



КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ ГАТЧИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАТЧИНСКИЙ ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»
188300, г. Гатчина Ленинградской обл., ул. Рошинская, 8, тел/факс (881371) 43296

ПРИНЯТА:


на заседании Педагогического Совета
МБОУ ДО «ГЦНО «ЦИТ»

протокол № 1

от «03» 09 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор
МБОУ ДО «ГЦНО «ЦИТ»

 Морослип А.Э.

Приказ № 33 от «03» 09 2019 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Мультстудия»

Категория слушателей: *обучающиеся 1-6 классов*

Организация обучения: *очная*

Срок обучения: *72 часа*

Разработчик программы: *Старикова Е.И., преподаватель*

Гатчина

2019

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «Мультстудия» (далее – Программа) разработана на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года №1726-р)
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Программа предназначена для обучения детей созданию мультфильмов методом покадровой мультипликации и направлена на разностороннее развитие творческих способностей обучаемых. Создание мультфильма – многокомпонентный процесс, который включает в себя элементы:

- *предварительной работы* (разработка сюжета и планирование, подготовительные работы и настройка аппаратуры),
- *основной работы* (создание сцены, элементов и персонажей, постановка света, выбора композиции, съемка и выбор отснятого материала, озвучивание и звукозапись, монтаж фильма),
- *постобработки* (создание титров, подписей и вывод фильма).

При этом дети знакомятся и применяют на практике элементы различных профессий: сценариста, режиссера, дизайнера, оператора, актера, звукооператора, видео дизайнера. Работая над проектом от этапа замысла до вывода видеофайла, дети учатся создавать законченный продукт, который воплощается в виде законченного проекта.

Обучающимся предоставляется возможность выбора темы и техники исполнения финального выпускного проекта. В результате индивидуальной работы обучающиеся получают возможность реализовать свои творческие идеи, используя изученный материал, и представить полученный результат.

Актуальность программы обусловлена интересом детей к мультипликации в целом, возможности самовыражения посредством создания мультфильмов и творческого развития. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что она дает начальный уровень для создания мультипликационных фильмов по любому предмету школьной программы, а также на различные социальные темы, формирует творческую группу обучающихся.

Новизна программы заключается в адаптации существующей программы для детей младшего школьного возраста и акцентирована на «ручной» декоративно-прикладной работе школьников по направлениям рисунка, лепки, композиции. Кроме этого осваиваются компьютерные средства - видео- и звукозаписи, специального программного обеспечения.

Цель:

Освоение техники создания мультипликации различными методами

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основами создания мультипликации методом покадровой съемки – сценарным планом, раскадровками, процессом съемки, монтажом, озвучиванием и сборкой;
- развить навыки работы с устройством звуко- и видео-записи, специальным программным обеспечением;
- развить навыки рисования, лепки, планирования, композиции, организации сцены и постановки света;

Развивающие:

- развивать интерес к творчеству, логическое мышление, познавательную мотивацию, индивидуальные способности;
- развивать способность планировать и прогнозировать результат работы;
- развивать умение анализировать полученные результаты, обобщать их и делать выводы;

Воспитательные:

- воспитать трудолюбие и чувство ответственности;
- формировать навыки совместной интеллектуальной работы в составе группы сверстников при решении общей задачи;

Вид программы:

модифицированная, за основу взята дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Основы мультипликации», авторы: Лебединец Елена Леонидовна методист МБОУ ДО «ИМЦ», Мажарцева Ольга Федоровна методист МБОУ ДО «ИМЦ», г. Новый Свет, 2016 г.

Необходимость разработки данной программы является адаптация курса для обучающихся 3-8 классов, реализация обучения 1 учебный год.

Отличительными особенностями данной программы является:

1. Содержание программы
2. Набор программного обеспечения
3. Набор отчетных мероприятий.

