

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

Управление образования города Сарапула

МБОУ "СОШ №17"

РАССМОТРЕНО

Директор МБОУ "СОШ
№ 17"

Иванова Е.В.

№141-ОД от «29» 08 2024
г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

Малова Е.А

№141-ОД от «29» 08 2024
г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ "СОШ №
17"

Иванова Е.В.

№141-ОД от «29» 08 2024 г.

Рабочая программа дополнительного образования детей

«Мультипликация»

для обучающихся младшего школьного возраста (7- 10 лет)

Срок реализации 1 года

Составитель:

Учитель изобразительного искусства

Юрина Оксана Владиславовна

г. Сарапул 2024

Пояснительная записка

Все дети обожают мультфильмы! Мультфильмы - это яркие краски и волшебные сказки, это веселые герои и захватывающие приключения, это целый мир увлекательных историй, новых друзей, невероятных тайн и сногшибательных открытий. А еще дети любят рисовать и конструировать. Каждый ребенок по своей натуре - творец, художник, конструктор. Нарисовать картинку, построить домик из кубиков, собрать модель самолета или машинки - как это интересно! А что если мы дадим детям возможность самим конструировать мультфильмы?

Мастерство создания анимационных мультфильмов – один из интереснейших видов творческой работы ребёнка. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать с окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". Потребность в этой "новой грамотности" порождает новые образовательные запросы – грамоте надо учить и учиться.

Данная рабочая программа дополнительного образования рассчитана на детей 7-10 лет. И предназначена для ознакомления детей с историей развития мультипликации и технологией создания мультипликационных фильмов.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий необходимых в современных условиях. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Информационный компонент отражает основные аспекты технико-технологической картины мира. Деятельностный компонент- это практическое овладение учащимися алгоритмами созидательной, преобразующей, творческой деятельности. При этом основными критериями успешности обучения детей, а также умения открывать знания, пользоваться различными источниками информации для решения насущных проблем.

Анимация, как синтетический вид искусства, позволяет развивать способности детей в самых разнообразных видах творчества: изобразительном, прикладном, музыкальном, драматическом, техническом. Одним из результатов обучения является детский авторский анимационный фильм, в процессе создания которого ребёнок получает необходимые знания, умения, навыки, и применяет их на практике. В связи с этим концепция преподавания подразумевает комплексное освоение детьми различных дисциплин. Особенность данной программы заключается в том, что значительная часть часов отводится на освоение знаний и умений прикладного творчества (технологии изготовления кукол и декораций из различных материалов, технике рисования), формированию технической грамотности с помощью

современных гаджетов (обучению работе в программах смартфонов, звукозаписи, работе с раскадровкой, веб камерой, осветительной техникой и т.п)

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию

Вводная характеристика предмета

На занятиях кружка дети познакомятся с историей возникновения и развития мультипликационного искусства, видами анимации, технологией создания мультипликационного фильма, профессиями создателей мультфильмов, освоят приёмы работы с компьютером и фотокамерой, научатся создавать куклы мультипликационных героев в различных техниках из различных материалов, ознакомятся с основными приёмами рисования мультипликационных героев. Дети шаг за шагом научатся создавать собственный проект. Такие занятия создадут условия для самостоятельной творческой деятельности, позволяют раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными.

Мультипликация – это групповой творческий процесс, который учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение). Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Данная программа предназначена для детей 7-10 лет и рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часу.
Общее количество часов 36 ч на каждый год соответственно.

Учебный график

1. Продолжительность реализации программы «Мультипликация» в МБОУ СОШ № 17:
 - начало занятий – с 12:40 до 13:15
 - продолжительность – 72 недель.
2. Количество групп — 1.
3. Регламентирование образовательного процесса на год:
 - Занятия по расписанию – 62 ч
 - Занятия во время каникул – 10 ч
4. Регламентирование образовательного процесса на неделю:
 - 1- занятие в неделю по 2 академическому часу
 - Регламентирование образовательного процесса на день:
 - 1 занятие в день по 2 академическому часу.
5. Продолжительность занятий 35 мин.

