

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 18» ГОРОДА ОБНИНСКА**

ПРИНЯТО:

на педагогическом совете
МБОУ «СОШ № 18»
Протокол заседания
методического совета
№ 10-пс от «24» мая 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

Мультстудия «Фантазеры»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ХУДОЖЕСТВЕННАЯ

Уровень: стартовый
Возраст обучающихся: 7 -12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель (разработчик):
Педагог дополнительного
образования
Харитон Наталья Владимировна

Обнинск

2024 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Содержание Программы.....	7
2.1 Учебный (тематический) план.....	7
2.2 Содержание учебного (тематического) плана.....	9
3. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	14
4. Приложение	18

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность и уровень Программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Фантазеры» (далее – Программа) имеет художественную направленность. Уровень освоения Программы стартовый.

Актуальность программы

В настоящее время особую популярность среди детей приобретает мультипликация. Отмечается высокая потребность изучать возможности технического прогресса в области мультимедиа технологий.

В процессе создания мультипликации, учащиеся приобретают знания в области программного обеспечения, изучают виды программ необходимых для создания мультипликационного фильма и приобретают умение слаженно работать в коллективе от начала зарождения идеи до её воплощения.

Данная программа легко вводит учащихся в мир анимация, позволяет ребёнку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, даёт возможность проявить себя и продемонстрировать при участии в различных конкурсах и фестивалях.

Таким образом, освоение содержания программы учащимися способствует развитию личности учащихся и решает актуальные задачи современного образования и общества.

Отличительные особенности программы

Особенность данной программы обусловлена синтезом творческого и технического направления. Создание анимации процесс очень трудоёмкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с техническими программами. В мультстудии дети осваивают основы изобразительной грамоты, лепки, фотографии, основы сценической речи, историю развития мультипликации. Знакомятся с мобильным приложением для съёмки мультипликации - Stop-MotionStudio, программами для редактирования видео, аудио и фотоматериалов.

Данная программа модифицированная, и разработана на основе дополнительной общеобразовательной программы «Юный мультипликатор» автор-Олёкминская Л.Д.2018-2019 год, г. Воронеж и на основе дополнительной

общеобразовательной программы художественной направленности «Мастерская детской мультипликации» автор – Савина Д.А. 2018-2019 год, г. Тольятти, а также на материалах из интернета.

Адресат программы

Данная Программа рассчитана на детей возраста – 7-12 лет. Набор в объединение осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию у них специальных умений. Количественный состав группы до 15 человек.

Объём и срок освоения программы

Программа рассчитана на один учебный год. Общий объем часов по программе – 68 часов.

Режим занятий

В неделю проводятся 2 занятия по одному часу каждое. Продолжительность одного занятия – 45 минут с перерывом между занятиями 10 минут.

Форма занятий – очная.

Форма занятий – групповая, индивидуальная.

Виды занятий–лекции, беседы, коммуникативно ролевые игры, тренинги, практические занятия, выполнение упражнений, учебная экскурсия, исследование, праздники.

Цель и задачи программы

Цель программы:

Развитие творческих способностей, интереса к занятиям, в процессе создания мультипликации.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

- обучить приемам разработки и изготовлению персонажей, фонов и декораций; сформировать технические навыки работы с оборудованием компьютерными программами (Dragonframe) для создания анимации;

- научить выполнять несложные задания по установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию, монтажу.

Развивающие:

- сформировать интерес к мультипликационному искусству;
- развитие навыков и знаний в области изобразительного искусства;
- формирование мотивации активного участия в творческой деятельности;
- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие умения планирования и оценки, самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- развитие мелкой моторики руки, глазомера.

Воспитательные:

- сформировать навыки взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействие воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитание интереса к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Планируемые результаты обучения

Предметные результаты:

- обучающиеся знают основные сведения по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- владеют основными приемами разработки и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- у обучающихся сформированы технические навыки работы с компьютерными программами (Dragonframe) для создания анимации.

Метапредметные результаты:

- уметь организовывать своё рабочее пространство определять порядок действий;

- уметь планировать этапы своей работы;
- уметь определять цель планируемого действия;
- уметь презентовать свои проекты;
- уметь предполагать результат своих действий;
- уметь договариваться приходить к общему решению при работе над коллективным проектом.