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

Сроки реализации образовательной программы: 1 учебный год. - 72 часа

Возраст обучающихся: 7-12 лет

Состав учебной группы: постоянный

Форма обучения: очная

Наполняемость группы: 10 человек

Форма проведения занятий: аудиторная

Форма организации образовательной деятельности: групповая и индивидуальная

Продолжительность одного занятия: 30 минут (до 10 лет), 45 минут (старше 10 лет)

Объем нагрузки в неделю: 2 по 30 минут (до 10 лет), 2 по 45 минут (старше 10 лет) с 10 минутной динамической паузой, во время которой выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления и 20 - минутной игрой «Обыгрываем образы героев мультфильмов»

Планируемые результаты и способы определения их результативности

Планируемые результаты освоения данной программы состоят в знаниях, полученных по истории развития отечественной и зарубежной мультипликации, а также сформированные знания:

- о видах анимационных техник;
- о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;
- о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- о звуковом и музыкальном сопровождении мультфильма;
- о планировании своих действий в соответствии с поставленной задачей.

умения:

- анализировать полученные в ходе работы результаты, обобщать их и делать выводы.

Личностные:

- умение формулировать цель предстоящей деятельности; оценивать результат;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

Метапредметные:

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий.
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения.

После изучения программы обучающиеся будут знать:

- Специфику разработки проекта мультфильма, основные этапы создания проекта
- Материалы, используемые для плоской и объемной анимации
- Назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов
- Базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации
- Правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете.

В результате изучения курса обучающиеся будут уметь:

- Работать в графических редакторах
- Создавать простую двумерную анимацию компьютерными средствами
- Создавать анимацию плоскую и объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки
- Работать в программах видео-захвата и монтажа
- Озвучивать и монтировать мультфильм
- Создавать титры и оформление мульт-проекта
- Создавать законченный сюжет по заданной теме.

Система оценки результатов освоения образовательной программы (Контроль освоения образовательной программы)

Текущий контроль успеваемости

- Формы текущего контроля: наблюдение за выполнением заданий преподавателя согласно текущей теме урока
- Система оценивания – урок считается усвоенным, если ученик продемонстрировал успешное выполнение проверочного задания

Промежуточная аттестация

- Формы промежуточной аттестации: определение степени усвоения обучающимися учебного материала на основании выполнения проектов по основным темам курса: пластилиновая анимация, перекладная анимация, рисованная анимация
- Система оценивания – тема считается усвоенной, если ученик продемонстрировал успешное выполнение итогового задания по теме курса

Итоговая аттестация

- Формы итоговой аттестации: демонстрация созданных мультфильмов, представление проектов, участие в локальных кинофестивалях: «Веснушки», «Весенний росток».

Учебный план

№	Учебный предмет (модуль)	Кол-во часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Введение, краткая история анимации, основы мультипликации	8	5	3	Демонстрация презентации, дискуссия, просмотр первых мультфильмов, создание оптических игрушек своими руками.
2	Предметная анимация	10	4	6	Тематические задания, дискуссия, создание мульт-открыток
3	Перекладная анимация	10	4	6	Презентация творческих работ Открытое занятие для родителей «Ходим в гости»
4	Пластилиновая анимация	8	3	5	Презентация творческих работ
5	Рисованная анимация	8	3	5	Презентация творческих работ
6	Пиксиляция	8	3	5	Презентация творческих работ
7	Песочная анимация	8	3	5	
8	Самостоятельный проект	12	1,25	10,75	Презентация творческих работ. Участие в мультфестивале

				«Веснушки», а также – других детских фестивалях анимации. Итоговое занятие, коллективная рефлексия.
ИТОГО	72	26,25	45,75	

Содержание Программы

Модуль 1. Введение, краткая история анимации, основы мультипликации.

1) История анимация, просмотр первых мультфильмов.

Теория: Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками создания мультфильмов, материалами. Методы объемной и плоской анимации. Оптические игрушки

Практика: просмотр мультфильмов, выполненных разными техниками, анализ, создание оптических игрушек своими руками.

2) Знакомство с методикой съемки

Теория: Основные элементы съемки и порядок организации процесса

Практика: Работа с камерой и фотоаппаратом, источники света, постановка сцены и выбор композиции

3) Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи

Теория: Цифровой фотоаппарат, постановка и настройка. Съёмка, сохранение изображений в компьютере. Устройство звукозаписи

Практика: Работа с камерой, микрофоном.