Цель: Развитие творческих, коммуникативных и интеллектуальных способностей детей младшего школьного возраста, формирование их активной жизненной позиции, социализация, посредством включения в различные виды деятельности, в процессе создания мультипликационных фильмов.

Задачи:

Обучающие:

- Дать знания по истории развития и созданию анимации (компьютерной, рисованной, объемной);

Дать представление о создании литературных сценариев и работе режиссера.

- Обучать основным навыкам работы в спец программах смартфона, с фотокамерой, программой раскадровки и монтажу простейших мультипликационных фильмов;
- Обучать работе со звукозаписывающей аппаратурой;
- Обучать технологии создания кукол и декораций из различных материалов;
- Обучать простейшим приёмам рисования;

Развивающие:

- Развивать уровень владения устной речью, коммуникативные навыки;
- Пробуждать у детей стремление к саморазвитию и самовоспитанию;
- Активизировать мышление и воображение детей;
- Мотивировать детей на саморазвитие, ориентировать на профессиональный выбор.

Воспитательные:

- Формировать бережное отношение к собственному здоровью и стремление к здоровому образу жизни;

- Содействовать выработке у ребенка собственной позиции по вопросам морально – нравственной направленности и общественной жизни;
- Способствовать развитию патриотических чувств и утверждению семейных ценностей.

5. Планируемые результаты

Личностные универсальные учебные действия

У обучающихся будут сформированы:

- широкая мотивационная основа художественно-творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- адекватное понимание причин успешности/неуспешности творческой деятельности;

Обучающиеся получат возможность для формирования:

- *внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;*
- *устойчивого интереса к новым способам познания;*
- *адекватного понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;*

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающиеся научатся:

- принимать и сохранять учебно-творческую задачу;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;

- адекватно воспринимать оценку ;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;

Обучающийся получит возможность научиться:

- *проявлять познавательную инициативу;*
- *самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;*
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *самостоятельно находить варианты решения творческой задачи.*

Коммуникативные универсальные учебные действия

Учащиеся смогут:

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;

Обучающийся получит возможность научиться:

- *учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;*
- *с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;*
- *владеть монологической и диалогической формой речи.*
- *осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;*

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающиеся научатся:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных и творческих задач и представления их результатов;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- обобщать (выделять класс объектов по к/л признаку);
- устанавливать аналогии.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- *осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;*
- *осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;*
- *использованию методов и приёмов художественно-творческой деятельности в основном учебном процессе и повседневной жизни.*

Предметными результатами работы в творческом объединении являются доступные по возрасту начальные сведения о технике, технологиях и технологической стороне создания анимационных фильмов, знания о истории развития и видах анимационного искусства, об основах культуры труда, элементарные умения предметно-преобразовательной деятельности, знания о различных профессиях, связанных с созданием анимационных фильмов, элементарный опыт творческой и проектной деятельности.

В процессе обучения в конце обучения дети научатся:

- Правильно находить нужные программы и загружать их в программе ПлейМаркет;
- Делать раскадровку в программе Стоп Моушен Студия;
- Создавать простейшие рисованные мультфильмы;
- Создавать простейшие мультфильмы в технике перекладка;
- Создавать простейшие мультфильмы в технике объемная мультипликация;

- Сочинять тексты-сценарии из 5-ти предложений;
- Создавать из различных материалов (бумаги, пластилина и др.) образы героев мультфильмов и декорации.

