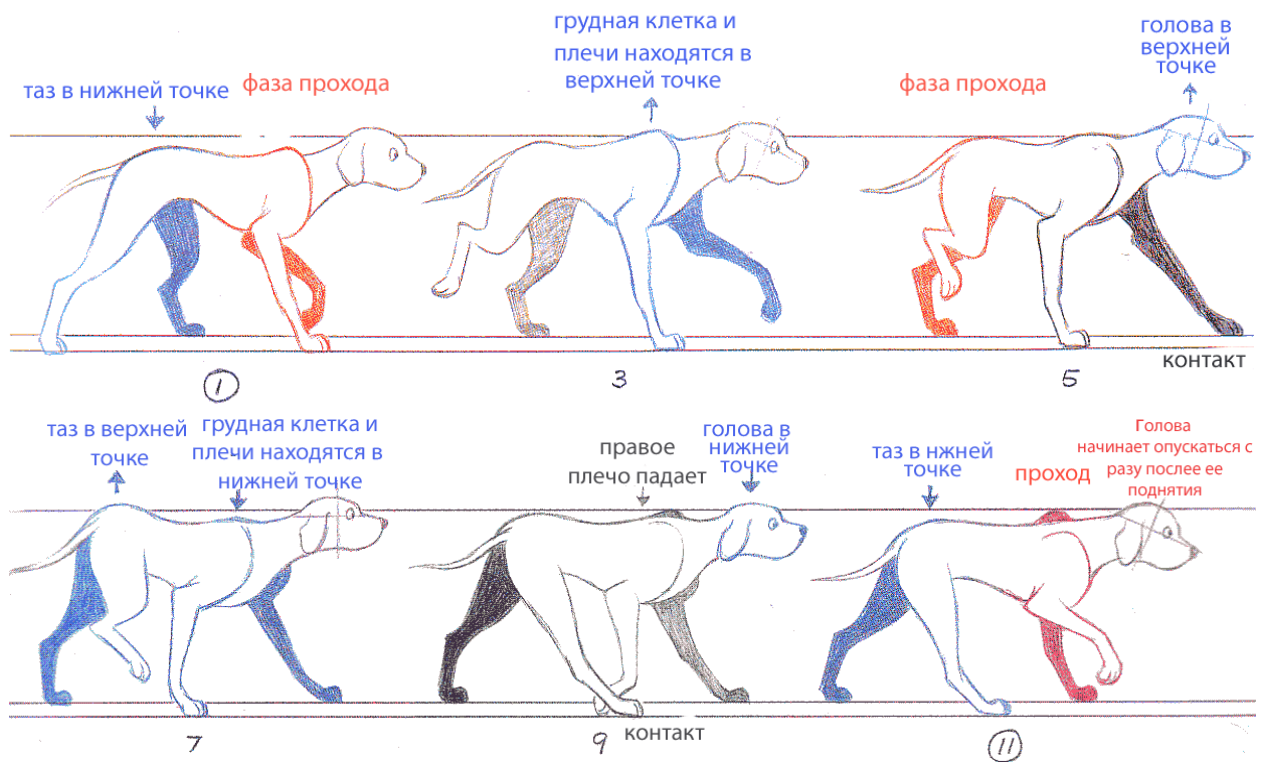
Походка человека

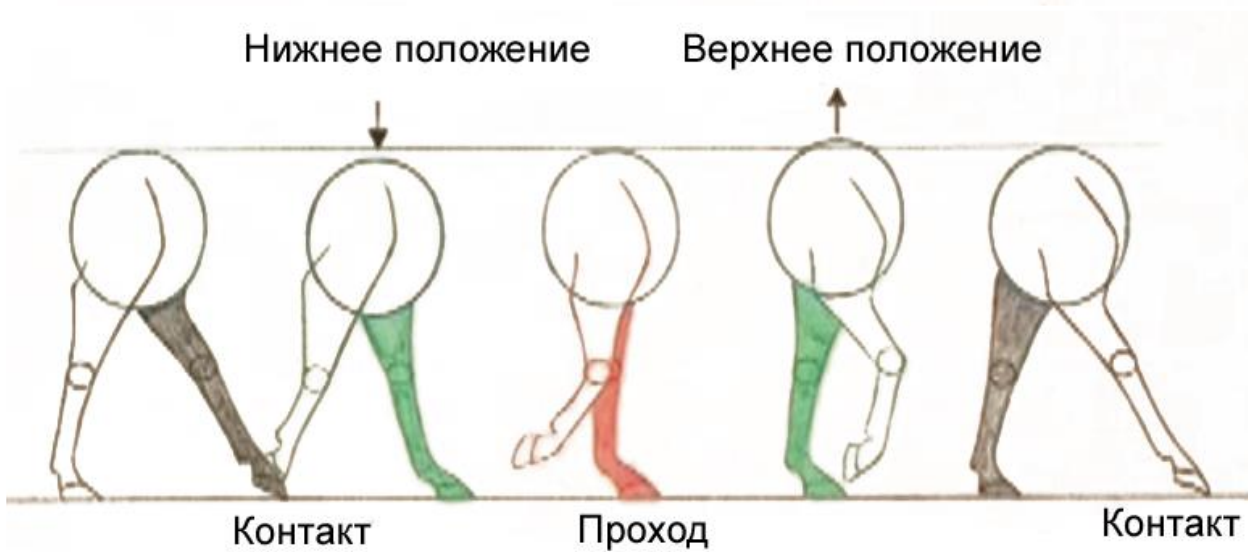