Личностные результаты:

- уметь проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность к общему делу;
- проявлять творческую активность, стремление участвовать в групповых проектах;
- уметь выполнять сложную и трудоёмкую работу необходимую для получения творческого результата;
- выражать свои чувства и мысли посредством анимации.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебный (тематический) план

№	Наименование раздела/темы занятий	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства. 4 часа					
1.1	Вводное занятие	2	2		устный опрос
1.2	Отличительные особенности профессии художника аниматора.	2		2	создание своего образа героя сказки «Волшебник изумрудного города»
Раздел 2. Изобразительная деятельность в мультипликации. 10 часов.					
2.1	Линия. Пятно. Цвет.	2		2	практическое задание
2.2	Коллаж	2		2	текущий контроль
2.3	Композиция.	2		2	текущий контроль
2.4	Комиксы.	2		2	текущий контроль
2.5	Туматроп и флипбук	2		2	текущий контроль
2.6	Туматроп и флипбук	2		2	презентация работы
2.7	Виды анимации.	2	1	1	текущий контроль
2.8	Виды анимации.	2		2	создание заставки студии в перекладной анимации
2.9	Виды анимации.	2		2	создание заставки студии в stop – motion (Пиксиляция).
2.10	Виды анимации.	2		2	монтаж отснятого материала студии. Просмотр отснятого материала.
Раздел 3. Азбука актёрского мастерства. 2 часа					
3.1	Актёры в мультипликации.	2		2	текущий контроль
Раздел 4. Азбука звука. 2 часа					
4.1	Звуки в мультипликации.	2		2	создание анимации

Раздел 5. Основы режиссуры в анимации. 2 часа.					
5.1	Взгляд на работу режиссёра.	2		2	текущий контроль
Раздел 6. Наследие мировой и отечественной мультипликации. 4 часа.					
6.1	Наследие мировой мультипликации.	2	1	1	
6.2	Наследие отечественной мультипликации.	2	1	1	презентация работы
Раздел 7. Мультпроект. 34 часа.					
7.1	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.2	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.3	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.4	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.5	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.6	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.7	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.8	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.9	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.10	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.11	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.12	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.13	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.14	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.15	От идеи до мультфильма.	2		2	

7.16	От идеи до мультфильма.	2		2	
7.17	Итоговое занятие	2		2	Презентация проекта
	Всего	68	5	63	

2.2 Содержание учебного (тематического) плана

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства.

Тема 1.1. Вводное занятие. Краткая история анимации. Принципы перекладной анимации. Техника безопасности.

Тема 1.2 Отличительные особенности профессии художника аниматора.

Практическое задание. Рисование главного героя мультфильма, копия рисунка. (По выбору). Создание своего образа героя сказки «Волшебник изумрудного города». Работа гуашью.

Раздел 2. Изобразительная деятельность в мультипликации.

Тема 2.1 Линия Пятно Цвет.

Раскрытие изобразительной выразительности линии, пятна и цвета.

Практическое задание - Нарисовать с помощью пятна силуэт медведя, быка, цапли (по выбору.) Монотипия. Линейный рисунок

Тема 2.2 Коллаж. История возникновения коллажа. Применение коллажа в перекладной анимации.

Практическое задание. Создание анимации в перекладной технике. «Птичка на ветке.»

Тема 2.3 Композиция. Понятие композиции, планы в кинематографе. Понятие скетч, набросок.

Практическое задание. Дидактическая игра «Определи крупность плана».

Тема 2.4 Комиксы. Мышление картинками. Связь комикса и мультипликации. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации.

Практическое задание. Кадры по истории или сказке. (Колобок. Соломинка, пузырь и лапоть)

Тема 2.5 Туматроп и флипбук. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Практическое задание. Создание туматропа.

Тема 2.6 Туматроп и флипбук. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Практическое задание. Создание флипбука.

Тема 2.7 Виды анимации. Рисованная анимация, компьютерная анимация, кукольная анимация, перекладная анимация (stop – motion). Пиксиляция.

Практическое задание – Создание заставки студии в перекладной анимации.

Тема 2.8 Виды анимации. Рисованная анимация, компьютерная анимация, кукольная анимация, перекладная анимация (stop – motion). Пиксиляция.

Практическое задание – Создание заставки студии в перекладной анимации. Просмотр отснятого материала.

Тема 2.9 Виды анимации. Рисованная анимация, компьютерная анимация, кукольная анимация, перекладная анимация (stop – motion). Пиксиляция.

Практическое задание – Создание заставки студии в stop – motion (Пиксиляция).

Тема 2.10 Виды анимации. Рисованная анимация, компьютерная анимация, кукольная анимация, перекладная анимация (stop – motion). Пиксиляция.