4) Знакомство с программой монтажа

Теория: Управляющие элементы программы, захват изображений и звука, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров.

Практика: Работа в программе монтажа.

5) Знакомство с этапами создания мультфильма

Теория: Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж

Практика: Работа с камерой, источниками света, постановка сцены

6) Съёмка и монтаж демонстрационного мультфильма

Теория: Проработка простого сценария мультфильма, обсуждение

Практика: выбор демонстрационного персонажа (объекта), постановка камеры и света, захват кадров и раскадровка, озвучивание, монтаж, вывод фильма и обсуждение

Модуль 2. Предметная (объектная) анимация.

- 1) Теоретическая часть – рассказ о технике и просмотр мультфильмов, созданных из предметов. Обсуждение.
- 2) Создание сюжета и сценария
Теория: Возможности различных материалов. Особенности съемки, освещения, ракурсы. Последовательность создания предметной анимации. Разработка сценария.
Практика: работа над сценарием и раскадровкой к мультфильму.
- 3) Создание персонажей и фонов
Теория: разработка персонажей в технике предметной анимации (развитие образного мышления, предмет – это уже персонаж).
Практика: отбор необходимых материалов и предметов, эскизы и зарисовки к будущему мультфильму.
- 4) Выбор композиции, постановка камеры, света
Теория: Разработка композиционного плана, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом.
Практика: Установка камеры и осветительных приборов. Размещение на рабочем столе всех материалов.
- 5) Съемка
Теория: Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.
Практика: Работа над проектом. Набор и сохранение кадров мультфильма
- 6) Просмотр и выбор длительности кадров
Теория: Правила съемки кадров, частота кадров и длительность. Возможности программного обеспечения
Практика: Работа над проектом
- 7) Озвучивание
Теория: Правила записи звука, а также поиска музыкального материала. Важность сочетания настроения фильма и отобранного музыкального фрагмента, ритма, темпа.
Практика: Запись и поиск звуковых файлов.
- 8) Монтаж
Теория: Элементы монтажа. Рассказ истории по принципу смены планов (крупностей). Действие, состоящее из разных сцен. Способы монтажа (немного о том, как при монтаже может меняться смысл отснятого материала). Показ общего интерфейса и принципа работы в программе видеомонтажа.
Практика: Работа в программе для монтажа, сборка всего отснятого материала вместе со звуковыми файлами. Работа над проектом.
- 9) Создание титров
Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение на кадре. Варианты исполнения титров (фон, подписи, фотографии), динамические титры и переходы
Практика: Работа над проектом. Создание титров.
- 10) Окончательный монтаж фильма и вывод
Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Модуль 3. Перекладная анимация (техника плоской марионетки).

1) Теоретическая часть – рассказ о технике и просмотр мультфильмов, созданных перекладкой. Обсуждение.

2) Создание сюжета и сценария

Теория: Перекладная анимация. Особенности съемки, освещения. Разработка сценария.

Практика: работа над сценарием и раскадровкой.

3) Создание персонажей и фонов

Теория: Разработка персонажей в технике перекладки.

Практика: Создание персонажей по принципу бумажной куклы-марионетки, склейка, отрисовка фонов, композиционное решение.

4) Выбор композиции, постановка камеры, света

Теория: Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения.

Практика: Работа над проектом, установка осветительных приборов и камеры.

5) Съемка

Теория: Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.

Практика: Работа над проектом.

6) Просмотр и выбор длительности кадров

Теория: Правила съемки кадров, частота кадров и длительность.

Практика: Работа над проектом

7) Озвучивание

Теория: Запись и поиск звуковых файлов, музыкальных фрагментов, подходящих по настроению.

Практика: Работа над проектом.

8) Монтаж.

Теория: Рассказ истории по принципу смены планов. Действие, состоящее из разных сцен.

Практика: Работа в программе для монтажа, сборка отснятого материала вместе со звуковыми файлами. Работа над проектом.