Получат возможность:

- *Познакомиться с историей развития и видами анимационного искусства; технологическими приемами обработки различных материалов;*
- *Развить воображение, образное мышление, интеллект, фантазию, техническое мышление, конструкторские способности, сформировать познавательные интересы;*
- *Познакомиться с новыми инструментами для обработки материалов или с новыми функциями уже известных инструментов; использовать ранее изученные приемы в новых комбинациях и сочетаниях;*

Получат возможность научиться:

- *Совершенствовать навыки трудовой деятельности в коллективе: умение общаться со сверстниками и со старшими, умение оказывать помощь другим, принимать различные роли, оценивать деятельность окружающих и свою собственную;*
- *Сформировать навыки работы с информацией, организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать);*
- *Осознавать, что смартфон предназначен не только для развлечений, а также для самореализации (человек – созидатель)*
- *Сочинять тексты-сценарии более чем из 10-ти предложений;*
- *Выразительно читать тексты;*
- *Озвучивать собственные мультфильмы;*
- *Рисовать композиционные рисунки;*
- *Создавать мультфильмы с помощью программы «СтопМоушенСтудия»*

Итоги реализации программы могут быть представлены

- через презентации проектов;
- через выставки детских работ;
- через создание анимационных поздравительных открыток к праздникам.
- через участие в конкурсах различного уровня.

Тематическое планирование

Таблица №1

Тема раздела	Содержание	Количество часов
Тема: Введение	Инструктаж по ТБ и ППБ. Из истории киноискусства. Знакомство с планом работы объединения на текущий год.	2
I. Теоретические основы анимационного искусства 17 ч		

Тема: История возникновения анимации	История возникновения и развития анимации. Персистенция. Первые мультфильмы. «Карманный мультфильм». Прикладное творчество.	6
Тема: Виды мультипликации	Виды анимации: рисованная, объёмная, компьютерная. «Ожившая живопись». «Пластилиновая ворона». Динамические игрушки. Силуэтная мультипликация. Необыкновенные превращения. Съёмка под камерой. Прикладное творчество. Работа в программе смартфона Стоп Моушен Стдия. Работа в программе Видео Шов	28
II. Создание коллективного проекта анимационного фильма 17 ч		
Тема: Производство мультипликационных фильмов	Инструктаж по ТБ и ППБ. Понятия: съёмочный процесс, съёмочная группа; идея, сюжет, сцена; анимационный станок; фон, объект, крупный план, средний план, общий план. Прикладное творчество Работа в программе смартфона Стоп Моушен Стдия. Работа в программе Видео Шов Звукозапись	18
Тема: Движение в анимации	Понятия «фаза движения», ракурс съёмки, ракурс героя. Движение героя по фону. Движение фона. Движение в фас. Движение в профиль. Движение облаков, воды. Прикладное творчество Работа в программе смартфона Стоп Моушен Стдия. Работа в программе Видео Шов Звукозапись	17
Итоговое занятие	Подведение итогов, выставка работ.	1

Содержание: См. в разделе «Календарно-тематическое планирование»

Календарно-тематическое планирование кружка художественно-эстетической направленности «Мультипликация»

Руководитель кружка: Юрина О.В.

№ п.п	Тема	Содержание	Теория	Практика	Примечания	Дата
1	Введение. Игра-путешествие по стране «Мультипультии». Рассказ о истории возникновения и развития анимации. Викторина	Игры на знакомство. Инструктаж по ТБ и ППБ Ознакомление в игровой форме с историей возникновения и развития анимации, выявление первоначальных знаний по теме «анимационное искусство», ответы на вопросы викторины. Знакомство с планом	Из истории киноискусства, анимация, мультипликация, мультипликационные герои.	Знакомство с планом работы объединения на текущий год. Игры – знакомства.		

работы объединения на текущий год.

**I. Теоретические основы анимационного искусства 2
История возникновения анимации 6 ч**

2	1	Театр теней в анимационном искусстве Теневые представления Персистенция. Практикум: Движущиеся узоры.	Знакомство с историей возникновения и развития анимации (что такое теневые представления, движущиеся узоры). Театр теней — форма визуального искусства, зародившаяся в Азии свыше 1500 лет назад. Театр теней использует большой полупрозрачный экран и плоские цветные марионетки, управляемые на тонких палочках. Театр теней в домашних условиях. Знакомство с плоскостным теневым театром и созданием теневых миниатюр с использованием пальцев и рук. Позиции рук в	Теневой театр, теневые представления, движущиеся узоры. Персистенция.	Создание теневых миниатюр с помощью пальцев и рук или изготовление плоских марионеток для теневого театра.		
---	---	--	---	--	--	--	--

