

Комитет по образованию и молодежной политике
администрации Калачевского муниципального района
Волгоградской области

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
"Береславская средняя школа"
Калачевского муниципального района
Волгоградской области

ПРИНЯТА

на педагогическом совете
МКОУ "Береславская СШ"
от "25" 08 2022г.
протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор
МКОУ "Береславская СШ"
"25" августа 2022г.
Е.В. Агарков



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Студия мультипликации DeTVora»**

Направленность: художественная
Уровень: ознакомительный
Возраст учащихся: 11-13 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: педагог
дополнительного образования
Клаус Надежда Юрьевна

п.Береславка
2022

**Комитет по образованию и молодежной политике
администрации Калачевского муниципального района
Волгоградской области**

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
"Береславская средняя школа"
Калачевского муниципального района
Волгоградской области**

ПРИНЯТА

на педагогическом совете
МКОУ "Береславская СШ"
от " " 2022г.
протокол №

УТВЕРЖДАЮ

Директор
МКОУ "Береславская СШ"
Е.В.Агарков
" " 2022г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Студия мультипликации DeTVora»**

Направленность: художественная

Уровень: ознакомительный

Возраст учащихся: 11-13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: педагог
дополнительного образования
Клаус Надежда Юрьевна

п.Береславка

2022

РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия мультипликации DeTVora» составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Федерального закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года;

2. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. (приказ МОиН РФ №1897 от 17.12.2010 г.); Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);

3. Приказа Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

4. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 (о внесении изменений в приказ от 09.11.2018 № 196)

5. Приказа Министерства образования и науки РФ от 30.08.2013 № 1015 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» (с изменениями и дополнениями от 13.12.2013, 18.05.2014 и 17.06.2015);

6. «СанПиН, 2.4.2.2821-10» Санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 г. № 1890 с изменениями (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 24.11.2015 г. № 81) и Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);

7. Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008);

8. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программ) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242);

9. Основной образовательной программы среднего общего образования муниципального казенного образовательного учреждения «Береславская СШ».

Программа является модифицированной, составлена на основе типовых (примерных, авторских) программ с учетом Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование», СанПином 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации

режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41) и рассчитана на детей 11-13 лет.

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна.

Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного. Это необычайное искусство, творческий вид кинематографа, позволяющий оживлять рисунки и предметы, посредством слова, звука, изображения отображающий мысли и чувства творящего. Возможности проявления детского творчества (сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения.

Направленность образовательной программы.

Программа «Студия мультипликации DeTVora» имеет *художественную* направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей среднего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультстанком, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

Педагогическая целесообразность. Программа позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. Она предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Одним из важных мотивов занятий с детьми среднего школьного возраста является интерес. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития его личности, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка мотивации и чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что она построена на практикоориентированном подходе, учебные часы не предполагают деления на теоретические и практические, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Основным типом занятия является комбинированное, структура которого предполагает на одном занятии одновременно освоение, закрепление нового материала и применение его на практике. При данном типе занятий возможно использовать разнообразные виды организации учебной деятельности: фронтальную, групповую, парную и индивидуальную, учащимся предоставляется возможность участвовать в различных играх и мероприятиях, в том числе соревновательного характера. Педагог вправе наполнить курс содержательно, не нарушая логики построения программы.

Новизна данной программы заключается в том, что позволяет детям среднего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Адресат программы - обучающиеся 5-7 классов общеобразовательных школ.

Возраст – 11-13 лет. Группы формируются смешанные по гендерному признаку, без учета уровня первичной подготовки.

Уровень программы – ознакомительный.

Объем программы – 46 часов.

Программа рассчитана на 1 год обучения и имеет два уровня сложности содержания программы. Учащиеся могут начать обучение с любого уровня образовательной программы при условии наличия соответствующего уровня подготовки, которая определяется тестированием или собеседованием.

Освоение программного материала данного уровня предполагает получение учащимися первоначальных знаний в области мультипликации.

Форма обучения – очно-заочная.

Режим занятий

Продолжительность одного академического часа – 40 минут.

Занятия проводятся 1 раза в неделю по 1 часу.

Особенности организации образовательного процесса

Состав группы постоянный. Наполняемость в группах – до 15 человек. Занятия проводятся с учетом возрастных особенностей обучающихся, по группам. Форма занятий: игровая, познавательная и творческая деятельность детей. Домашние задания не предусмотрены, но при желании учащиеся имеют возможность использовать ряд заданий для самостоятельного закрепления.

36 часов обучающиеся занимаются в группе с учителем, 10 часов работают самостоятельно, консультируясь с педагогом онлайн.