9) Создание титров

Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение в кадре. Создание титров по принципу перекладной анимации (прямо на рабочем столе под камерой).

Практика: Работа над проектом. Создание титров.

10) Итоговый монтаж фильма и вывод

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Модуль 4. Пластилиновая анимация.

1) Теоретическая часть – рассказ о технике и просмотр мультфильмов, сделанных из пластилина.

2) Создание сюжета и сценария

Теория: Пластилиновая анимация. Особенности съемки, освещения. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров. Виды пластилиновой анимации (плоская и объемная). Выбор способа.

Практика: работа над сценарием и раскадровкой.

3) Создание персонажей, сцены

Теория: Разработка персонажей и фонов в технике, выбор хорошего пластилина, возможно, комбинирование разных материалов..

Практика: Работа над созданием персонажей. Зарисовка эскизов, затем лепка, для объемных персонажей - обязательный каркас внутри. Создание фонов.

4) Выбор композиции, постановка камеры, света

Теория: Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения.

Практика: Работа над проектом, установка камеры и источников света..

5) Съемка

Теория: Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.

Практика: Работа над проектом. Перемещение персонажей, фотографирование.

6) Просмотр и выбор длительности кадров

Теория: Выбор частоты кадров и длительность.

Практика: Работа над проектом

7) Озвучивание

Теория: Запись и поиск звуковых файлов, музыкальных фрагментов, подходящих по настроению.

Практика: Работа над проектом.

8) Монтаж.

Теория: Рассказ истории по принципу смены планов. Действие, состоящее из разных сцен.

Практика: Работа в программе для монтажа, сборка отснятого материала вместе со звуковыми файлами. Работа над проектом.

9) Создание титров

Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение на кадре. Создание титров из пластилина.

Практика: Работа над проектом. Создание титров.

10) Итоговый монтаж фильма и вывод

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Модуль 5. Рисованная анимация.

- 1) Теоретическая часть – рассказ о технике рисованной классической анимации и просмотр мультфильмов, созданных в ней. Обсуждение.
- 2) Создание сюжета и сценария
Теория: Рисованная анимация. Особенности съемки, освещения. Разработка сценария.
Практика: Работа над сценарием и раскадровкой.
- 3) Создание персонажей и фонов
Теория: Разработка персонажей в технике рисованной анимации.
Практика: Создание персонажей, зарисовка в разных ракурсах и позах, эскизирование. Отрисовка фонов, композиционное решение.
- 4) Выбор композиции, постановка камеры, света
Теория: Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения.
Практика: Работа над проектом, установка осветительных приборов и камеры.
- 5) Съемка
Теория: Особенности съемки классической анимации. Работа со штифтами на кальках. Ключевые кадры, промежуточные. Рассказ о фазах и диснеевских принципах.
Практика: Работа над проектом.
- 6) Просмотр и выбор длительности кадров
Теория: Правила съемки кадров, частота кадров и длительность.
Практика: Работа над проектом
- 7) Озвучивание
Теория: Запись и поиск звуковых файлов, музыкальных фрагментов, подходящих по настроению.
Практика: Работа над проектом.
- 8) Монтаж.
Теория: Рассказ истории по принципу смены планов. Действие, состоящее из разных сцен.
Практика: Работа в программе для монтажа, сборка отснятого материала вместе со звуковыми файлами. Работа над проектом.
- 9) Создание титров
Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение в кадре. Создание рисованных титров.
Практика: Работа над проектом. Создание титров.
- 10) Итоговый монтаж фильма и вывод
Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.
Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Модуль 6. Пиксиляция.

- 1) Теоретическая часть – рассказ о технике пиксиляции и просмотр мультфильмов, созданных в ней. Обсуждение.

2) Создание сюжета и сценария

Теория: Пиксиляция. Особенности съемки, освещения. Разработка сценария.

Практика: Работа над сценарием и раскадровкой.

3) Создание персонажей и фонов

Теория: Персонаж – это человек. Соответственно, человека можно нарядить, как актера, создав ему нужный образ.

Практика: Создание образов персонажей (людей) и антуража. Выбор места съемки (натура, интерьер), поиск локаций, создание декораций.