			тенево театре. Персистенция.				
3	2	Первые мультфильмы. Комиксы «Карманный мультфильм». Практикум: Рисование «бумажных двухфазовок»	Ознакомление с историей создания первых блокнотных мультфильмов: «карманный мультфильм». Лекция-беседа на тему «Динамика рисования комиксов» с показом иллюстраций Туве Янссон: Муми-тролли. Упражнение в рисовании «бумажных двухфазовок»	Ознакомление с первыми блокнотными мультфильмами. Понятие - «двухфазовка». Иллюстрированная беседа (на основе презентации) на тему «Динамика рисования комиксов» с показом иллюстраций Туве Янссон: Муми-тролли. Полное собрание комиксов в 5 томах.	Практикум: Рисование «бумажных двухфазовок»		
4	3	Динамика рисования комиксов». КОМПОЗИЦИЯ КОМИКСА. Практикум Рисуем комиксы	Ознакомление с творчеством пионера русского комикса Аскольда Акишина, правилами создания комиксов, понятиями: кадр, разворот, персонаж, композиция, баллоны, хвосты	Динамика рисования комиксов». КОМПОЗИЦИЯ КОМИКСА (кадр, разворот, персонаж, композиция, баллоны, хвосты баллонов, горизонтальные и вертикальные кадры).	Практикум. Анализ композиции комиксов. Рисуем комиксы Рисование комиксов или разворотов на тему известной детской песни или сказки, по выбору		

			баллонов, горизонтальные и вертикальные кадры. Анализ комикса с точки зрения его построения и упражнение в создании собственного комикса или разворота.		детей.		
Виды анимации 28 ч							
5	1	Рисованная мультипликация как вид анимационного искусства. Практическая работа: Создание фона к анимационному фильму по выбору обучающихся	Ознакомление с историей возникновения и развития рисованной мультипликации как вид анимационного искусства. Основные правила создания. Уолт Дисней и его персонажи.	Рисованная мультипликации как вид анимационного искусства.	Рисование фона к анимационному фильму по выбору обучающихся		
6	2	Ознакомление с историей развития и технологией создания плоскостной (перекладной анимации). Упражнение в анимировании перекладных кукол. Фазы движений человека, птицы (бабочки), лягушки	Ознакомление с историей развития и технологией создания плоскостной (перекладной анимации). Упражнение в анимировании перекладных кукол. Фазы движений человека, птицы (бабочки), лягушки	История развития и технология создания плоскостной (перекладной анимации)	Упражнение в анимировании перекладных кукол. Фазы движений человека, птицы (бабочки), лягушки.		
7	3	Динамические игрушки. Изготовление	Технология изготовления динамических игрушек.	Технология изготовления динамических игрушек.	Изготовление из бумаги и картона динамической		

		динамических игрушек	Способы крепления подвижных деталей. Изготовление из умаги и картона динамической куклы «Клоуна»	Способы крепления подвижных деталей. История динамических игрушек в России.	куклы «Клоуна»		
8	4	Динамические игрушки. Изготовление из бумаги и картона динамической куклы «Клоуна»	Образ и характер героя. Правила создания образа героя. Создание образа Изготовление из умаги и картона динамической куклы	Образ и характер героя.. Правила работы с бумагой и картоном. Технология изготовления динамической куклы из бумаги и картона.	Создание образа Изготовление из умаги и картона динамической куклы		
9	5	Силуэтная мультипликация. Создание образов силуэтной мультипликации.	Силуэтная мультипликация как вид анимационного искусства. История развития силуэтного искусства. Просмотр презентации. Обсуждение. Создание образов силуэтной мультипликации.	Правила работы с бумагой и картоном. Технология изготовления силуэтных кукол и декораций.	Создание образов силуэтной мультипликации.		
10	6	Практическая работа по изготовлению силуэтных кукол.	Технология изготовления силуэтных кукол. Изготовление силуэтных персонажей из чёрного картона	Правила работы с бумагой и картоном. Технология изготовления силуэтных кукол и декораций.	Изготовление силуэтных персонажей из чёрного картона		
11	7	« Ожившая живопись» Александра Петрова. Упражнение в рисовании на стекле.	Знакомство с творчеством А Петрова	Пворчество А.Петрова. Просмотр и анализ фрагментов мультфильмов А.Петрова. Знакомство с техникой рисования на	Упражнение в рисовании на стекле.		

