

Государственное казённое общеобразовательное учреждение Владимирской области
«Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат г. Ковров»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
№ 3 от 26.08.2020г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы-интерната
С. А. Косарева

Приказ по школе № 151 от 01.09. 2020г.



ПРОГРАММА

КРУЖКА «МУЛЬТСТУДИЯ «ВЕСЕЛАЯ АНИМАЦИЯ»»

автор программы:

педагог-психолог

Верховодова Татьяна Николаевна

2020г.

Пояснительная записка

Актуальность. С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка, в том числе и ребенка с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) является мультипликация.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства (живопись, графика, скульптура, фотография, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр).

Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения, способствующего развитию творческих способностей.

Модернизация содержания образования, внедрение ФГОС для детей с ментальными (интеллектуальными) нарушениями требуют создания условий для творческой самореализации, достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социокультурного опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей.

Вопросы творческой самореализации и достижения этой категории учащихся необходимого для жизни в обществе социокультурного опыта находят свое разрешение в условиях мультипликационной (анимационной) студии.

При отсутствии государственных программ для мультстудий каждый разработчик такой программы новатор, но подобные программы существуют и среди них программы мультстудий уже известных в стране: «Поиск» г. Новосибирск, «Подарок» г. Пенза, «Мир в объективе» г. Березники, Центр анимационного творчества «Перспектива», «Мир волшебства» ДАС «Юбилейка» г. Новоалтайска и т.д.

Программа мультстудии «Веселая анимация» направлена на организацию внеурочной деятельности по общекультурному направлению в форме кружка и предоставляет большие возможности для *творческой самореализации* обучающихся с интеллектуальными нарушениями, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является *реальный продукт самостоятельного творческого труда детей*.

В программе использованы системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение учащимися различных материалов и технических приемов художественной выразительности. Техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой учащийся с интеллектуальными нарушениями может найти применение своим способностям,

т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Программа кружка мультстудии позволяет каждому учащемуся с интеллектуальными нарушениями *освоить необходимый для жизни в обществе социокультурный опыт, приобщая их к лучшим образцам российской и мировой мультипликации*. Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю. Норштейна, Р. Качанова, Ф. Хитрука, У. Диснея, Х. Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

Постигая азы анимации, дети знакомятся с ведущими профессиями художника, режиссера, сценариста, иллюстратора-мультипликатора, художника-мультипликатора, оператора, монтажера, звукорежиссера и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом занятии.

В процессе создания мультипликационного фильма у учащихся с интеллектуальными нарушениями корректируются и развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения и т.д.

Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

Цель и основные задачи программы

Цель программы: создать условия, **обеспечивающие творческую самореализацию учащихся** с интеллектуальными нарушениями, посредством приобщения к миру мультипликации и создания авторских детских мультфильмов.

Задачи:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильма;
- обучение анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;

- развитие художественно-творческих способностей учащегося, способности понимать красоту в искусстве, в окружающей действительности;
- коррекция и развитие внимания, памяти, логического мышления, дикции, выразительности речи;
- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- формировать гражданственность и патриотизм, ответственность через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

Основные характеристики программы

В программе отразились требования Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) с точки зрения:

- целеполагания: заявленные цели и задачи соответствуют установленным ФГОС
- требованиям к результатам освоения обучающимися адаптированной основной общеобразовательной программы;
- содержания: содержание программы охватывает следующие образовательные области коммуникативно-личностное развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательно-речевое развитие, художественно-эстетическое развитие; программа направлена на формирование личностных и метапредметных компетенций;
- оценки достижений результатов: в программе определены ожидаемые результаты освоения программы, порядок отслеживания и оценивания результатов обучения детей.

Программа предполагает, что в учебно-воспитательный процесс через кружковые занятия заложены некоторые *основные принципы современного дополнительного образования* детей:

- ориентация на личностные интересы, потребности, способности ребенка;
- возможность самоопределения и самореализации ребенка;
- единство обучения, воспитания, развития;
- практико-деятельностная основа образовательного процесса.

Также программа ориентируется на некоторые *основные принципы коррекционно-развивающей работы*:

- принцип комплексности: коррекционное воздействие через кружок охватывает большой комплекс психофизических нарушений;
- принцип постепенного усложнения заданий и речевого материала с учетом ближайшего развития»;
- принцип соблюдения интересов ребёнка: определяет позицию специалиста, который призван решать проблему ребёнка с максимальной пользой и в интересах ребёнка:

- принцип системности: обеспечивает единство диагностики, коррекции и развития;
- принцип вариативности: предполагает создание вариативных условий для получения образования детьми, имеющими различные недостатки в физическом и психическом развитии;
- комплексно-тематический принцип построения образовательного процесса.