Практическое задание – монтаж отснятого материала студии. Просмотр отснятого материала.

Раздел 3. Азбука актёрского мастерства.

Тема 3.1- Актёры в мультипликации. Дикция, интонация, пауза, скорость произношения. сценическая речь, пластика, мимика, жесты, особенности движения. Движение героя, жест, мимика, как может звучать речь или голоса животных.

Практическое задание - Упражнения по сценической речи, выразительное чтение. Этюды на одушевление и перевоплощение, пластические этюды, отработка выразительной мимики, работа в группе с распределением ролей.

Раздел 4. Азбука звука

Тема 4.1. Звуки в мультипликации. Знакомство с природой звука, запись звуковых этюдов, прислушивание. Основные виды звуков в кино. Музыка, шумы, голоса животных и птиц, пауза, белый шум. Ритм.

Практическое задание. Звуковой мини сценарий со звуковым эффектом и создание анимации.

Раздел 5. Основы режиссуры в анимации.

Тема 5.1 Взгляд на работу режиссёра. Лекция и презентация о профессии – режиссёр. Работа в тандеме. Роль работы режиссёра в анимационном кино. Изучение теории разработки сценария и вопросов привлечения зрителя. Сопереживание. Саспенс. Монтаж. Функции монтажа. Тайминг. Правила чередования дальности планов.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Подготовительные работы над сценарием и раскадровкой для конкурсного мультфильма.

Раздел 6. Наследие мировой и отечественной мультипликации.

Тема 6.1 Наследие мировой мультипликации. История развития мультипликации в мире. Наследие отечественной мультипликации. Лекции и презентации о творческой деятельности Уолта Диснея. Хаяо Миядзаки. История становления крупных зарубежных студий.

Практическое задание. Рисование образов, персонажей из просмотренных мультфильмов.

Тема 6.1 Наследие отечественной мультипликации. Биография пионеров отечественной мультипликации. Владисла́в Алекса́ндрович Старе́вич, Алекса́ндр Ви́кторович Ши́ряев, Иванов-Вано, Ю́рий Бори́сович Норште́йн, Фёдор Саве́льевич Хитру́к. Просмотр мультфильмов.

Практическое задание. Рисование образов, персонажей из просмотренных мультфильмов.

Раздел 7. Мультпроект.

Тема 7.1 От идеи до мультфильма. Знакомство с мультфильмами-коллажами. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». **Практическое задание.** Знакомство с техникой изготовления плоской марионетки, эскиза персонажей и декораций.

Тема 7.2 От идеи до мультфильма. Выбор темы будущего мультфильма. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Составление списка персонажей.

Практика. Изготовление марионеток – героев мультфильма, фонов, бутафории, необходимой по сценарию. Проигрывание истории как спектакля (в качестве актеров выступают юные мультипликаторы). Отработка действий и движений. Дети исполняют роли героев мультфильма, обращая внимание на выразительность жестов, мимики и пластики героев, (желательно перед зеркалом).

Тема 7.3 От идеи до мультфильма. Выбор темы будущего мультфильма. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Составление списка персонажей. Проигрывание истории как спектакля (в качестве актеров выступают юные мультипликаторы). Отработка действий и движений. Дети исполняют роли героев мультфильма, обращая внимание на выразительность жестов, мимики и пластики героев, (желательно перед зеркалом).

Практика. Изготовление марионеток – героев мультфильма, фонов, бутафории, необходимой по сценарию.

Тема 7.4 От идеи до мультфильма. Сценарий. Раскадровка.

Практика Составление раскадровки(таблицы, куда заносятся все данные о снимающемся фильме). Впоследствии по раскадровке проводится запись фонограммы.

Тема 7.5 От идеи до мультфильма. Сценарий. Раскадровка.

Практика Составление раскадровки (таблицы, куда заносятся все данные о снимающемся фильме). Впоследствии по раскадровке проводится запись фонограммы.

Тема 7.6 От идеи до мультфильма. Распределение ролей.

Практика Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.7 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.8 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.9 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.10 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.11 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.12 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Съёмка сцен по раскадровке. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.13 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.14 От идеи до мультфильма. Съёмка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 7.15 От идеи до мультфильма. Монтаж

Практика. Сведение видеоряда и звукоряда. Обработка. Составление титров, в которых указывается авторы фильма, преподаватель, звукооператор, монтажер, автор музыки или музыкального оформления), марка студии.

Тема 7.16 От идеи до мультфильма. Монтаж.