				воде и стекле.			
12	8	«Пластилиновая ворона». Лепка пластилиновых героев и их оживление	История мультфильма «Пластилиновая ворона» Просмотр мультфильма, его обсуждение. Знакомство с создателями мультфильма. Лепка пластилиновых героев и их оживление	История мультфильма «Пластилиновая ворона» Знакомство с создателями мультфильма.	Работа с пластилином. Лепка героев по собственному замыслу.		
13	9	Изготовление пластилиновых кукол к выбранному фильму	Освоение процесса изготовления пластилиновых кукол (героев). Ознакомление с технологией изготовления пластилиновой куклы и декораций.	Технология работы с пластилином в мультипликации. Правила лепки.	Работа с пластилином. Лепка героев по собственному замыслу.		
14	10	Натурная мультипликация как вид анимационного искусства. Кукольная мультипликация. Упражнения в «анимировании» любых объёмных объектов.	Знакомство с объёмной кукольной анимацией. Историей отечественной кукольной мультипликацией. Просмотр мультфильма 1912 г. В. А. Старевич «Прекрасная люканида, или война рогачей с усачами» Упражнения в «анимировании» любых объёмных объектов.	Натурная мультипликация как вид анимационного искусства. Кукольная мультипликация. Творчество отечественных мультипликаторов кукольников.	Упражнения в «анимировании» любых объёмных объектов.		

15	11	Необыкновенные превращения-тренинг-игра с различными предметами. Оживление различных предметов. Работа с фотоаппаратом и программой Movie Maker.	Тренинг-игра с различными предметами. Правила работы с фотоаппаратом. Покадровая съёмка и просмотр отснятого материала, экспорт отснятого материала в программу Movie Maker или быстрый просмотр и анализ материала.	Правила работы со снимаемыми объектами. Роль освещения. Правила работы с фотоаппаратом. Знакомство с программой Movie Make(инструменты, правила работы), вставка рисунков и просмотр движения объектов.	Упражнение в передвижении героев, фиксации кадров с помощью фотоаппарата и анимации с помощью программы Movie Make		
16	12	Изготовление объёмных бумажных кукол. Технология изготовления объёмной (бумажной или баночной, утылочной)куклы на основе конуса или цилиндра Технология изготовления объёмной (бумажной или баночной, утылочной)куклы на основе конуса или цилиндра	Создание объёмной бумажной куклы. Технология изготовления объёмной (бумажной или баночной, утылочной)куклы на основе конуса или цилиндра	Технология изготовления объёмной бумажной куклы и декораций на основе конуса или цилиндра. Правила работы с бумагой и картоном и разными материалами	Создание объёмной бумажной куклы на основе конуса или цилиндра.		
17	13	Компьютерная анимация как вид анимационного искусства. Практика работы в программе Power point	Знакомство с компьютерной анимацией. Правила работы на компьютере. Включение. Управление работой компьютера с помощью «мышки».	Компьютерная анимация как вид анимационного искусства. Правила работы в программе СтопМоушонСтудия.	Включение. Управление работой компьютера с помощью «мышки». Знакомство с инструментами		

			Знакомство с инструментами программы.		программы Power point. Вставка рисунков, объектов, анимация		
18	14	Съёмка. Правила работы и техника безопасности при работе с фотоаппаратом и документ-камерой.	Правила работы и техника безопасности при работе с смартфоном. Упражнение в покадровой съёмке, передающей движение.	Правила работы и техника безопасности при работе с освещением. Роль освещения.	Упражнение в покадровой съёмке, передающей движение.		