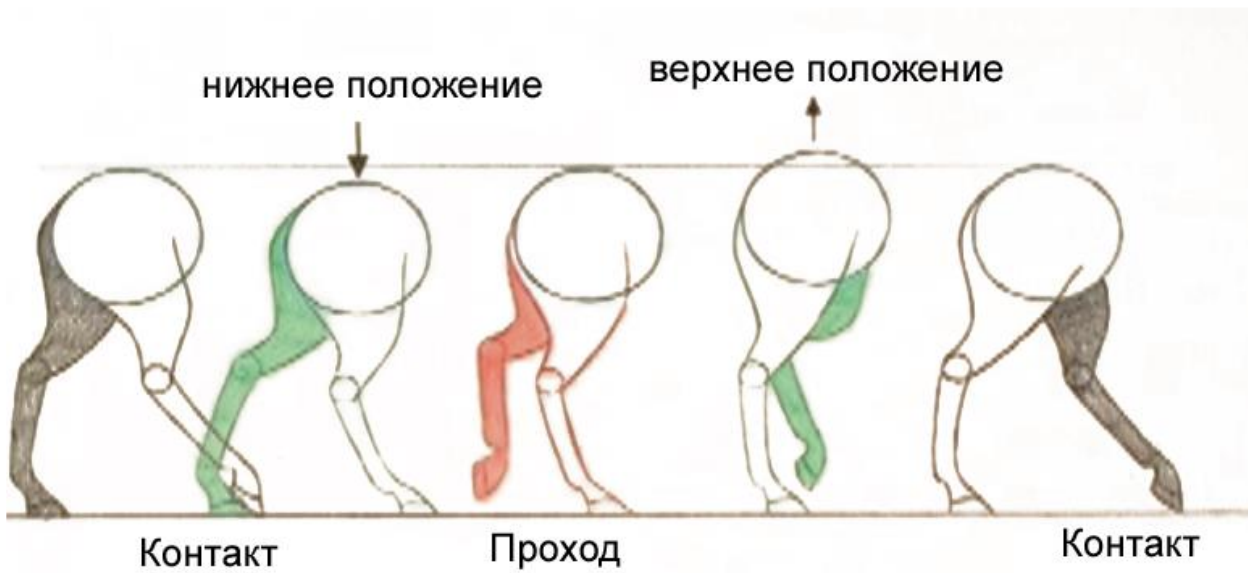
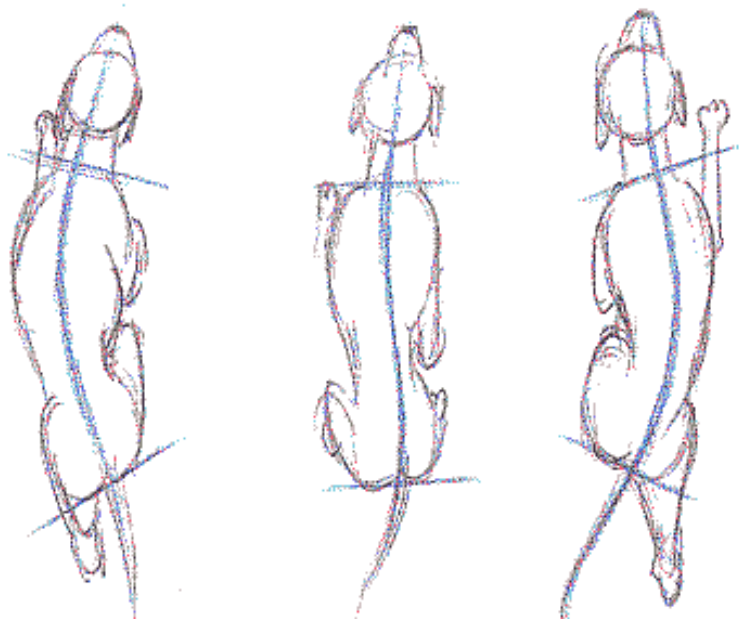