Цель образовательной программы: создание условий для формирования творческих и коммуникативных способностей посредством самовыражения через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

Задачи:

Предметные

1. знакомство с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;

2. формирование начальных навыков работы сценариста, режиссёра, художника-мультипликатора, аниматора, монтажера, актеров в процессе работы над фильмом;

Метапредметные

1. формирование начальных умений работы с различными видами анимационной деятельности, в том числе с компьютерным оборудованием и программным обеспечением, с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

Личностные

1. развитие познавательных способностей: внимания, восприятия, памяти и интуиции, образного мышления, смекалки и эрудиции, зрительно-моторной координации;
2. формирование умений работать в команде.

Содержание программы УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 уровень сложности содержания

№ бло-ков	№ разде-лов	Наименование блоков, разделов программы	Количество часов	
			всего	теория и практика
Первое полугодие				
I		<i>Организационно-мотивационные мероприятия. Собеседование</i>	1	1
II		<i>Адаптационные мероприятия и индивидуальная работа.</i>	1	1
V		<i>Тематический</i>	5	5
	1.	Секреты детской мультипликации		
IV		<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	1	1
V		<i>Тематический</i>	5	5
	2.	Кукольная анимация		
III		<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за I полугодие)</i>	1	1
IV		<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	1	1
Итого за первое полугодие			15	15
Второе полугодие				
V		<i>Тематический</i>	15	15
	2.	Кукольная анимация		
V		<i>Тематический</i>	5	5
	3.	Рисуем мультфильм		
IV		<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	10	10
III		<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за год)</i>	1	1
Итого за второе полугодие			31	31
Итого за учебный год			46	46

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1 уровень сложности содержания

I-й блок. Организационно-мотивационные мероприятия (1 учебный час)

Цели и задачи:

- определение уровня знаний учащихся;
- определение интересов, пожеланий и запросов учащихся и их родителей;
- формирование групп в соответствии с уровнем знаний учащихся, их пожеланий и запросов;

Виды деятельности: Проведение рекламно-информационной компании. Беседы с учащимися и родителями, анкетирование. Собеседование. Набор и формирование групп учащихся. Оформление документации.

II-й блок. Адаптационные мероприятия (1 учебный час)

Цели и задачи:

- создание условий для успешной адаптации учащихся,
- создание условий для формирования мотивации к интеллектуальному развитию;
- формирование представления о содержании учебного курса

Тематика: Вводные инструктажи по ПБ, ТБ, ПДД, ГО и ЧС. Введение в программу курса. Знакомство с группой. Адаптационные игры и тренинги.

III-й блок. Контрольные и итоговые мероприятия (2 учебных часа).

Цели и задачи:

- определение уровня знаний на момент поступления в Центр, выявление уровня и качества усвоения программного материала в процессе усвоения каждой изучаемой темы, раздела, курса.
- применение полученных знаний на практике.

Форма проведения: тестирование, устный опрос, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания и т.п.

IV-й блок. Воспитательные мероприятия и индивидуальная работа (12 учебных часов).

Цели и задачи:

- создание условий для реализации творческого потенциала учащихся, создание ситуации успеха для каждого,
- развитие интереса к интеллектуально-познавательной деятельности;
- создание образовательно-воспитательной среды, формирующей потребность в самосовершенствовании;
- расширение индивидуальной картины мира учащегося;
- формирование коммуникативных компетенций.

Примерные формы организации: викторины, конкурсы, тренинги, тематические вечера, индивидуальная работа, проектная и исследовательская деятельность, встречи с интересными людьми, экскурсии и т. п.

V-й блок. Тематический (30 учебных часов)

Раздел 1. Секреты детской мультипликации (5 учебных часов)

Дидактическая цель: знакомство с понятиями «анимация» и «мультипликация», историей анимации, жанрами и техниками мультипликационного кино, основными профессиями в мультипликации (режиссер, сценарист, художник-аниматор, оператор, актер озвучивания) и оборудованием для создания фильма; формирование первичных навыков поэтапного создания мультфильма и работы с программным обеспечением.

Темы:

Как оживить картинку? Жанры и техники мультипликационного кино.