4) Выбор композиции, постановка камеры, света

Теория: Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения.

Практика: Работа над проектом, установка осветительных приборов и камеры.

5) Съемка

Теория: Особенности съемки в технике пиксиляции.

Практика: Работа над проектом.

6) Просмотр и выбор длительности кадров

Теория: Правила съемки кадров, частота кадров и длительность.

Практика: Работа над проектом

7) Озвучивание

Теория: Запись и поиск звуковых файлов, музыкальных фрагментов, подходящих по настроению.

Практика: Работа над проектом.

8) Монтаж.

Теория: Рассказ истории по принципу смены планов. Действие, состоящее из разных сцен.

Практика: Работа в программе для монтажа, сборка отснятого материала вместе со звуковыми файлами. Работа над проектом.

9) Создание титров

Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение в кадре.

Практика: Работа над проектом. Создание титров.

10) Итоговый монтаж фильма и вывод

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Модуль 7. Песочная анимация.

1) Теоретическая часть – рассказ о технике и просмотр мультфильмов, созданных песком или другими сыпучими материалами. Обсуждение.

2) Создание сюжета и сценария

Теория: Сыпучая анимация. Особенности съемки, освещения. Разработка сценария.

Практика: Работа над сценарием и раскадровкой.

3) Создание персонажей и фонов

Теория: Создание образа персонажа в технике песка, важность его постоянного изменения и превращения.

Практика: Создание персонажей, эскизы и зарисовки, сделанные заранее, до начала съемок.

4) Выбор композиции, постановка камеры, света

Теория: Композиция кадра. Варианты освещения. Световой стол и принципы работы с ним.

Практика: Работа над проектом, установка осветительных приборов, светостола и камеры.

5) Съемка

Теория: Особенности съемки в технике песочной анимации.

Практика: Работа над проектом.

6) Просмотр и выбор длительности кадров

Теория: Правила съемки кадров, частота кадров и длительность.

Практика: Работа над проектом

7) Озвучивание

Теория: Запись и поиск звуковых файлов, музыкальных фрагментов, подходящих по настроению.

Практика: Работа над проектом.

8) Монтаж.

Теория: Рассказ истории по принципу смены планов. Действие, состоящее из разных сцен.

Практика: Работа в программе для монтажа, сборка отснятого материала вместе со звуковыми файлами. Работа над проектом.

9) Создание титров

Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение в кадре. Титры, созданные сыпучими материалами.

Практика: Работа над проектом. Создание титров.

10) Итоговый монтаж фильма и вывод

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Модуль 8. Самостоятельный проект.

Варианты сюжетов, материалов и техник предлагаются или выбираются самостоятельно.

Практика: Создание сюжета и сценария, представление проекта мультфильма, обсуждение.

Съемка. Представление результатов работы.

Средства обучения

- **Материально-техническое обеспечение:**

компьютерный класс на 10 рабочих мест, мульт-станок, цифровая камера, осветительные приборы, доска для рисования, световой стол, компьютеры с выходом в Интернет, микрофоном и колонками, канцелярские принадлежности (бумага А0 – А4 различной плотности и цвета, скотч, проволока, клей, пластилин, подставки д/лепки, и т.п.)

- **Программное обеспечение:** интернет-браузеры Mozilla Firefox, Google Chrome или Опера, графический редактор Adobe Photoshop, Paint, Adobe Flash, программа Dragonframe (или аналог), программа Adobe Premiere (или аналог).

Список литературы для педагогов:

1. Больгерт Н., Больгерт С.Г. Мультстудия Пластилин. 2012г.
2. Карленок И. Секреты лепки из пластилина. Эксмо. 2014
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск». Д.В. Велинский. Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г.
5. Баженова Л.М. Изучение экранных искусств в начальной школе// Начальная школа. – 2000. №1.
6. Чем отличается фильм от книги? // Искусство в школе. – 2004. №1.
7. Фильм рождается из мыслей... // Искусство в школе. – 2002. №6.