Сравнительная таблица различных походок человека



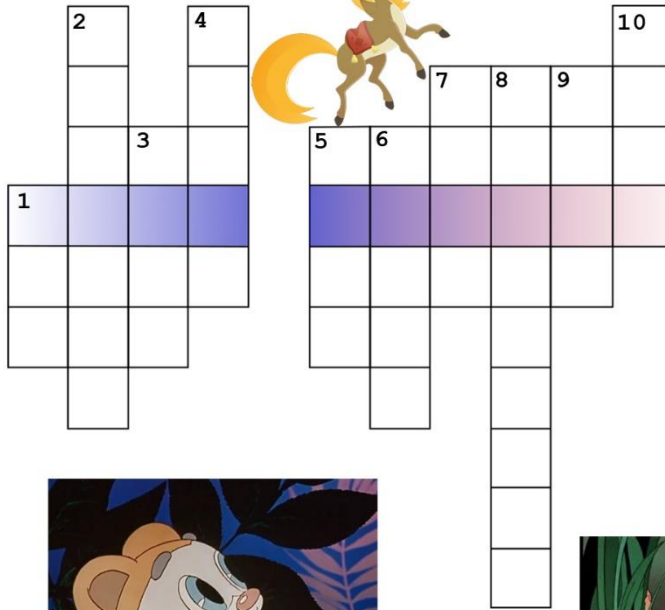
Походка животных



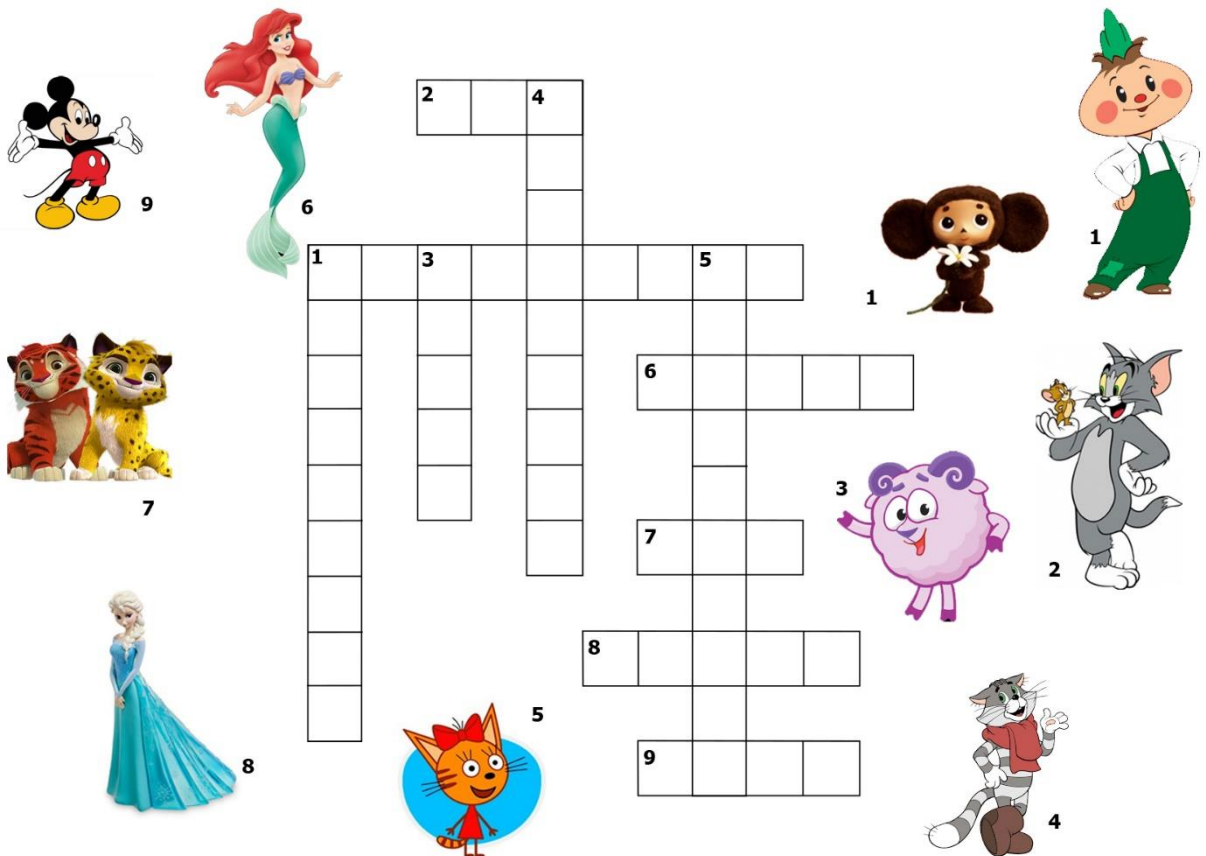


Кроссворды

Праздничный кроссворд
Давайте проверим, как хорошо
вы знаете персонажей
российской (советской) анимации.