Этапы создания мультфильма

Хитрости создания персонажей мультфильма в разных техниках

Как изготовить декорации к мультфильмам

Кто такие мультипликаторы

Практические работы:

- Веселые картинки – пробуем оживить картинку
- Пробуем создать движение в техниках перекладка бумажная, перекладка пластилиновая
- Пробуем создать движение в техниках объемная пластилиновая анимация
- Пробуем создать движение в техниках предметная и лего-анимация
- Пробуем создать движение в техниках сыпучая и смешанная анимация
- Придумывает мультфильм, рисуем раскадровку
- Советы при создании характеров и движений героев фильма
- Работаем с фонами и декорациями
- Ролевая игра «Фильм! Фильм! Фильм!» (пробуем разные роли: сценариста, режиссёра, оператора, актера)

Раздел 2. Кукольная анимация (20 учебных часов)

Дидактическая цель: формирование первичных навыков работы в творческой группе, разделении обязанностей по видам деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актеров и др.) в процессе работы над фильмом; формирование навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций кукольного кино, выполнения покадровой съемки; формирование первичных навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

Создание мультфильма в технике предметная анимация

Создание мультфильма в технике лего – анимация

Создание мультфильма в технике пластилиновая анимация

Практические работы:

- Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике предметная анимация

- Выбор сюжета, подбор персонажей, декораций и аудио сопровождения фильма
- Выполняем раскадровку фильма
- Съёмка фильма
- Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами
- Озвучивание фильма в технике предметная анимация
- Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике лего – анимация
- Выбор сюжета, создание персонажей и декораций, подбор аудио сопровождения фильма
- Выполняем раскадровку фильма
- Съёмка фильма
- Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами
- Озвучивание фильма в технике лего – анимация
- Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике пластилиновая анимация
- Выбор сюжета, создание персонажей и декораций, подбор аудио сопровождения фильма
- Выполняем раскадровку фильма
- Съёмка фильма
- Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами
- Озвучивание фильма в технике пластилиновая анимация

Раздел 3. Рисуем мультфильм (5 учебных часов)

Дидактическая цель: развитие навыков работы в творческой группе при распределении ролей в процессе работы над фильмом; развитие навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций рисованного кино, выполнения покадровой съёмки; формирование навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

- Особенности создания рисованного мультфильма.
- Изготовление персонажей и элементов для движения.
- Особенности изготовления фонов рисованного кино
- Покадровая съёмка сюжета.
- Монтаж.
- Озвучивание фильма.
- Премьера фильма.

Практические работы:

- Выбор сюжета и сценария для мультфильма в технике перекладка бумажная
- Распределение ролей для работы над мультфильмом
- Работа над персонажами фильма: изготовление внешнего образа, деталей для передачи движения, характера и эмоций
- Работа над композицией фонов: крупный, средний и общий план

- Выполняем раскадровку фильма
- Съёмка фильма
- Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами
- Озвучивание фильма в технике перекладка бумажная

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 уровень сложности содержания

№ бло-ков	№ разде-лов	Наименование блоков, разделов программы	Количество часов	
			всего	теория и практика
Первое полугодие				
I		<i>Организационно-мотивационные мероприятия. Собеседование</i>	1	1
II		<i>Адаптационные мероприятия и индивидуальная работа.</i>	1	1
V		<i>Тематический</i>	5	5
	1.	Секреты детской мультипликации		
IV		<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	1	1
V		<i>Тематический</i>	5	5
	2.	Кукольная анимация		
III		<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за I полугодие)</i>	1	1
IV		<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	1	1
Итого за первое полугодие			15	15
Второе полугодие				
V		<i>Тематический</i>	11	11
	3.	Рисуем мультфильм		
V		<i>Тематический</i>	9	9
	4.	Творческая мастерская		
IV		<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	10	10
III		<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за год)</i>	1	1
Итого за второе полугодие			31	31
Итого за учебный год			46	46

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

2 уровень сложности содержания

I-й блок. Организационно-мотивационные мероприятия (1 учебный час)

Цели и задачи:

- определение уровня знаний учащихся;
- определение интересов, пожеланий и запросов учащихся и их родителей;
- формирование групп в соответствие с уровнем знаний учащихся, их пожеланий и запросов;

Виды деятельности: Проведение рекламно-информационной компании. Беседы с учащимися и родителями, анкетирование. Собеседование. Набор и формирование групп учащихся. Оформление документации.

II-й блок. Адаптационные мероприятия (1 учебный час)

Цели и задачи:

- создание условий для успешной адаптации учащихся,
- создание условий для формирования мотивации к интеллектуальному развитию;
- формирование представления о содержании учебного курса

Тематика: Вводные инструктажи по ПБ, ТБ, ПДД, ГО и ЧС. Введение в программу курса. Знакомство с группой. Адаптационные игры и тренинги.

III-й блок. Контрольные и итоговые мероприятия (2 учебных часа).