Создание коллективного проекта 18

Тема: Производство анимационных фильмов.

19	1	Технология создания мультфильма. Создание презентации на тему: «Как создавался мультфильм...»	Как делают мультфильмы? Кто делает мультфильмы? Как делают мультфильмы? Кто делает мультфильмы? Как делают мультфильмы съемочный процесс, съемочная группа; Знакомство с историей создания одного из мультфильмов (по выбору детей)	Правила пользования Интернетом. Правила работы в программе Power point.	Поиск информации в Интернете. Создание презентации на тему: «Как создавался мультфильм...»		
20	2	Деловая игра: Мы снимаем фильм. Практическая работа по созданию мини-фильма	Закрепление знаний технологии создания мультфильма и названия профессий людей его создающих.	Закрепление знаний о этапах создания мультфильма, профессиях людей их создающих и их роли в	Практическая работа по созданию мини-фильма.		

		(распределение ролей, составление плана работы)		создании мультфильма			
21	3	Идея, сюжет. Просмотр мультфильма и анализ сюжета. Придумывание сюжета учебного фильма.	Раскрытие понятий «идея», «сюжет», их важность и значимость для создания мультфильма. Правила придумывания сюжета. Просмотр мультфильма и анализ сюжета. Придумывание сюжета собственного фильма.	Раскрытие понятий «идея», «сюжет», их важность и значимость для создания мультфильма. Правила придумывания сюжета. Раскрытие понятий «идея», «сюжет», их важность и значимость для создания мультфильма. Правила придумывания сюжета.	Просмотр мультфильма и анализ сюжета. Придумывание сюжета собственного фильма		
22	4	Сцена, эпизод. Развитие речи. Практическая работа: Разработка сценария и заполнение монтажного листа	Формирование умения разбивать на эпизоды, сцены. Правила монтажа. Правила построения текста: экспозиция, где зритель знакомится с главным героем или героями, завязка, действие, кульминация, развязка, финал. Диалог. Знакомство с технологией использования монтажного листа. Разработка сценария и	Сцена, эпизод. Развитие речи. Правила монтажа. Знакомство с технологией использования монтажного листа. Правила построения текста. Диалога.	Практическая работа: Разработка сценария и заполнение монтажного листа		

			заполнение монтажного листа				
23	5	Анимационный станок; правила съёмки; фон. Практическая работа: создание фона к собственному фильму	Знакомство с правилами работы на анимационном станке. Правила съёмки. Роль фона и декораций. Практическая работа: создание фона к собственному фильму.	Анимационный станок; правила съёмки; фон. Роль фона и декораций.	Практическая работа: создание фона к собственному фильму		
24	6	Знакомство с понятием план. Фотосъёмка разных планов (крупный план, средний план, общий план).	Профессия -- оператор анимационного фильма. Крупный план, средний план, общий план. Правила монтажа. Просмотр и анализ мультфильма с точки зрения смены планов съёмки. Упражнение в фотосъёмке разных планов: крупного плана, среднего плана, общего плана	Крупный план, средний план, общий план. Правила монтажа.	Упражнение в фотосъёмке разных планов: крупного плана, среднего плана, общего плана		
25	7	Профессия -- оператор анимационного фильма Пр. работа: Обучение работе с документ-камерой	Профессия -- оператор анимационного фильма. Обучение работе с документкамерой. Правила работы, инструменты. Возможности документ камеры в создании мультфильмов. Упражнение в работе с	Обучение работе с документкамерой. Правила работы, инструменты. Возможности документ камеры в создании мультфильмов.	Обучение работе с документкамерой. Правила работы, инструменты. Возможности документ камеры в создании мультфильмов.		