Программа учитывает образовательные потребности обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), прописанные в ФГОС (п.1.5.):

- *практико-ориентированный действенный характер образования*: основная форма работы в анимационной студии - практические занятия;
- *доступность содержания познавательных задач, реализуемых в процессе образования*: в основе анимационной педагогики, лежат: методология развития детей средствами анимационного кино, основанная на том, что творческими способностями наделен каждый; мультипликация предоставляет возможность ребенку осваивать объекты окружающей действительности в соответствии со своими интересами и делать их составной частью выразительных средств мультипликации; методология, основанная на интеграции и комплексном использовании разных видов детской деятельности в процессе работы над созданием мультфильма
- *развитие мотивации и интереса к познанию окружающего мира с учётом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся*: в программе заложены максимальная эксплуатация активных методов педагогического взаимодействия, и нацеленность на раскрытие потенциала каждого ребёнка.

Помимо этого следует отметить, что в процессе реализации программы решаются задачи организации полноценного досуга, расширения сферы социализации детей как требование ФГОС (п.1.6, и др.). Так, содержание программы отражает следующие *аспекты социальной ситуации развития* ребёнка:

- предметно-пространственная развивающая образовательная среда;
- характер взаимодействия со взрослыми;
- характер взаимодействия с другими детьми;
- система отношений ребёнка к миру, культуре, к другим людям, к себе самому.

В программе объединены разные образовательные области: информационное развитие, художественное развитие, речевое развитие, познавательное развитие, - для более глубокого формирования, коррекции личности.

В основе программы лежат деятельностный и дифференцированный подходы (как требование ФГОС, п.1.10), которые обеспечивают:

- активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;

- построение воспитательного и образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей детей;
- развитие личности учащегося в соответствии с требованиями современного общества, обеспечивающими возможность их успешной социализации и социальной адаптации;
- разнообразие организационных форм образовательного процесса и индивидуального развития каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Срок реализации программы

Срок реализации программы – один год. Программа рассчитана на 4 часа в неделю.

Условия реализации программы

Данная программа направлена на работу с учащимися с интеллектуальными нарушениями 5-9 классов. Численный состав обучающихся в группе - 15 человек.

Форма организации занятий: практические и теоретические занятия.

Теоретическая часть дается в форме бесед, дискуссий, театрализаций; мультимедийных занятий; с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в анимационной студии – практические занятия.

Форма организации деятельности учащихся:

- **фронтальная:** подача учебного материала всему коллективу;
- **групповая:** учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания;
- **индивидуальная:** самостоятельная работа детей (с оказанием помощи педагога);

Формы занятий: словесные (беседа, рассказ, монолог, диалог); наглядные (демонстрация иллюстраций, рисунков, макетов, моделей, открыток, чертежей, печатной продукции - специальная литература, журналы, правила соревнований и т.д.); практические (изготовление моделей и макетов); репродуктивные (работа по шаблонам, калькам, чертежам); индивидуальные - задания в зависимости от достигнутого уровня развития обучающегося.

Ожидаемые результаты освоения программы

Освоение учащимися с интеллектуальными нарушениями программы мультстудии «Веселая анимация» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного

образовательного стандарта. Программа обеспечивает достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные (жизненные) результаты

У учащихся с интеллектуальными нарушениями будут:

- навыки самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических заданий по созданию мультфильмов;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.
- сформирована способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- сформирована мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- сформировано осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам;

Метапредметные результаты

Регулятивные: учащиеся с интеллектуальными нарушениями

- будут осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- научатся вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.
- смогут адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;

Познавательные: учащиеся с интеллектуальными нарушениями

- научатся практическим навыкам работы с разнообразными материалами и создания образов посредством различных мульттехнологий;
- будут развивать память, образное мышление, воображение, художественные навыки и умения;
- будут развивать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства
- будут развивать временные и пространственные отношения в мультипликации;

Коммуникативные: учащиеся с интеллектуальными нарушениями

- научатся первоначальному опыту осуществления совместной продуктивной деятельности;
- получат возможность сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- смогут формировать собственное мнение и позицию.