Цели и задачи:

- определение уровня знаний на момент поступления в Центр, выявление уровня и качества усвоения программного материала в процессе усвоения каждой изучаемой темы, раздела, курса.
- применение полученных знаний на практике.

Форма проведения: тестирование, устный опрос, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания и т.п.

IV-й блок. Воспитательные мероприятия и индивидуальная работа (12 учебных часов).

Цели и задачи:

- создание условий для реализации творческого потенциала учащихся, создание ситуации успеха для каждого,
- развитие интереса к интеллектуально-познавательной деятельности;
- создание образовательно-воспитательной среды, формирующей потребность в самосовершенствовании;
- расширение индивидуальной картины мира учащегося;
- формирование коммуникативных компетенций.

Примерные формы организации: викторины, конкурсы, тренинги, тематические вечера, индивидуальная работа, проектная и исследовательская деятельность, встречи с интересными людьми, экскурсии и т. п.

V-й блок. Тематический (30 учебных часов)

Раздел 1. Секреты детской мультипликации (5 учебных часов)

Дидактическая цель: формирование активного использования терминологии мультипликационного кино и речевых средств ИКТ для создания фильма; развитие навыков поэтапного создания мультфильма и работы с программным обеспечением.

Темы:

Особенности разработки мультфильмов в разных техниках

Создаем образ персонажей

Особенности создания композиции фона и декораций

Особенности покадровой съемки и монтажа мультфильма

Практические работы:

- Подготовительные работы для создания мультфильмов в разных техниках
- Оживляем персонаж: приемы передачи движения персонажа
- Оживляем персонаж: приемы передачи характера и эмоций персонажа
- Разрабатывает фон и декорации с учетом перспективы, планов, смена фонов
- Выбор кадров, аудиофайлов, спецэффектов и титров для монтажа фильма в программе Movavi или CapCut.

Раздел 2. Кукольная анимация (5 учебных часов)

Дидактическая цель: формирование активного использования терминологии мультипликационного кино и речевых средств ИКТ для создания фильма; развитие навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций кукольного кино, выполнения покадровой съемки, навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

Особенности работы над фильмом в технике кукольная анимация (предметная/лего)

Особенности работы с персонажами и декорациями к фильму

Раскадровка

Покадровая съемка фильма

Монтаж

Практические работы:

- Создаем сценарий и распределяем роли для работы над мультфильмом
- Подбор персонажей, декораций и аудио сопровождения фильма
- Выполняем раскадровку фильма
- Съемка фильма и озвучивание персонажей
- Выполняем монтаж: выбор кадров, аудиофайлов, спецэффектов и титров для монтажа фильма в программе Movavi или CapCut.

Раздел 3. Рисуем мультфильм (11 учебных часов)

Дидактическая цель: формирование активного использования терминологии мультипликационного кино и речевых средств ИКТ для создания фильма; развитие навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и фонов рисованного кино, выполнения покадровой съемки, навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

Особенности создания рисованного мультфильма

Изготовление персонажей и фонов для рисованного кино

Покадровая съемка сюжета.

Монтаж.

Озвучивание фильма.

Премьера фильма.

Практические работы:

- Создаем сценарий и распределяем роли для работы над мультфильмом
- Выполняем раскадровку фильма
- Работа над персонажами фильма: изготовление внешнего образа, деталей для передачи движения, характера и эмоций
- Работа над композицией фонов: крупный, средний и общий план
- Съемка фильма и озвучивание персонажей
- Выполняем монтаж: выбор кадров, аудиофайлов, спецэффектов и титров для монтажа фильма в программе Movavi или CapCut.

Раздел 4. Творческая мастерская (9 учебных часов)

Дидактическая цель: формирование активного использования терминологии мультипликационного кино и речевых средств ИКТ для создания фильма; развитие навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и фонов, выполнения покадровой съемки, навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

Работа в творческих группах: создание мультфильма
Премьера мультипликационного фильма.

Примерные темы творческих работ:

- В гостях у сказки
- Фильм – песенка
- Фильм – стихотворение
- История игрушек
- Лего – старт
- Пластилиновое кино
- Жизнь домашних животных
- Мы рисуем на песке
- Мой край
- Про машины
- Страна Фантазия
- Космическая Одиссея
- Спартакиада
- История путешествий
- и др.

Ожидаемые результаты освоения программы:

Ожидаемые результаты обучения по данной Программе предполагают овладение предметными и **метапредметными** умениями и навыками и УУД:

- осуществление рефлексии при сравнении планируемого и полученного результата;
- формирование активного использования терминологии мультипликации для решения познавательных задач;

– умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей при составлении рассказов, сказок;

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками: умение работать в парах и группе: приходить к общему мнению; слушать партнёра.