Практика. Сведение видеоряда и звукоряда. Обработка. Составление титров, в которых указывается авторы фильма, преподаватель, звукооператор, монтажер,

автор музыки или музыкального оформления), марка студии. **Тема 7.17 От идеи до мультфильма. Монтаж.**

Практика. Сведение видеоряда и звукоряда. Обработка. Составление титров, в которых указывается авторы фильма, преподаватель, звукооператор, монтажер, автор музыки или музыкального оформления), марка студии.

Тема 7.17 Итоговое занятие.

Презентация проекта.

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Занятия по программе «Основы мультипликации», художественной направленности, проводится на базе МБОУ «СОШ № 18». Занятия организуются в кабинете, соответствующем требованиям СанПин и технике безопасности. Для реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение:

компьютерный класс;

мобильное приложение для съёмок мультфильма Stop-MotionStudio;

доступ к сети Интернет;

диктофон;

внешний носитель памяти (флешка);

проектор, экран.

Формы аттестации и оценочные материалы

Для определения фактического состояния образовательного уровня проводятся промежуточная аттестация в соответствии с внутренними локальными актами учреждения. Промежуточная аттестация проводится в мае.

В целях определения результата и качества освоения программы необходима система мониторинга, то есть систематический контроль знаний, умений и навыков. Оценка деятельности планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы осуществляется по трём уровням:

Высокий (от 80 до 100%)

Средний (от 50 до 75%)

Низкий (менее 50%)

Формы проведения аттестации

	Цель	Формы проведения
Промежуточная	проверка полноты и системности полученных новых знаний и качества сформированных умений и навыков.	<ul style="list-style-type: none"> – практическая работа; – самостоятельная работа; – проектно-творческие задания; – индивидуальная беседа; – участие в конкурсах; – выставка; – защита мульт проектов.

Оценочные материалы Система диагностики результативности программы

Результат программы	Направления диагностики	Параметры диагностики	Методы диагностики	Методики
Обучение	Теоретические и практические ЗУН	Ожидаемые результаты освоения программы в зависимости от возраста учащихся.	Наблюдение, тестирование, рефлексия	
	Практическая творческая деятельность учащихся.	Личностные достижения учащихся в процессе усвоения программы	Метод наблюдения; метод экспертных оценок, презентация	Презентация законченных проектов
Развитие	Особенности личностной сферы	Работоспособность	Выставка творческих работ.	
		Ориентация на успех	Наблюдение рефлексия. Конкурсы.	
		Готовность к саморазвитию.	Письменный опрос. Наблюдение беседа	
Воспитание	Уровень воспитанности	Сформированность личностных качеств	Анкетирование наблюдение, тестирование.	
	Уровень опыта взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству.	Лидерские качества, стремление участвовать в жизни коллектива и центра	Анкетирование наблюдение, тестирование.	

Методическое обеспечение образовательной программы

№	Раздел программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Мультфильм как вид искусства.	Беседа презентаци и.	Словесный, Практический Наглядный	Презентации	Проектор компьютер	Опрос, коллективная рефлексия.
2	Изобразительная деятельность	Практика, беседы, презентаци и.	Словесный Практический Наглядный	Презентации	Проектор Компьютер Мультстанок Художественные принадлежности	Опрос, коллективная рефлексия. Выставка.
3	Азбука актёрского мастерства	Практика Игры Беседы	Словесный Практический Групповой Наглядный	Презентации видео и аудио записи.	Видеокамера Микрофон Диктофон	Опрос, коллективная рефлексия.
4	Азбука звука	Практика Игры Беседы	Словесный Практический Групповой Наглядный	Презентации видео и аудио записи.	Видеокамера Микрофон Диктофон	Опрос, коллективная рефлексия.
5	Основы режиссуры и анимации.	Теория Практика Беседы	Словесный Практический Групповой Наглядный	Презентации видео и аудио записи.	Проектор компьютер Мультстанок Художественные принадлежности	Опрос, коллективная рефлексия. Презентация.
6	Наследие мировой и отечественной мультипликации	Теория Беседы	Словесный Групповой Наглядный	Презентации видеоматериал	Проектор Компьютер	Опрос, коллективная рефлексия.
7	Мультпроект. Производство мультфильма	Беседа Практические занятия.	Групповой Индивидуальный	Видео материал Презентация	Проектор Компьютер Мультстанок Диктофон	Опрос, коллективная рефлексия. Просмотр Обсуждение

Список литературы.