Предметные результаты:

Учащиеся с интеллектуальными нарушениями будут:

- знать историю мультипликации, профессии в мультипликации;

- знать основные понятия и правила мультипликации;
- знать основы создания простейших мультфильмов (движения мультипликационных героев на экране);
- знать различные технологии выполнения мультипликационного фильма;
- знать правила написания сценария мультфильма, разбивки его на кадры, сцены, эпизоды;
- владеть компьютерной техникой видеоаппаратурой, периферийными устройствами.
- знать о звуковом сопровождении мультфильма.
- выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;

Учащиеся с интеллектуальными нарушениями **должны уметь:**

- применять теоретические знания на практических занятиях;
- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;
- создавать простых персонажей мультфильмов;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- грамотно организовать свое рабочее место;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других;
- озвучивать героев;
- работать самостоятельно и в команде;
- выступать перед публикой, зрителями.

Оценка планируемых результатов освоения программы

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей проходит через:

- творческие задания;
- выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в школе;
- участие в конкурсах и анимационных фестивалях.
- создание портфолио, которое является эффективной формой оценивания и подведения итогов деятельности обучающихся. **Портфолио** – это сборник работ и результатов учащихся, которые демонстрирует его усилия, прогресс и достижения в различных областях. В портфолио ученика включаются фото и видеоизображения продуктов исполнительской деятельности, продукты собственного творчества, материала самоанализа, схемы, иллюстрации, эскизы и т.п.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В МУЛЬТИПЛИКАЦИЮ

1. Понятия "анимация" и "мультипликация". Оптические иллюзии.

Теория: Понятия "анимация" и "мультипликация", оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, тауматроп, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Демонстрация образовательного фильма по теме. Знакомство со «Стоп-кадровой анимацией». Принципы стоп-кадровой съёмки.

Просмотр образовательных фильмов по теме («Мульстрана»), первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

2. «Волшебный фонарь».

Практическая работа: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

3. История студии Дисней. Эволюция Микки Мауса.

Теория: Краткая биография Уолта Диснея и Аба Айверкса, создание персонажа кролика Освальда. Трансформация кролика в мышонка Микки.

Просмотр мультфильмов разных лет с персонажем Микки Маус. Обсуждение характера персонажа.

4. История студии Warner Bros. Братья Уорнеры.

Теория: Краткая биография братьев Гарри, Альберта, Сэма и Джека Уорнеров, история основания студии Warner's cartoon в 1930-х, персонажи "Веселых мелодий": Бадди, Багз Банни, Даффи Дак, и др.

Просмотр мультфильмов, обсуждение характеров персонажей.

5. История студии «Союзмультфильм». Валентина и Зинаида Брумберг.

Теория: История основания студии «Союзмультфильм» (1936 г.), ведущие аниматоры: Иван Иванов-Вано, Ольга Ходатаева, Валентина и Зинаида Брумберг, Владимир Сутеев, Дмитрий Бабиченко, Александр Иванов.

Просмотр мультфильма сестер Брумберг «Федя Зайцев», 1948 г.

6. История студии «Союзмультфильм». Лев Атаманов.

Теория: Период расцвета студии «Союзмультфильм».

Просмотр м/ф «Когда зажигаются ёлки» М.Пашенко, «Снежная королева» Л. Атаманова, «Петя и Красная Шапочка», Е.Райковского и Б.Степанцева. Обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

7. История студии «Союзмультфильм». Вячеслав Котеночкин.

Теория: Период расцвета студии «Союзмультфильм».

Просмотр м/ф и обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

8. Современная отечественная анимация. Студия компьютерной анимации "Петербург".

Теория: Как снимаются «Смешарики».

Просмотр м/ф «Смешарики». Обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

9. Современная отечественная анимация. Студия "Анимаккорд".

Теория: Как снимают «Машу и Медведя».

Просмотр м/ф «Маша и Медведь». Обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

10. Современная отечественная анимация. Студия "Мельница".

Теория: Как снимают «Три богатыря».

Просмотр Знакомство учащихся с историей студии "Мельница" - м/с "Барбоскины", «Лунтик» и др. Обсуждение характера персонажей.

11. Какие бывают мультфильмы?

Теория: знакомство с разными техниками создания мультфильмов и разными материалами. Перекладка. Пластилиновая (рельеф). Плоская. Силуэтная. Из готовых форм и материалов. Сыпучие материалы. Рисование по стеклу. Рисованная. Кукольная. Пластилиновая (объем). Перелепка. Stopmotion (стоп моушен).