Ожидаемые результаты освоения программы (I уровень).

Учащийся будет иметь представления:

- об истории возникновения мультипликационного кино;
- об этапах создания мультфильма;
- о разделении обязанностей по видам творческой деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актёров) в процессе работы над фильмом;

Учащийся будет знать:

- основные жанры мультипликации;
- основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;

Учащийся будет уметь:

- работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;
- осуществлять подбор персонажей, фона, сюжета для создания мультфильма;
- выполнять покадровую съёмку для осуществления фильма;
- выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;
- анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

Ожидаемые результаты освоения программы (II уровень).

Учащийся будет иметь представления:

- об истории возникновения мультипликационного кино;
- об этапах создания мультфильма;
- о разделении обязанностей по видам творческой деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актёров) в процессе работы над фильмом;

Учащийся будет знать:

- основные жанры мультипликации;
- основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;
- основной видео прием (stop-motion) для создания мультфильма

Учащийся будет уметь:

- работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;

- осуществлять подбор сценария, персонажей, фона, музыкального сопровождения, дизайна титров для создания мультфильма;
- поэтапно создавать короткометражные мультфильмы (рисованные и объемные) со спецэффектами;
- выполнять покадровую съемку, управляя камерой и освещением, движениями персонажей и сменой фона для создания фильма;
- выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;
- анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточного контроля
1	2022-2023	01.09.2022	31.08.2023	46	365	46	1 раз в неделю по 40 минут	Август 2023 г

Календарно-тематическое планирование 1 уровень сложности

№ п/п	Дата	Время проведения занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения
1	07.09.22	14.50	1	Организационно-мотивационные мероприятия. Собеседование	3-4
2	14.09.22	14.50	1	Адаптационные мероприятия и индивидуальная работа.	3-4
3	21.09.22	14.50	1	Как оживить картинку? Жанры и техники мультипликационного кино.	3-4
4	28.09.22	14.50	1	Этапы создания мультфильма	3-4
5	05.10.22	14.50	1	Хитрости создания персонажей мультфильма в разных техниках	3-4

6	12.10.22	14.50	1	Как изготовить декорации к мультфильмам	3-4
7	19.10.22	14.50	1	Кто такие мультипликаторы	3-4
8	26.10.22	14.50	1	<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	3-4
9	09.11.22 16.11.22 23.11.22 30.11.22 07.12.22	14.50	5	Создание мультфильма в технике предметная анимация	3-4
10	14.12.22	14.50	1	<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за I полугодие)</i>	3-4
11	21.12.22	14.50	1	<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	3-4
12	11.01.23 18.01.23 25.01.23	14.50	3	Создание мультфильма в технике предметная анимация	3-4
13	01.02.23 08.02.23 15.02.23 22.02.23 01.03.23 15.03.23 22.03.23	14.50	7	Создание мультфильма в технике лего – анимация	3-4
14	05.04.23 12.04.23 19.04.23 26.04.23 03.05.23	14.50	5	Создание мультфильма в технике пластилиновая анимация	3-4
15	10.05.23	14.50	1	Особенности создания рисованного мультфильма. Изготовление персонажей и элементов для движения.	3-4
16	17.05.23 24.05.23	14.50	2	Особенности изготовления фонов рисованного кино Покадровая съемка сюжета.	3-4
17	31.05.23 07.06.23	14.50	2	Монтаж. Озвучивание фильма. Премьера фильма.	3-4
18	По выбору обучающихся	По выбору обучающихся	10	<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	По выбору обучающихся

19	23.08.23	14.50	1	<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за год)</i>	3-4
----	----------	-------	---	--------------------------------------------------------	-----

2 уровень сложности

№ п/п	Дата	Время проведения занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения
1	07.09.22	14.50	1	<i>Организационно-мотивационные мероприятия. Собеседование</i>	3-4
2	14.09.22	14.50	1	<i>Адаптационные мероприятия и индивидуальная работа.</i>	3-4
3	21.09.22	14.50	1	Особенности разработки мультфильмов в разных техниках	3-4
4	28.09.22	14.50	1	Создаем образ персонажей	3-4
5	05.10.22	14.50	1	Особенности создания композиции фона и декораций	3-4
6	12.10.22 19.10.22	14.50	2	Особенности покадровой съемки и монтажа мультфильма	3-4
7	26.10.22	14.50	1	<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	3-4
8	09.11.22	14.50	1	Особенности работы над фильмом в технике кукольная анимация (предметная/лего)	3-4
9	16.11.22	14.50	1	Особенности работы с персонажами и декорациями к фильму	3-4
10	23.11.22	14.50	1	Раскадровка	3-4
11	30.11.22	14.50	1	Покадровая съемка фильма	3-4
12	07.12.22	14.50	1	Монтаж	3-4
13	14.12.22	14.50	1	<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за I полугодие)</i>	3-4
14	21.12.22	14.50	1	<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	3-4
15	11.01.23 18.01.23	14.50	2	Особенности создания рисованного мультфильма	3-4
16	25.01.23 01.02.23	14.50	2	Изготовление персонажей и фонов для рисованного кино	3-4
17	08.02.23 15.02.23 22.02.23	14.50	3	Покадровая съемка сюжета.	3-4