1. Тили-бом, загорелся кошкин ...
2. Здание, вместившее мышку, лягушку, зайчика, лису, волка.
3. Кто поет песенку "От улыбки станет всем светлей"
4. Как зовут мальчика, путешествующего с гусями?
5. Что добавляли к слову "Здравствуй" Медвежонок и Ежик, путешествующие по облакам.
6. ...-горбунок.
7. Белый и серый жили у бабуси.
8. Девушка с хвостом рыбы.
9. Зверек, бродивший в тумане.
10. У кого в голове опилки?



Ребусы

Как зовут самую известную мультяшную мужу?



Котёнок из мультфильма с самым необычным кошачьим именем



Автор, по рассказам которого сняли мультфильм "Простоквашино"



Режиссёр, снявший лучший мультфильм всех времен и народов



Приложение 4

Дидактический материал

Цветовой круг



ЦВЕТОВАЯ СХЕМА

СОЧЕТАНИЯ ЦВЕТОВ

ОДНОЦВЕТНЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

ОСНОВНЫЕ РАЗБИТОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ВТОРИЧНЫЕ АНАЛОГИЧНЫЕ

ЦВЕТОВОЙ КРУГ

ЦВЕТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

АХРОМАТИЧЕСКИЕ

МОНОХРОМАТИЧЕСКИЕ

ОСНОВНЫЕ

РОДСТВЕННЫЕ

СОСТАВНЫЕ

НЕЙТРАЛЬНАЯ

СЛОЖНЫЕ

РОДСТВЕННО-КОНТРАСТНЫЕ

КОНТРАСТНЫЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

СМЕШЕНИЕ ЦВЕТА

	+		=			
	+		=			
	+		=			
	+		=			
	+		=			
	+		+		=	
	+		+		=	

ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА

(Всприятие цвета меняется в зависимости от фона, на котором он расположен.)

(Теплые цвета кажутся ближе, а холодные – дальше.)

ПОПУЛЯРНЫЕ ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ

Дополнительная (комплементарная)



Аналоговая триада



Контрастная триада



Комплементарный сплит



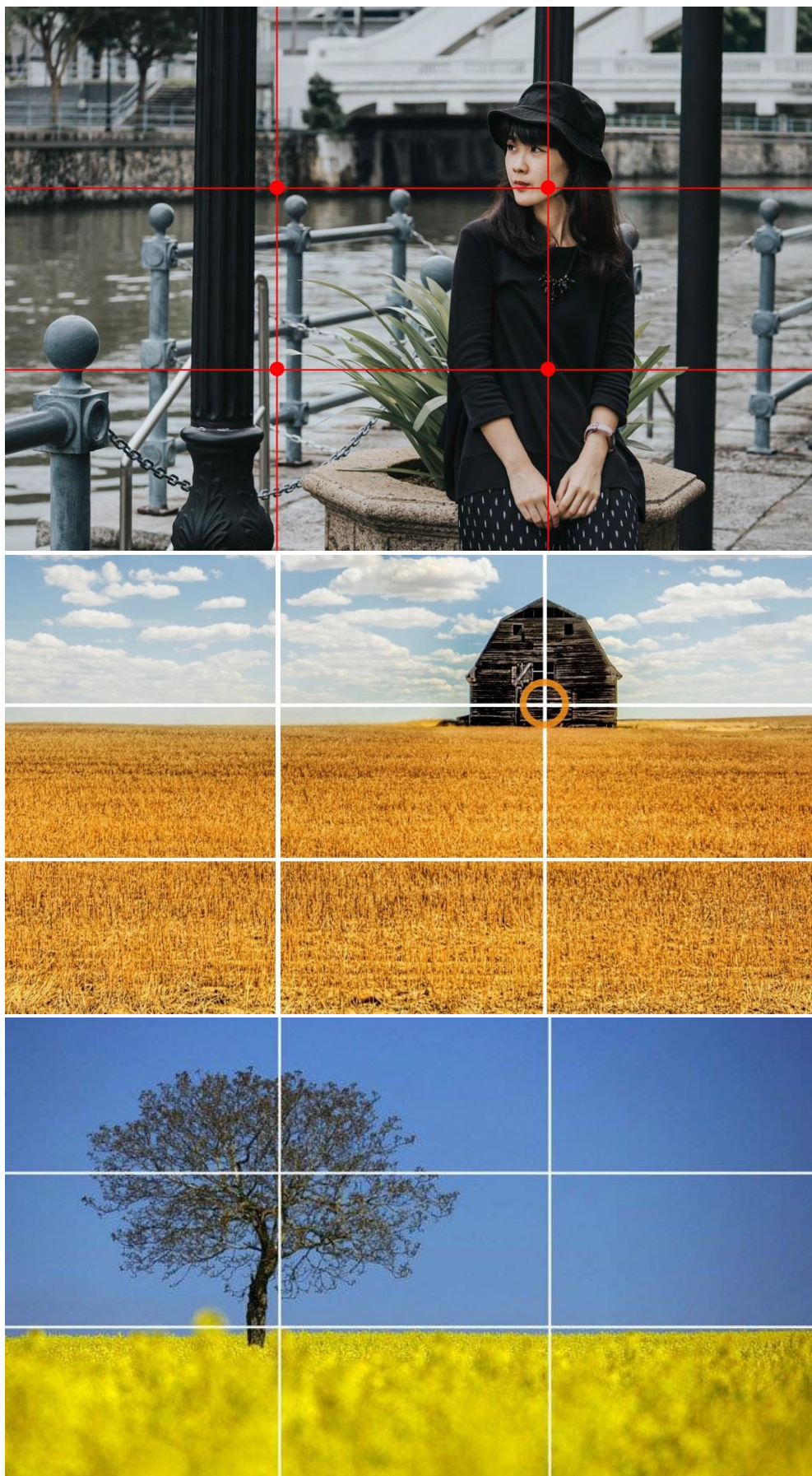
Тетрада (прямоугольная схема)