Просмотр детских мультфильмов, созданных по разным технологиям и последующий анализ.

12. Парад мультпрофессий: кто трудится над созданием мультфильмов.

Теория: чем занимается режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер?

Просмотры тех мультфильмов, где на первый план выходят разные профессии.

Практическая работа: знакомство с профессиями в анимации. Игровые этюды. Изготовление силуэтов из цветной бумаги, отражающих профессии с помощью шаблонов. Составление коллективной композиции «Мастера мультипликации».

13. Наши помощники.

Теория: знакомство учащихся с оборудованием, материалами, инструментами, необходимыми для съемки мультфильма. Программное обеспечение. Устройство анимационного станка. Рабочее место аниматора. Как оборудовать рабочее место в домашних условиях.

Практическая работа: правила техники безопасности и охраны труда в мультстудии при работе с аппаратурой. Работа с цифровым фотоаппаратом, настройка, элементарное знакомство с процессом съемки. Покадровая съёмка, сохранение изображения на компьютере.

14.12 принципов анимации.

Теория: 12 принципов анимации, на которые опираются все аниматоры и мультипликаторы. Траектории движения объекта. Схемы движений.

Просмотр фрагмента программы мультстрана (42 выпуск), посвященной законам движения в рисованной анимации.

Практическая работа: упражнения на закрепление принципов анимации: маятник, мячики, червячки и др.

15. Понятие «фаза движения».

Теория: правило трех фаз. Объяснение учащимся, что любое движение, даже самое маленькое, снимается не менее чем за три кадра. Точно так же даже самое быстрое движение должно содержать в себе не менее трех фаз, иначе зритель его просто не увидит.

Просмотр обучающих видеоматериалов.

Практическая работа: упражнение «Лодка на волнах: съемка покачивающейся на волнах лодки, последовательный плавный подъем то носа, то кормы.

РАЗДЕЛ II. ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМОВ.

16. Живой фон.

Теория: не предусмотрена.

Практическая работа: съемка последовательного нанесения мазков на чистый лист до получения живописной абстракции или заранее обговоренной композиции. Съемка мульт-этюда в этой технике.

17. Сыпучая анимация.

Теория: история возникновения данной техники, кто ее придумал и когда. Обучение приемам работы с сыпучими материалами: насыпание и рисование по насыпанному. Техника безопасности при работе с сыпучим материалом

Просмотры мультфильмов в технике сыпучей анимации.

Практическая работа: подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике сыпучей анимации. Создание новых форм из песка, манки и др. материалов. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов. Съемка мульт-этюда в этой технике.

18. Песочная анимация.

Просмотры мультфильмов в технике песочной анимации.

Практическая работа: подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике песочной анимации. Создание новых форм из песка. Съемка мульт-этюда в этой технике.

19. Предметная анимация.

Теория: понятие о предметной анимации.

Просмотры мультфильмов в технике предметной анимации.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в технике предметная анимация.

20. Легоанимация.

Теория: понятие о легоанимации.

Просмотры мультфильмов в технике легоанимации.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в технике легоанимации.

21. Пиксиляция.

Теория: познакомить учащихся с этой разновидностью техники «stop-motion» анимации, кто ее придумал и когда. Техника безопасности и какими должны быть движения актеров в хорошей пиксиляции. Повторение правила трех фаз.

Просмотры примеров пиксиляции для вдохновения.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в технике пиксиляция.

22. Что такое перекладка?

Теория: познакомить учащихся с перекладной анимацией, кто ее придумал и когда. Принцип создания перекладки, возможности использования различных материалов в этой технике.

Просмотры мультфильмов, снятых в технике перекладной анимации. Обсуждение увиденного.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в технике перекладка (движение кусочков бумаги, бумажных персонажей и т.п.).

23. Силуэтная анимация.

Теория: понятие о силуэтной анимации.

Просмотры мультфильмов в технике силуэтной анимации.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в технике силуэтная анимация.

24. Перекладка коллажных персонажей.

Просмотры мультфильмов в этой технике.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в этой технике.

25. Пластилиновая перекладка.

Теория: понятие о пластилиновой перекладке.

Просмотры мультфильмов в этой технике.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в этой технике.

26. Фигура – марионетка (создание короткометражного этюда в технике бумажная перекладка)

Теория: повторение правил и особенностей создания мультфильмов, снятых в технике перекладной анимации, правил движения.