Список литературы для обучающихся:

1. Э. Эрикссон. Оживляй-ка поживей // Шведский канал Учебного Вещания АБ 2003. 79
2. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
3. Мультипликационный альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

Интернет – ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
9. Любительский видеомонтаж в Movie Maker. <http://www.exler.ru/exprompt/14-02-2007.htm>

Календарный учебный график

	Начало	Окончание	Продолжительность (количество учебных недель)
I полугодие	11.09.2019		
II полугодие	09.01.2020		

Занятия проводятся согласно учебному плану 1 раз в неделю.

Место и время проведения занятий соответствует расписанию, утвержденному директором.

Праздничные дни:

День народного единства – 4 - 6 ноября;

Международный женский день - 8 марта;

Праздник весны и труда –1 мая;

День Победы – 8 - 9 мая.

Каникулы:

1-8 января

Оценочные материалы, обеспечивающие реализацию программы

1. Система оценки результатов освоения программы

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа, опрос
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос.
Промежуточный контроль		
В конце полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Творческая работа, открытое занятие, презентация творческих работ, анкетирование
Итоговый контроль		
В конце обучения по программе	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования программы и методов обучения.	Демонстрация фильмов, защита проектов, итоговые занятия, коллективная рефлексия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование

2. Оценочные материалы, обеспечивающие реализацию программы

1 полугодие

№ п/п	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1	Правильная терминология при названии устройств компьютера	Наблюдение	Правильно или неправильно называет устройства компьютера	Полугодовой контроль
2	Умение использовать основные инструменты графического редактора Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель).	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует основные инструменты В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует инструменты нерационально.	Полугодовой контроль
3	Умение создавать и настраивать GIF-анимацию	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – не умеет	Полугодовой контроль
4	Умение работать в команде	наблюдение	А - Самостоятельно организует работу в команде В - Не всегда может договорится с командой при исполнении проекта. С - Инициатором необходимых действий в команде является педагог.	Полугодовой контроль
5	Способность к рефлексии	наблюдение	А – умеет адекватно оценивать деятельность на занятии В – оценивает деятельность на занятии с помощью педагога и товарищей С – не умеет адекватно оценивать деятельность на занятии	Полугодовой контроль
6	Умение выражать свои мысли в соответствии с поставленными задачами	наблюдение	А - с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации В - для выражения своих мыслей требуется	Полугодовой контроль

			мотивация от педагога С - не всегда может четко выразить свои мысли, даже при мотивации педагога	
7	Знание принципов пофазовой съемки	наблюдение	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Полугодовой контроль
8	Умение фотографировать цифровым фотоаппаратом и сохранять фотографии на компьютере	Наблюдение	А – самостоятельно фотографирует и сохраняет фотографии В – фотографирует и сохраняет фотографии с помощью педагога или друга С – не умеет фотографировать или сохранять фотографии	Полугодовой контроль
9	Работа над созданием декораций и персонажей мультфильма	Анализ итоговой работы	А – активно участвовал в создании декораций и персонажей мультфильма; В – создавал с помощью педагога; С – не участвовал в в создании декораций и персонажей мультфильма	Полугодовой контроль
10	Установка декораций, света	Анализ итоговой работы	А – участвовал в установке декораций и света; В – не участвовал в в установке декораций и света.	Полугодовой контроль
11	Умение снимать сцены фильма на цифровой фотоаппарат с помощью штатива	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно или в составе группы снимает сцены В – снимает сцены с помощью педагога; С – не умеет	Полугодовой контроль