			документкамерой (фотографирование, сохранение изображений)				
26	8	Озвучивание. Роль звукового сопровождения в реализации идеи фильма. Практика: Запись комментариев через встроенный микрофон. Сохранение звуковых файлов.	Профессия -- звукооператор. Роль звукового сопровождения в реализации идеи фильма. Просмотр презентации: Знаменитые голоса отечественных мультфильмов (А. Папанов, Е.П.Леонов, К.Румянова и др.)	Профессия звукооператор. Роль звукового сопровождения в реализации идеи фильма. Известные актёры, озвучивавшие отечественные мультфильмы.	Практика: Запись комментариев через встроенный микрофон. Сохранение звуковых файлов.		
27	9	Музыкальное сопровождение Практическая работа. Выбор музыкального сопровождения и импорт музыкальных треков в программу Movie Maker	Подбор и наложение музыкального сопровождения. Музыка создает настроение и задает темп и динамику видео. Просмотр и анализ фрагментов мультфильмов с точки зрения музыкального сопровождения. Сравнение одного фильма с различным музыкальным сопровождением.	Музыкальное сопровождение. Роль звукового сопровождения в реализации идеи фильма. Музыка выражает и изображает.	Практическая работа. Выбор музыкального сопровождения и импорт музыкальных треков		

II. Создание коллективного проекта 17 ч

Тема: Движение в анимации

28	1	Анатомия персонажей кукол-животных. Понятия «фаза движения» Практическая работа: Воспроизведение фаз движения животных с использованием перекладных кукол. Оживление.	Анатомия персонажей кукол-животных. Общая схема их конструкции Разбиение на фазы. Практическая работа: Изготовление перекладных кукол животных. Понятия «фаза движения» Оживление. Мимика	Анатомия персонажей кукол-животных. Общая схема их конструкции Разбиение на фазы.	Практическая работа: Изготовление перекладных кукол животных. Понятия «фаза движения» Оживление		
29	2	Ракурс съёмки. Ракурс героя. Практическая работа: съёмка с разных ракурсов	Практическое освоение понятий ракурс съёмки, ракурс героя. Практическая работа: съёмка с разных ракурсов.	Ракурс съёмки. Ракурс героя	Практическая работа: съёмка с разных ракурсов		
30	3	Практическая работа: Съёмка движения в фас. Движение в профиль.	Правила работы на анимационном станке. Ознакомление с понятиями: «движение в фас», «движение в профиль» и практическими приёмами съёмки движения в профиль и фас. Практическая работа: Съёмка движения героя в фас, в профиль.	Правила работы на анимационном станке. Движение в фас. Движение в профиль	Практическая работа: Съёмка движения героя в фас, в профиль.		
31	4	Движение фона.	Правила работы на	Правила работы на	Практическая		

		<p>Движение героя по фону. Практическая работа: съёмка движения</p>	<p>анимационном станке. Разметка фона. Соотнесение времени просмотра, частоты кадров и отрезка движения. Движение облаков, воды. Практическая работа: съёмка движения</p>	<p>анимационном станке. Движение облаков, воды.</p>	<p>работа: съёмка движения</p>		
32	5	<p>Приёмы съёмки движения в мультфильме. Практическая работа: Съёмка движения облаков, воды, дороги</p>	<p>Иллюстрированный рассказ, сопровождаемый демонстрацией, о различных приёмах съёмки движения в анимационном фильме. Просмотр фрагментов мультфильмов определение приёма съёмки движения. Правила работы на анимационном станке при съёмке движения.</p>	<p>Знакомство с приёмами съёмки движения. Просмотр фрагментов мультфильмов, анализ -- определение приёма съёмки движения. Правила работы на анимационном станке</p>	<p>Практическая работа: Съёмка движения облаков, воды.</p>		
33	6	<p>Озвучивание. Музыкальное сопровождение. Работа в программе Windows Live или Movie Maker.. Практика: Запись комментариев через встроенный микрофон. Сохранение звуковых файлов.</p>	<p>Работа в программе Windows Live или Movie Maker. Инструменты программы. Наложение музыкального сопровождения. Вставка звуковых файлов. Запись</p>	<p>Работа в программе Windows Live или Movie Maker. Инструменты программы.</p>	<p>Практическая работа: Наложение музыкального сопровождения. Вставка звуковых файлов. Запись комментариев через встроенный микрофон. Сохранение</p>		