Практическая работа: эскиз персонажа к небольшому этюду, детализировка. Выполнение персонажа в профиль (правый, левый), анфас. Изготовление шарнирной марионетки и фона, сдвигание ее на плоскости. Съемка мульт-этюда

27. Пластилиновая анимация.

Теория: понятие о пластилиновой анимации. Возможности пластичных материалов (пластилина, пластики, солёного теста и т.д.). Как нужно работать с пластилином: необходимые инструменты и приспособления. Основные формы (шарик, колбаска), из которых строится практически любая фигура.

Просмотры пластилиновых анимационных мультфильмов («пластилиновая ворона» и т.д.). Обсуждение увиденного.

Практическая работа: работа с однотонной массой для лепки и рисования цветным пластилином. Создание реквизита для мультэтюда в технике пластилиновой анимации.

28. Техники пластилиновой анимации

Теория: основные техники пластилиновой анимации. Знакомство с различными эффектами в пластилиновой анимации (перелепка, эффект подмены и др.). Как создавать фоны и декорации из пластилина.

Практическая работа: работа с однотонной массой для лепки и рисования цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин. Создание фона и декорации реквизита для мультэтюда в технике пластилиновой анимации.

29. Мультипликационный этюд в технике пластилиновой анимации.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в технике пластилиновой анимации создание короткого ролика из пластилина в технике «перелепки».

30. Рисованная анимация.

Теория: понятие о рисованной анимации. Основные законы рисованной анимации.

Работа с калькой и штифтами.

Просмотры мультфильмов в данной технике.

Практическая работа: рисование набросков. Рисование композиции. Работа с калькой и штифтами.

31. Разработка компонок и фаз рисованного мультипликата.

Теория: повторение правил и особенностей создания мультфильмов, снятых в технике рисованной анимации, правил движения. Разработка компонок и фаз рисованного мультипликата.

Практическая работа: пробные сцены. Съемка проб рисованных сцен.

32. Фризлайт.

Теория: Особенности экзотической техники рисования светом. Техника безопасности при работе с фонариками в темноте. Просмотр примеров.

Практика: съемка мульт-этюда в технике фризлайт.

33. Анимации на маркерной доске.

Теория: Приемы и техники анимации на маркерной доске. Просмотр вдохновляющих примеров.

Практика: Съемка мульт-этюда в технике White-board animation.

34. Ротоскопирование (метод «Эклер»).

Теория: Приемы и техники «Эклер». Просмотр вдохновляющих примеров.

Просмотры мультфильмов в этой технике.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в этой технике.

35. Кукольная анимация.

Теория: понятие о кукольной анимации.

Просмотры мультфильмов в этой технике.

Практическая работа: съемка мульт-этюда в этой технике.

36. Компьютерная анимация.

Теория: понятие о компьютерной анимации. 2D и 3D векторная компьютерная анимация. Техника «захват движения» (Motion Capture).

Просмотры мультфильмов в этой технике.

РАЗДЕЛ III. ПРЕДСЪЁМОЧНЫЙ ЭТАП

37. Сюжет и сценарий мультфильма.

Теория: понятие сюжета в литературном произведении. Как пишется сценарий. Выбор произведения. Авторский сценарий. Проблема, конфликт как двигатель сюжета. Виды драматургических конфликтов, примеры.

Практическая работа: составление сценария совместно с учащимися, создание плана пошаговых действий для мультфильма. Запись пошаговых действий.

Работают самостоятельно. Составляют план действий и применяют свои творческие способности.

38. Тайминг

Теория: изучение понятия тайминг. Учимся замечать время.

Практика: показ мультфильмов, прослушивание музыки, речи, шума.

39. Планы в мультфильмах.

Теория: характеристика планов. Дальний, общий, средний, крупный. Смена крупностей планов.

Практическая работа: чтение фрагментов сказок с игрой «угадай план?».

Коллективно-индивидуальная работа «рисуем сказку»

40. Составление раскадровки мультфильма.

Теория: понятие раскадровки и ее назначения. Для чего она необходима? Что такое эпизод, сцена?

Практическая работа: с помощью педагога учащиеся составляют раскадровку мультфильма.

41. Создание фонов.

Практическая работа: создают фоны все учащиеся совместно.

42. Декорации.

Практическая работа: изготовление декораций *из подручных материалов:* из пластилина, из ткани, декорации рисованные, из картона, из карандашей и т.д. Конструирование.

43. Персонаж мультфильма.