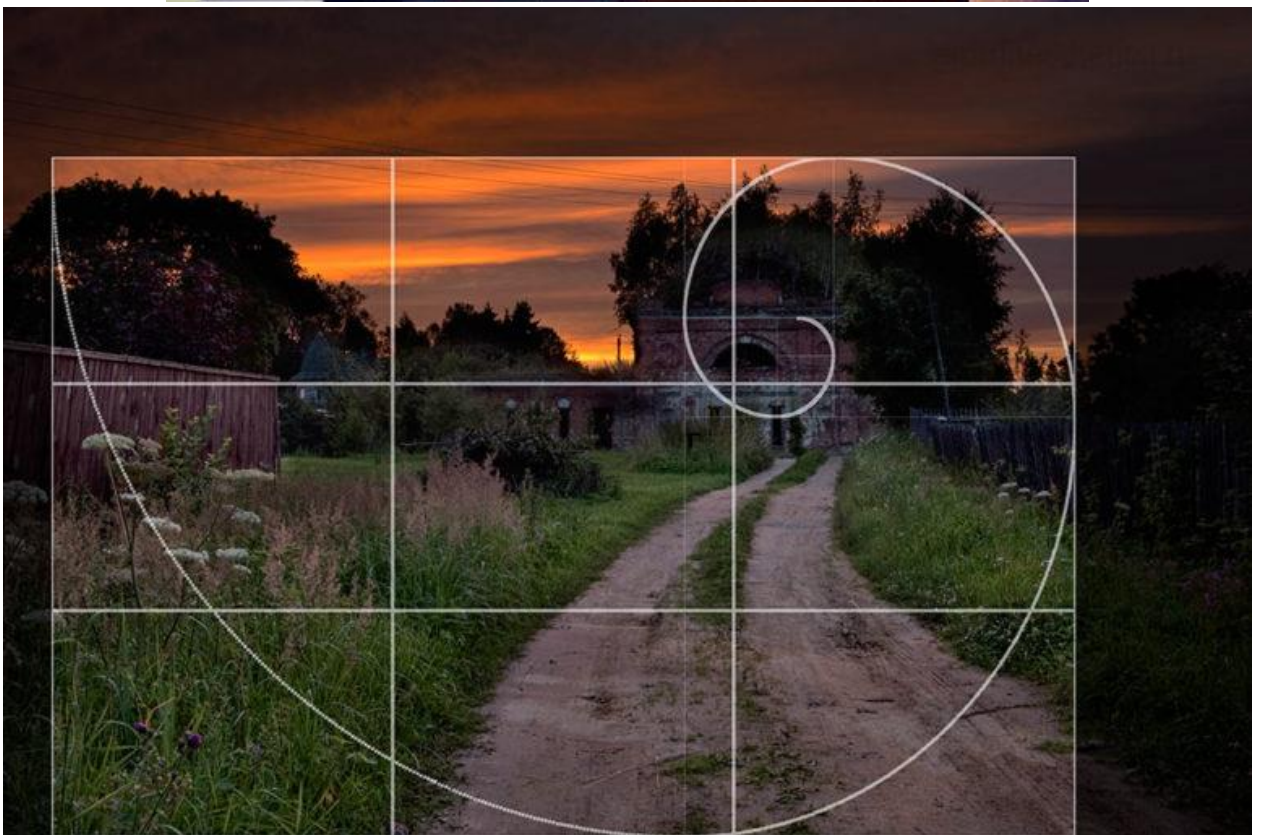