18	01.03.23 15.03.23	14.50	2	Монтаж.	3-4
19	22.03.23	14.50	1	Озвучивание фильма.	3-4
20	05.04.23	14.50	1	Премьера фильма.	3-4
21	12.04.23 19.04.23 26.04.23 03.05.23 10.05.23 17.05.23 24.05.23 31.05.23	14.50	8	Работа в творческих группах: создание мультфильма	3-4
22	07.06.23	14.50	1	Премьера мультипликационного фильма.	3-4
23	По выбору обучающ ихся	По выбору обучаю щихся	10	<i>Воспитательно-досуговые мероприятия и индивидуальная работа</i>	По выбору обучающи хся
24	23.08.23	14.50	1	<i>Контрольно-диагностические мероприятия (за год)</i>	3-4

Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение

Аппаратные средства:

- Мультстудия Professional для плоскостной и объемной анимации;
- Цифровая фотокамера Canon;
- Универсальный штатив (ШАУ-3) для съёмки мультфильмов в горизонтальной наклонной и вертикальной плоскостях, в любой известной технике детской мультипликации;
- Ноутбук;
- Интерактивная панель.

Программные средства:

- Операционная система семейства Windows;
- Movavi Фоторедактор для Windows
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- Антивирусная программа;
- Программа-архиватор;
- Пакет офисных приложений MS Office.

Формы аттестации и оценочные материалы

Форма итогового испытания: практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания (по выбору учащихся).

Система контроля и оценки усвоения содержания образования.

В целях контроля усвоения программного материала и оценки уровня знаний проводится:

Входная диагностика знаний – проводится в начале учебного года с целью определения уровня знаний на момент поступления в мультстудию «DeTVora» и комплектование учебных групп с учетом исходного уровня обученности. Форма проведения: собеседование.

Текущая проверка знаний и умений проводится в течение учебного года в процессе усвоения каждой изучаемой темы. Цель: диагностирование хода дидактического процесса, выявление динамики результатов усвоения программного материала, сопоставление реально достигнутых на отдельных этапах результатов, определение и ликвидация пробелов в усвоении материала, повышение общей продуктивности учебного труда. Главная функция: обучающая. Форма проведения - тестирование, устный опрос, практическая работа, викторина, конкурс, проект, творческие задания и т.п.

Промежуточная диагностика знаний и умений проводится в конце первого полугодия по целому разделу или значительной части курса с целью диагностирования качества усвоения учащимися взаимосвязей между структурными элементами учебного материала. Главная функция: систематизация и обобщение. Форма проведения: тестирование, собеседование, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа, зачет, реферат, защита проектов, круглый стол, викторина, конкурс, творческая работа, тематический вечер и т.п.

Итоговая диагностика и учет знаний, умений и навыков проводится в конце учебного года с целью диагностирования уровня (качества) фактической обученности в соответствии с поставленной на данном этапе целью. Главная функция: анализ динамики и эффективности дидактического процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Для оценивания знаний учащихся принята десятибалльная система оценки знаний, которая позволяет:

- расширить возможности положительного оценивания учебной деятельности учащихся за счет расширения шкалы оценивания;
- стимулировать мотивацию достижения успехов школьников;
- повысить объективность оценки знаний, умений и навыков учащихся;
- снять стереотипы при оценивании учебных достижений школьников.

При оценивании результатов образовательного процесса, оценивается качество образования учащихся. Достоверная оценка качества характеризует ***степень обученности ученика (СОУ)***, то есть прочность, глубину, осознанность и системность знаний, умений и навыков, его компетентность.