2 полугодие

№ п/п	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1	Знание законов композиции. Цветовые сочетания. Построение сюжета	Наблюдение	Зарисовка эскизов. Раскадровка сюжета мультфильма	итоговый
2	Умение использовать основные приемы лепки для изготовления героев мультфильмов.	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно создавать объекты для мультфильма В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует готовые шаблоны.	итоговый
3	Умение создавать и настраивать анимацию из готовых пластилиновых объектов.	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – не умеет	итоговый
4	Умение применять основные инструменты, знание принципов работы с фотокамерой	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно делает покадровую съемку В – создает с помощью педагога или друга С – не умеет делать покадровую съемку	итоговый
5	Умение записывать звук за кадром	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно записывает звук В – создает с помощью педагога или друга С – не умеет записывать звук	итоговый
6	Умение планировать работу по созданию фильма на мультстанке.	Анализ итоговой работы	А - Самостоятельно определяет порядок съёмки. Составляет план работы, с определением задач. В - Самостоятельно определяет порядок съёмки. Сроки выполнения не всегда совпадают с планом. С - Порядок съёмки и определение задач составлены при помощи педагога. Инициатором необходимых изменений является педагог.	итоговый
7	Умение создавать сценарии для натурального мультфильма	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней	итоговый

			помощи	
8	Работа над созданием декораций и персонажей для натурального мультфильма	Анализ итоговой работы	А – активно участвовал в создании декораций и персонажей мультфильма; В – создавал с помощью педагога; С – не участвовал в в создании декораций и персонажей мультфильма	ИТОГОВЫЙ
9	Установка декораций, света на мультстанке	Анализ итоговой работы	А –участвовал в установке декораций и света; С – не участвовал в установке декораций и света.	ИТОГОВЫЙ
10	Умение работать в группе при разработке сценария фильма или индивидуальная разработка	наблюдение	А – активно участвовал в работе группы или индивидуально разработал сценарий В – участвовал в работе группы, но не сделал порученную работу в срок или разработал сценарий с индивидуально, но с помощью педагога; С – не участвовал в разработке сценария	ИТОГОВЫЙ
11	Навык публичного выступления	наблюдение	А – активно участвовал в подготовке к выступлению, выступал с сообщением уверенно. В – выступал с сообщением недостаточно уверенно, не смог ответить на возникшие вопросы С – не смог представить свою работу (свою часть в проекте)	ИТОГОВЫЙ

Приложение №3

Календарно-тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе		Дата проведения
			теория	практика	
	1. Введение, краткая история и основы мультипликации	8	4	4	
1	Инструктаж по технике безопасности и безопасному интернету. Историческая справка. Оптические игрушки. Просмотр первых мультфильмов.	3	1	2	11.09
2	Техники создания мультфильмов, материалы. Методы объемной и плоской анимации. Просмотр мультфильмов, анализ. Профессия мультипликатора.	3	2	1	
3	Этапы создания мультфильма. Идея, сценарий, раскадровка, аниматик, техническое решение, Изобразительное решение, съемка, озвучивание, монтаж.	2	1	1	
4	2. Предметная анимация	10	4	6	
5	Особенности техники. Просмотр мультфильмов. Возможности различных материалов. Особенности съемки, освещения, ракурсы, комбинирование материалов. Последовательность создания предметной анимации.	2	1	1	
6	Разработка композиционного плана, перемещение объектов в кадре. Варианты освещения, выделение	1	0,5	0,5	

	светом.				
7	Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат. Работа над проектом. Набор и сохранение кадров мультфильма	3	0,5	2,5	
8	Просмотр и выбор длительности кадров. Правила съемки кадров, частота кадров и длительность.	0,5	0,25	0,25	
9	Озвучивание. Запись и поиск звуковых файлов.	1	0,5	0,5	
10	Создание титров. Шрифты, размер шрифтов, размещение на кадре. Варианты исполнения титров (фон, подписи, фотографии), динамические титры и переходы	0,5	0,25	0,25	
11	Монтаж. Рассказ истории по принципу смены планов (крупностей). Действие, состоящее из разных сцен. Способы монтажа (немного о том, как при монтаже может меняться смысл отснятого материала). Показ общего интерфейса и принципа работы в программе видеомонтажа. <i>Практика:</i> Работа в программе для монтажа, сборка всего отснятого материала вместе со звуковыми файлами. Работа над проектом. Сборка фильма и вывод. Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.	2	0,5	1,5	
12	3. Перекладная анимация	10	4,25	6	
13	Перекладная анимация. Знакомство и просмотр мультфильмов в технике.	1	0,75	0,25	
14	Принципы и особенности съемки, освещения. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров. Раскадровка.	1	0,5	0,5	
15	Выбор композиции, постановка камеры, света. Просмотр и выбор длительности кадров.	0,5	0,25	0,25	
16	Создание персонажей и фонов	2	0,5	1,5	
17	Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.	3	1	2	
18	Озвучивание и поиск звуковых файлов.	1	0,5	0,5	
19	Создание титров, размещение на кадре.	0,5	0,25	0,25	
20	Монтаж. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.	1	0,25	0,75	
21	4. Пластилиновая анимация	8	3	5	
22	Пластилиновая анимация. Знакомство и просмотр мультфильмов в технике.	0,5	0,25	0,25	
23	Принципы и особенности съемки, освещения. 2 вида	1	0,5	0,5	