			комментариев через встроенный микрофон. Сохранение звуковых файлов.		звуковых файлов.		
34	7	Практика работы в программе Windows Live или Movie Maker. Создание названия фильма, титров.	Работа в программе Windows Live или Movie Maker. Инструменты программы. Создание названия фильма, титров	Работа в программе Windows Live или Movie Maker. Инструменты программы.	Создание названия фильма, титров с помощью инструментов программы Windows Live или Movie Maker.		
35	8	Презентация фильмов	Просмотр созданных анимационных фильмов. Анализ в соответствии с критериями. План коррекции, доработка.		Просмотр созданных анимационных фильмов. Анализ в соответствии с критериями. План коррекции, доработка		
36	1	Итоговое занятие. Приглашаем гостей.	Итоговый мониторинг 1ч				

6. Список литературы

1. Арнольди Е. Жизнь и сказки Уолта Диснея Издательство: «ПРЕСТО-Н» 1994
2. Асенин С.В. Мудрость вымысла. М.: Искусство. 1983. 208 с.
3. Асенин С.В. Волшебники экрана. Искусство. 1974. 288 с.
4. Ваню Иван Петрович Рисованный фильм Издательство: «Госкиноиздат»; 1950
5. Классик по имени Лёля в стране Мультипликации. Год издания: 2010
6. Норштейн Ю. Снег на Траве. Книга I Издательство: «Красная площадь» 2008
7. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005
8. Федор Хитрук Профессия-аниматор. В 2 томах. Том 1 4.8 Издательство: «Гаятри». Год издания: 2008;

7. Голосарий

Анимация – это "синтетическое искусство, в основе которого, в отличие от других видов кино, лежит не игра живого актёра или документально воспроизводительная действительность, а последовательный ряд специально созданных и "оживающих" на экране рисованных, живописных или объёмно-кукольных образов, зафиксированных на плёнке методом покадровой съёмки" [[Асенин, 1974: 4](#)].

Storyboards (сториборды) — ряд последовательных рисунков, показывающих основные моменты будущего анимационного фильма (сценарий в рисунках).

Image boards («сюжетные карточки») — иллюстрируют основные моменты сюжета, а также определяют постановку, раскраску и другие детали.

Art boards («художественные карточки») — готовятся художником-постановщиком для художников фона.

BG artists — художники фона.

Character Designer — разработчик персонажей, их внешнего вида и костюмов.

Animation Supervisor — контролер анимации.

Key animators — раскадровщики на базе сторибордов, делающие раскадровку (layout), которая определяет размер сцены, положение камеры, положение героев и вид фона.

Art Director — художник-постановщик, создающий «сюжетные карточки» (image boards), рисующий детализированные комплекты эскизов (model pack) для раскадровщиков и «художественные карточки» (art boards) для художников фона.

Time sheet, exposure sheet, xsheet (временной лист, экспозиционный лист) — выполняется раскадровщиками и покадрово определяет время эпизода.

Inbetweening — фазовка, то есть прорисовка промежуточных фаз анимации между ключевыми кадрами.

Inbetweeners (фазовщики) — художники, которые с помощью ключевых кадров в качестве основы создают промежуточные кадры, заполняющие промежутки между ключевыми.

Tweening — автоматическая фазовка, выполняемая компьютером по ключевым кадрам.

Shape Tweening — автоматическая фазовка формоизменения.

Motion Tweening — автоматическая фазовка движения и масштабирования.

Onion skinning — функция анимационных программ, которая дает возможность полупрозрачного просмотра предыдущего/следующего рисунка на одном кадре. Функция выполняет роль кальки.