Обученность характеризуется такими последовательными показателями: различение, запоминание, понимание, элементарные умения и навыки, действие по образцу, применение знаний и умений в новой ситуации, выполнение творческих заданий, которые и будут проверяться и оцениваться. Критерии оценивания:

Баллы	Оценка	Основные показатели СОУ (степень обученности учащегося)	Уровень
1.	неудовлетворительно	Присутствует на занятиях, слушает, смотрит, записывает под диктовку учителя и учеников, переписывает с доски; отвечать персонально отказывается	I. Различение, распознавание (уровень знакомства)
2.		Отличает аналогичные процессы, объекты друг от друга только в том случае, когда их предъявляют ему в готовом виде; может найти необходимый текст, «скачать» из Интернета и т.п.	
3.	удовлетворительно	Запоминает небольшую часть текста, правила, определения, формулировки, законов, но объяснить ничего не может (механическое запоминание). Изложение чаще сумбурное.	II. Запоминание (неосознанное воспроизведение)
4.	недостаточно хорошо	Полностью воспроизводит изученные правила, законы, формулировки, математические и иные формулы; узнает правильное среди неправильного (запоминает).	III. Понимание (осознанное воспроизведение)
5.	хорошо	Объясняет отдельные положения усвоенной теории; иногда выполняет при этом мыслительные операции анализа и синтеза. Изложение в основном логичное	IV. Репродуктивный уровень.
6.	очень хорошо	Отвечает на большинство вопросов по содержанию теории; демонстрирует осознанность усвоения теоретических знаний; способен к самостоятельным выводам. Действует по алгоритму.	
7.	отлично	Четко и логично излагает теоретический материал, свободно владеет понятиями и терминологией, может обобщить изложенную теорию, хорошо видит связь теории с практикой, применяет теорию в простейших случаях	V. Эвристический уровень
8.		Понимает суть изученной теории и применяет ее на практике легко и не особенно задумываясь. Выполняет практические задания, иногда допуская незначительные ошибки, которые сам и исправляет. Применяет ранее освоенные действия для решения нетиповой задачи, умеет самостоятельно получать знания.	
9.	великолепно	Легко выполняет практические задания творческого уровня, свободно оперируя усвоенной теорией	VI. Творческий уровень.
10.		Оригинально, нестандартно применяет на практике полученные знания; на базе	

		приобретенных ранее знаний и умений самостоятельно вырабатывает новые умения	
--	--	------------------------------------------------------------------------------	--

Воспитательный аспект образования оценивается по следующим критериям:

- нравственная развитость учащегося.
- коммуникативная развитость учащегося.
- сформированность ученического коллектива.
- готовность к выбору профессии.
- эмоциональный комфорт в коллективе.
- социализированность личности учащегося.

Перечисленные критерии отражают гуманистическую направленность воспитательного процесса, характеризуют развитие личностных функций, в наибольшей степени отражают специфику обучения в мультстудии «DeTVora» и осуществляемый в ней воспитательный процесс.

Методическое обеспечение

Форма проведения занятий.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

В процессе создания мультфильма 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.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом.

В зависимости от содержания занятия используются следующие формы работы с детьми:

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок.
- Изготовление героев картины или другого материала.
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.

- Съёмки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.
- Подбор музыкального оформления.
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж.
- Размещение готового мультфильма.
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены.
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

Задачи обучения детей мультипликации

1. Развитие восприятия экранного образа

При просмотре мультфильмов познакомить детей с основными видами мультипликации: рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов. Воспитывать внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.

2. Знакомство с историей анимации

Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации на примере демонстрации действия оптических игрушек (оптические игрушки: зоотроп – барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображённое по фазам на ленте; блокнот с прорисованными на его страницах фазами движения), с разделением обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер), творчеством современных аниматоров. Развивать произвольное внимание, любознательность, речевую и творческую активность. Воспитывать уважительное отношение к достижениям российских и зарубежных аниматоров.

3. Введение понятия «драматургия»

Дать детям знания о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок. Развивать воображение, ассоциативное мышление. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к окружающему миру.

4. Изобразительная и прикладная деятельность в анимации

Формировать изобразительные навыки и умения детей при создании образов реального и фантазийного мира, при передаче их строения (формы), пропорций, взаимного расположения частей, характерных признаков, настроения (через цвет, мимику, жесты); при размещении их на листе в

соответствии с законами перспективы и сюжетом (обозначение линии горизонта, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве). Формировать умение зрительно выделять у персонажа подвижные и неподвижные части; навыки работы с ножницами при подготовке марионетки для съемки в технике перекладки. Развивать воображение, образное мышление. Воспитывать творческую активность и самостоятельность.

5. Введения понятия «движение - основа анимации»

Создать у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации. Познакомить с техникой перекладки, понятиями: темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме (например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях). Формировать умение передавать через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми. Развивать актёрские способности детей. Воспитывать самостоятельное регулирование собственного поведения, уверенности и позитивной установки.