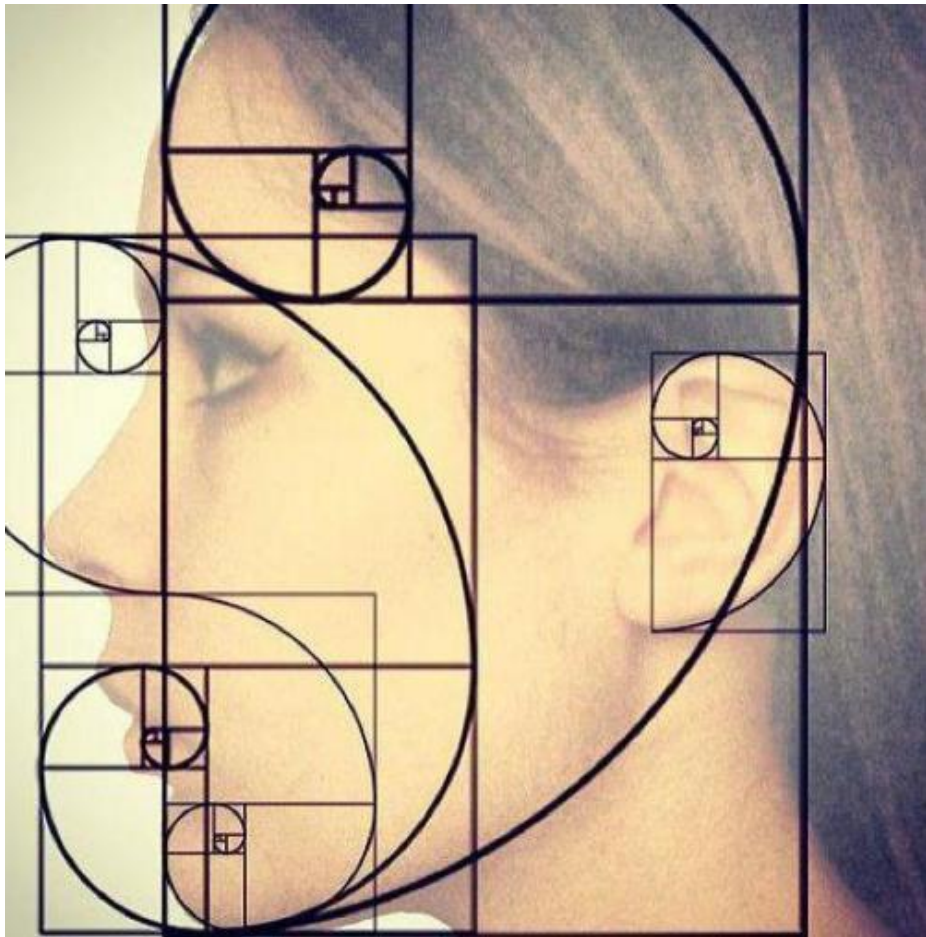
Монохромная