	пластилиновой анимации – объемная и плоская. Выбор метода. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров. Раскадровка.				
24	Создание персонажей. В зависимости от метода анимации. При объемной пластилиновой анимации создается проволочный каркас-скелет. Создание декораций либо фона из пластилина (можно комбинировать с другими материалами).	1,5	0,5	1	
25	Создание сцены, постановка камеры, света. Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре.	0,5	0,25	0,25	
26	Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат. Выбор длительности кадров.	2	0,5	1,5	
27	Озвучивание. Запись и поиск звуковых файлов.	0,5	0,25	0,25	
28	Создание титров и монтаж. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.	2	0,75	1,25	
29	5. Рисованная анимация	8	3	5	
30	Рисованная анимация. Знакомство и просмотр мультфильмов в технике.	0,5	0,25	0,25	
31	Принципы и особенности съемки, освещения. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров. Раскадровка.	1	0,5	0,5	
32	Создание персонажей (эскизы, рисование с разных ракурсов), прорисовка фонов.	2	0,5	1,5	
33	Особенности съемки классической анимации. Работа со штафетами на кальках. Ключевые кадры, промежуточные. Рассказ о фазах и диснеевских принципах. Съемка.	2	1	1	
34	Озвучивание. Запись и поиск звуковых файлов.	0,5	0,25	0,25	
35	Создание титров и монтаж. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.	2	0,5	1,5	
36	6. Пиксиляция	8	3	5	
37	Рассказ о технике пиксиляции и просмотр мультфильмов, созданных в ней. Обсуждение.	0,5	0,25	0,25	
38	Принципы и особенности съемки, освещения. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров. Раскадровка.	1	0,5	0,5	
39	Персонаж – это человек. Соответственно, человека можно нарядить, как актера, создав ему нужный образ. Создание образов персонажей (людей) и антуража. Выбор места съемки (натура, интерьер), поиск локаций, создание декораций.	2	0,5	1,5	
40	Выбор композиции, постановка камеры, света. Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.	2	1	1	
41	Озвучивание. Запись и поиск звуковых файлов.	0,5	0,25	0,25	
42	Создание титров и монтаж. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.	2	0,5	1,5	

43	7. Песочная анимация	8	3	5	
44	Песочная анимация. Знакомство и просмотр мультфильмов в технике.	0,5	0,25	0,25	
	Принципы и особенности съемки, освещения (использование светового стола). Разработка сценария. Раскадровка.	1	0,5	0,5	
45	Создание образа персонажа в технике песка, важность его постоянного изменения и превращения. Эскизы и зарисовки, сделанные заранее, до начала съемок. Выбор композиции, постановка камеры, света.	2	1	1	
46	Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.	2	0,5	1,5	
47	Озвучивание. Запись и поиск звуковых файлов.	0,5	0,25	0,25	
48	Создание титров (можно в технике песка) и монтаж. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.	2	1	1	
49	8. Самостоятельная работа	12	1,25	10,7 5	
50	Разработка проекта мультфильма. Создание сюжета, персонажей и сцены.	4	1	3	
51	Съемка.	4	0	4	
52	Озвучивание.	1	0	1	
53	Монтаж отснятого материала.	2	0	2	
54	Представление результатов. Подведение итогов.	1	0,25	0,75	
	ИТОГО	72	26,25	45,75	