6. Знакомство с технологией съёмочного процесса

Познакомить детей с оснащением для съёмочного процесса (рабочий стол, устройство для съёмки – камера, осветительные приборы), правилами техники безопасности в процессе съёмки, ролью оператора в съёмочном процессе, понятием и значением кадрика и кадра, панорамы, планов (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда. Формировать навыки и умения анимационной деятельности в процессе съёмки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекадывании персонажей и их частей. Воспитывать согласованность действий друг с другом, ответственное отношение к процессу съёмки.

7. Введение понятия «Озвучание фильма»

Создать представление у детей о роли звукового оформления фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умение различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом. Развивать речевой и музыкальный слух. Воспитывать эмоциональную отзывчивость литературный текст и на музыку.

Основные виды традиционной мультипликации: плоскостная и объемная. В основе объемной мультипликации – покадровая павильонная съемка кукол персонажей в декорациях. В основе плоскостной мультипликации – покадровая съемка закрепленной камерой предметов, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная мультипликация может быть следующей: перекладка, рисованная тотальная, барельефная. Для съемки рисованной тотальной мультипликации изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов. Техники тотальной рисованной мультипликации обуславливаются:

– из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.);

- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов, с помощью которых создается изображение (кисть, мелок, фломастер, палец и т.д.);

Для съемки мультфильма перекладки создаются фоны и марионетки. Техники перекладки обуславливаются:

- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево и т.д.);
- из какого материала сделаны марионетки (пластилин, природные материалы и т.д.);
- из выбора живописной техники (масло, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов (кисть, перо, мел и пр.).

Алгоритм действий при создании мультфильма:

1. Выбор известной сказки, рассказа, стихотворения или разработка собственного сюжета фильма, используя различные приемы и игровые ситуации.

2. Выбор техники анимации.

3. Раскадровка сюжета фильма (для лучшего понимания детьми данного этапа, эффективнее выбрать книгу комиксов или раскадровки, сделанные для других мультфильмов), целесообразно используя планы: дальний, общий, средний, крупный.

4. Создание персонажей, фонов и декораций для будущего мультфильма (перед созданием образов можно рассмотреть фотографии, иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся манерой исполнения, техникой, использованием художественных материалов).

В процессе продуктивной деятельности, ребёнок фантазирует, экспериментирует, продумывает наиболее яркий образ и характер героев, передаёт их внешнее окружение.

5. Съёмка мультфильма.

Чтобы в процессе съемки ребята приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей и соблюдение правил съёмки. На первых порах роль режиссёра может взять на себя педагог. Один из детей, выполняет роль оператора и осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров. Остальные дети – аниматоры осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом. Передвигая персонажи — игрушки, наделяют их душевными качествами, перевоплощаются в них, становятся участником этого действия-игры, приносят элементы импровизации, спонтанно варьируют развитие событий. Отснятый материал демонстрируется детям, поскольку только тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятна.

6. Озвучивание. Запись диалогов, авторского текста.

Озвучивая мультфильм, ребята проявляют свои актёрские способности: выразительно читают авторский текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)

7. Монтаж.

Выполняется педагогом совместно с учащимися. Фотокадры переносятся на компьютер, с помощью специальной программы задаётся движение, добавляются спецэффекты кадров и переходов, аудио записи. В одной секунде для плавности движения ставится 8-12 кадров в секунду. Получается, что в одноминутном мультфильме около 500 кадров.

Персонажи для будущего мультфильма делаются детьми как плоскостные куклы-марионетки, у которых подвижные детали (головы, руки, лапы и др.) соединяются с помощью проволоки. Перед созданием образов для придания им выразительности и достоверности рассматриваем иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся техникой, манерой исполнения, использованием художественных материалов. Решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления. Фон для мультфильма с плоскими марионетками может быть рисованный или фотографический. Если рисованный фон имеет какие-то контуры, то и фигурку надо обвести тонким черным контуром. Фигурка на фоне выглядит лучше, если она темнее или светлее фона (по контрастному отношению к нему). Фон может быть неподвижным. А может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

Материалы и оборудование

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и учащегося. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет. Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съемки: мультстанки с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Съемочный анимационный материал обрабатывается педагогом на компьютере с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

Список литературы

Основная литература:

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн «Я рисую мультики». М.: Издательство Росмэн, 2003г.

Дополнительная литература:

Обучающимся:

1. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
2. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
Родителям:
3. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
4. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс., 2006г.