Правило третей



Кривая Фибоначчи



Планы



ДЕТАЛЬ



2-ОЙ СРЕДНИЙ ПЛАН



КРУПНЫЙ ПЛАН



ОБЩИЙ ПЛАН

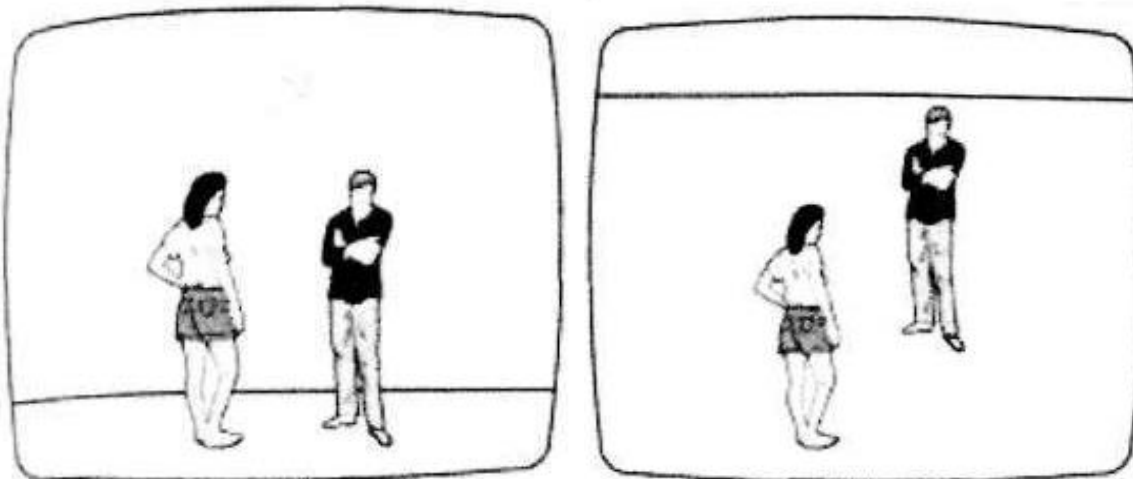


1-ЫЙ СРЕДНИЙ ПЛАН



ДАЛЬНИЙ ПЛАН

Линия горизонта



Движения камеры

ПАНОРАМИРОВАНИЕ ВПРАВО	ПАНОРАМИРОВАНИЕ ВЛЕВО	ПРИБЛИЗИТЬ	УМЕНЬШИТЬ
Стрелки сверху и снизу ячеек, указывающей вправо, указывают, что камера должна перемещаться горизонтально вправо.	Стрелки сверху и снизу ячеек, указывающей влево, указывают, что камера должна двигаться горизонтально влево.	Четыре стрелки, указывающие внутрь, сигнализируют о том, что камера увеличивает масштаб. Привлечение всех символов иллюстрирует масштабирование в центре. * Четыре стрелки могут быть помещены в любую часть сцены для увеличения масштаба изображения на определенной области.	Четыре стрелки, направленные наружу, сигнализируют о том, что камера уменьшает изображение.
НАКЛОН ВВЕРХ	НАКЛОНИТЬСЯ	ВРАЩАТЬ	РАЗНОЕ
Изогнутые стрелки со стороны, указывающей вверх, дают указание наклонить камеру вверх под углом.	Изогнутые стрелки на стороне, указывающей вниз, направляют камеру наклоненной вниз под углом.	В зависимости от направления области этот символ обозначает способ, которым камера должна вращаться.	Движения камеры обычно падают около края ячеек, в то время как символы движения объекта находятся внутри и рядом с определенным объектом.

Создайте свой собственный на Storyboard That

Принципы анимации

1. сжатие и растяжение,
2. движение по дугам,
3. тайминг и спейсинг,
4. сценичность,
5. привлекательность,
6. профессиональный рисунок,
7. преувеличение,
8. доводка и захлест,
9. отказное движение,
10. плавный вход и плавный выход,
11. компановки и фазованное движение («от позы к позе» или «прямо и вперед»),
12. второстепенное действие.

Фрагменты игр, викторин

Игра на грамотное построение кадра на основе правила третей

14  Да Нет

15  Да Нет

16  Да Нет

17  Да Нет

18  Да Нет

19  Да Нет



✓ Да ✗ Нет

Игра по движению камеры

1  Инструкция: при использовании этой анимационной программы вы можете...