Для педагога:

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2014. – 43 с.
2. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С.

Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.

3. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. - 175 с.

Для учащихся:

1. Бруссе. Т.Г. Как снимают мультфильмы: Пер. с англ. / Т.Г.Бруссе., К.Бартон.– М.: Искусство. 2018.

2. Вильямс Р. Набор для выживания аниматора: Пер. с англ. / Р. Вильямс. - М.: Faber&Faber, 2020

3. Данелия Г. Безбилетный пассажир. Байки кинорежиссера / Г. Данелия. - М.: 1С-Паблишинг, 2017.

4. Дмитриев К.И. Создание анимации в программе SynfigStudio [Электронный ресурс] // Библиотека курсов UdeMy. — Режим доступа: <https://www.udemy.com/synfig-studio-cutout-animation-ru/>

5. Митта А. Кино между адом и раем. / А. Митта. — М.: Подкова, 2010 г.

6. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому. / Полноцветное издание/ Пер. с англ. А. Раздобарина. — СПб.: Питер, 2016. — 175 с :

Календарный (тематический) план.

№ п/п	Раздел / темы	Ко л-во часов	Формы организации и виды деятельности		Дата проведения / план	Корректировка / факт
			Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия		
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства. 2 часа						
1.1	Вводное занятие	2	Беседа. Опрос Вводное анкетирование.			
1.2	Отличительные особенности профессии художника аниматора.	2	Отличительные особенности профессии художника аниматора.	Рисование главного героя мультфильма		
Раздел 2. Изобразительная деятельность в мультипликации. 10 часов						
2.1	Линия. Пятно. Цвет.	2	Раскрытие изобразительной выразительности линии, пятна и цвета.	Нарисовать с помощью пятна силуэт		
2.2	Коллаж	2	История возникновения коллажа. Применение коллажа в перекладной анимации.	Создание анимации в перекладной технике.		
2.3	Композиция.	2	Понятие композиции, планы в кинематографе. Понятие скетч, набросок.	Дидактическая игра		
2.4	Комиксы.	2	Мышление картинками. Связь комикса и мультипликации	Практическое задание. Кадры по истории или сказке.		
2.5	Туматроп и флипбук	2	Эффект движения на бумаге.	Создание туматропа		
2.6	Туматроп и флипбук	2	Эффект движения на бумаге.	Создание флипбука		
2.7	Виды анимации.	2	Беседа. Виды анимации	Создание заставки студии		
2.8	Виды анимации.	2	Беседа. Виды анимации	Создание заставки студии		
2.9	Виды анимации.	2	Беседа. Виды анимации	Пиксиляция		
2.10	Виды анимации.	2	Беседа. Виды анимации	Монтаж отснятого материала		
Раздел 3. Азбука актёрского мастерства. 2 часа						
3.1	Актёры в мультипликации.	2	Дикция, интонация, пауза, скорость произношения	Упражнения по сценической речи		
Раздел 4. Азбука звука. 2 часа						

4.1	Звуки в мультипликации.	2	Знакомство с природой звука, запись звуковых этюдов, прислушивание.	Звуковой мини сценарий со звуковым эффектом и создание анимации.		
Раздел 5. Основы режиссуры в анимации. 2 часа.						
5.1	Взгляд на работу режиссёра.	2	Лекция и презентация о профессии –режиссёр.	Разработка сценария для мультфильма		
Раздел 6. Наследие мировой и отечественной мультипликации. 4 часа.						
6.1	Наследие мировой мультипликации.	2	Беседа. Просмотр мультфильма	Рисование образов, персонажей		
6.2	Наследие отечественной мультипликации.	2	Беседа. Просмотр мультфильма	Рисование образов, персонажей		
Раздел 7. Мультпроект. 34 часа.						
7.1	От идеи до мультфильма	2	Знакомство с мультфильмами-коллажами.	Изготовление эскиза персонажей, декораций и марионетки		
7.2	От идеи до мультфильма	2	Выбор темы будущего мультфильма.	Изготовление эскиза персонажей, декораций и марионетки		
7.3	От идеи до мультфильма	2	Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок.	Изготовление эскиза персонажей, декораций и марионетки		
7.4	От идеи до мультфильма	2	Распределение ролей.	Составление раскадровки		
7.5	От идеи до мультфильма	2	Распределение ролей.	Запись речи, диалогов.		
7.6	От идеи до мультфильма	2	Сценарий. Раскадровка	Съемка сцен по раскадровке.		
7.7	От идеи до мультфильма	2		Съемка сцен по раскадровке.		
7.8	От идеи до мультфильма	2		Съемка сцен по раскадровке.		
7.9	От идеи до мультфильма	2		Съемка сцен по раскадровке.		
7.10	От идеи до мультфильма	2		Съемка сцен по раскадровке.		
7.11	От идеи до мультфильма	2		Съемка сцен по раскадровке.		
7.12	От идеи до мультфильма	2		Съемка сцен по раскадровке.		
7.13	От идеи до мультфильма	2		Съемка сцен по раскадровке.		