2 

3 

4 

5 

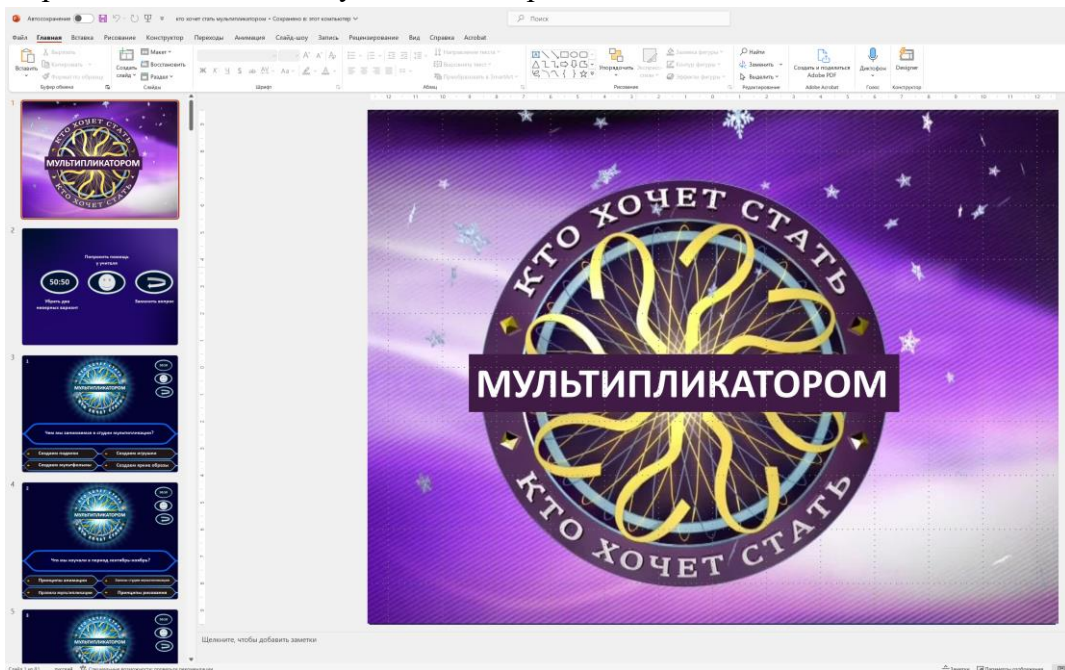


Щелкните, чтобы добавить записки

Игра «Игра в мульт»



Игра «Кто хочет стать мультипликатором»



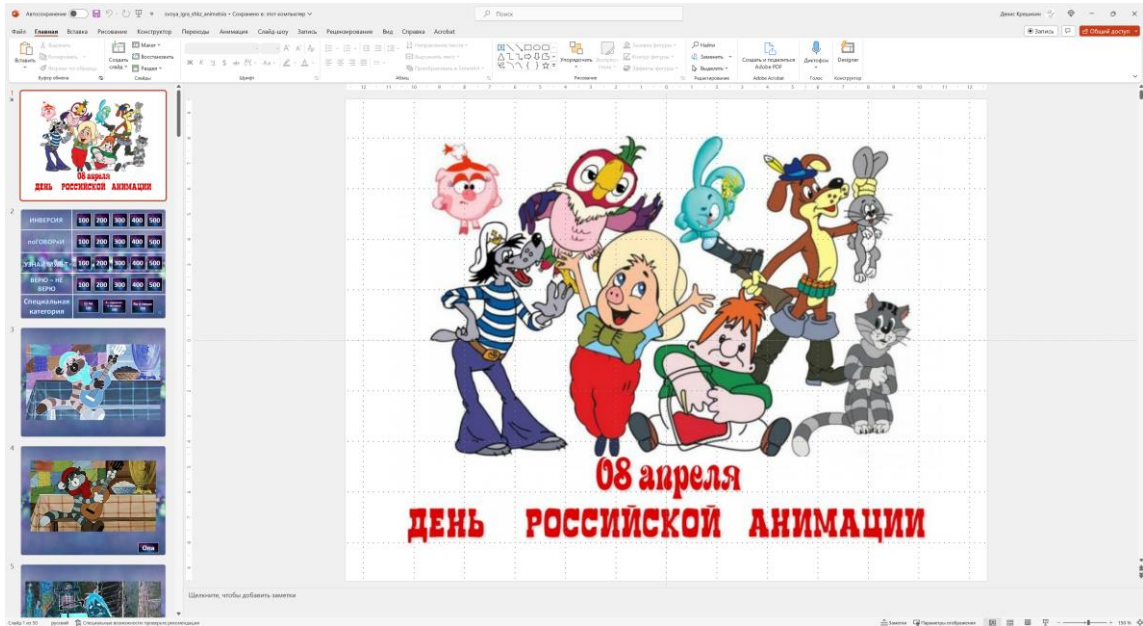
<https://xd.adobe.com/view/9c6b7b69-c60c-4bff-865a-24d1eb063699-c938/>

Игра «Создай свой сценарий»

			Место				
			Средневековый замок				
			Время				
			Любое время дня				
			Главный герой				
						Медведь	
			Цель				
Найти любовь							
			Перипетии				
							Вредный слуга

© Александр Михайлович Басинкин, 2022

Игра «День российской анимации»



Новогодняя викторина

<https://xd.adobe.com/view/725fd00d-5afa-4146-832c-f3eb060480fd-270c/>



Игра к 23 февраля

<https://xd.adobe.com/view/8817f0af-4e94-4637-a1fd-9994be9086ed-dd44/>


Здравствуй, друг!
 Я для тебя зашифровала послание!
 Тебе нужно решить задачи, спрятанные под разноцветными кругами.



Решив задачу, ты получишь цифровой код.
 Код меняешь на буквы, нажав подсказку-ключик.
 Полученные буквы вставляешь в клеточки ниже!
 И увидишь мое послание!

18	0	16	17	1	9	5	14	10	11	15	13	34



Игра «Great chance»

<https://xd.adobe.com/view/8f15a1d1-e860-4628-8f76-e3b87e09bb7a-da46/>

Вопрос 1: Назовите самую известную студию анимации

Союзмультфильм _____ 28

СОЮЗ
МУЛЬТ
ФИЛЬМ

Игра «Угадай мелодию»