7.14	От идеи до мультфильма	2	Теория монтажа	Съемка сцен по раскадровке.		
7.15	От идеи до мультфильма	2		Монтаж		
7.16	От идеи до мультфильма	2		Монтаж		
7.17	Итоговое занятие	2		Презентация проекта		
		68				

Содержание инструктажа по технике безопасности

I. Общие требования безопасности

1. Соблюдение данной инструкции обязательно для всех учащихся, работающих в кабинете.
2. Бережно относиться к компьютерной технике.
3. Спокойно, не торопясь, входить и выходить из кабинета, не задевая столы и аппаратуру.
4. Точно выполнять указания учителя.
5. Быть дисциплинированными и внимательными на занятиях.
6. Не загромождать проходы портфелями и сумками.
7. Не двигать аппаратуру без разрешения учителя.
8. Не садиться на трубы и радиаторы водяного отопления.
9. Травмоопасность в кабинете ИВТ:
 - при включении аппаратуры в электросеть;
 - электромагнитное излучение.

II. Требования безопасности перед началом занятий

1. Входить в кабинет по указанию учителя, соблюдая порядок и дисциплину.
2. Подготовить своё рабочее место (тетрадь и ручку для записей).
3. Не включать аппаратуру без указания учителя.
4. При слабом зрении одеть очки.

III. Требования безопасности во время занятий

1. При работе на ПЭВМ соблюдать правильную посадку: сидеть прямо, не сутулясь, опираясь областью лопаток на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперёд; предплечья должны опираться на поверхность стола; уровень глаз должен приходиться на центр экрана.
 2. Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см)
 3. Соблюдать длительность работы на ПЭВМ (в течение урока не более 20-25 минут).
 4. Делать гимнастику для глаз через каждые 15 минут работы с дисплеем.
 5. Не трогать разъёмы соединительных кабелей.

6. Не прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
7. Не прикасаться к экрану и тыльной стороне монитора.
8. Не класть на монитор и клавиатуру книги, диски, тетради.
9. Не работать во влажной одежде и влажными руками.
10. Не выполняйте работы, не предусмотренные заданием учителя.

IV. Требования безопасности в аварийных ситуациях

1. При появлении запаха гари немедленно прекратить работу, выключить аппаратуру и сообщить учителю.
2. Не пытайтесь самостоятельно устранить неисправность, сообщите о ней учителю.
3. В случае пожара, по указанию учителя, без паники, организованно покиньте кабинет.
4. В случае травматизма обратитесь за помощью к учителю.

V. Требования безопасности по окончании занятий

1. Не оставляйте своё рабочее место без разрешения учителя.
2. По окончании работы отключите аппаратуру от электропитания.
3. Приведете в порядок рабочее место.
4. О всех недостатках, обнаруженных во время работы, сообщить учителю.

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И.О _____

Возраст _____

Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

1) Ежик в тумане:

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

2) Ну, погоди!:

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

3) Симпсоны:

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

4) Гора самоцветов

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

5) Кот Леопольд

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

6) Холодное сердце

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

7) Варешка

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

8) ВАЛЛ-И

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

9) Тайна третьей планеты

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

Определи, из какого мультфильма каждый из героев?



1. _____



2. _____



3. _____



4. _____



5. _____



6. _____

Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

1) Спокойствие, только спокойствие! _____

2) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

3) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____

4) Ребята, давайте жить дружно! _____

5) Ну, заяц, погоди! _____

6) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

7) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____

8) — А где моя котлета?! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____

9) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____

10) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

Промежуточная оценка знаний

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Кто придумал первые рисованные мультфильмы?

2. Что такое монтаж?

3. С чего начинается работа над мультфильмом?

4. Какие виды анимации ты знаешь?

5. Сколько может быть кадров в одной секунде?

6. Для чего необходима раскадровка?

7. Что такое остаточное движение?

Рефлексивный лист участника проекта

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Что ещё хотелось бы узнать о анимации.	