Теория: каким должен быть персонаж мультфильма? Внешние и внутренние характеристики персонажа.

Практическая работа: составление характеристики любимого мультипликационного героя. Изготовление персонажа к собственному сценарию.

44. Элементарные движения персонажа и способы их создания: движение рук (жесты)

Теория: элементарные движения персонажа: движение рук (жесты). Демонстрация обучающего материала по позам и жестам, их смыслу. Работа с зеркалом, актерский тренинг, игра в пантомимы.

Практика: съёмка жестов - приветствие, удивление, недовольство, замах и удар.

45. Элементарные движения персонажа и способы их создания: мимика

Теория: элементарные движения персонажа: мимика, моргание, движение губ. Демонстрация обучающего материала по мимике. Работа с зеркалом, актерский тренинг.

Практика: съемки эмоций - радость, удивление, злость, грусть.

46. Элементарные движения персонажа и способы их создания: походка.

Теория: элементарные движения персонажа: походка. Демонстрация обучающего материала по схемам движения.

Практика: отработка навыков создания элементарных движений персонажа. Съёмка - «учим персонажа ходить».

РАЗДЕЛ VI. ПРИСТУПАЕМ К СЪЕМКЕ.

47.«Мы аниматоры»

Теория: аниматика-самый ответственный, кропотливый этап работы. Основные правила, которые необходимо соблюдать при съёмке (штатив, освещение).

Практическая работа: съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

- На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.
- На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Покадровая съёмка.

РАЗДЕЛ V. ЗАВЕРШАЮЩИЙ ЭТАП СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

48.Шумы и звуки в мультфильме. Говорящие картинки.

Теория: понятие шум и звук в мультфильме.

Практическая работа: создание шумов и звуков, озвучение немых фрагментов мультфильма «шум дождя», «шум моря», «звук жужжания пчёл », «звук музыкального оркестра»,«звук прибытия и отправления поезда».

49.Музыка в мультфильме.

Теория: роль музыки в мультфильме.

Практическая работа: подбор музыки для персонажа мультфильма.

50.Волшебный микрофон.

Теория: знакомство с устройством микрофона. Как можно сделать запись звука. Что такое «чистая» звукозапись? Чем она отличается от «черновой» звукозаписи? Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практическая работа: совершенствование речи. Упражнения, направленные на развитие речи. Заучивание небольшого монолога. Запись монологов детей. прослушивание.

51.Артикуляция.

Теория: Что такое артикуляция? Просмотр видеофрагментов артикуляции. Обсуждение. Графические обозначения звуков при создании говорящего персонажа.

Практическая работа: работа по рисованию персонажа и вариантов артикуляции.

52.Липсинк

Теория: Как синхронизировать движение губ с речью. Просмотр обучающего материала. Работа с зеркалом.

Практика: Отрисовка форм губ при произнесении различных звуков. Съёмка этюда - персонаж произносит имя.

53.Озвучка.

Теория: познакомить обучающихся с понятием «озвучивание». Покадровая съемка персонажа с различными вариантами артикуляции.

Практическая работа: Игра «Угадай звук». Покадровая съемка персонажа с различными вариантами артикуляции. Запись четверостишья.

54. Программы обработки изображений, анимации.

Теория: знакомство с программами обработки изображений. Какие программы есть для создания анимации? Чем отличаются?

Практическая работа: работаем в программе windows movie maker знакомство с интерфейсом программы.

55. Программа Windows movie maker

Теория: продолжаем знакомство с программой обработки изображений windows movie maker.

Практическая работа: работаем в программе windows movie maker знакомство с интерфейсом программы. Выполнение небольших заданий.

56. Работа в аудиоредакторе звука Audacity

Теория: Знакомство с интерфейсом редактора звука Audacity. Основные приемы работы в редакторе. Запись и редактирование звука.

Практика: практическая работа по записи, редактированию, монтажу звука.

57. Общий монтаж мультфильма

Теория: что такое общий монтаж? Что значит сведение монтажа? С чего начинается каждый фильм? Для чего нужна «шапка» фильма? Что такое титры? Для чего они нужны? Какого вида

Практическая работа: сведение монтажа сцен, титров, «шапки». Монтаж проводится педагогом. Дети наблюдают за процессом. Учащиеся сами с помощью педагога выполняют монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

58. Работа над индивидуальными проектами

Практическая работа: подготовка и съемка сверх-коротких роликов. Просмотр полученных результатов.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

		всего	теория	практика
I	ВВЕДЕНИЕ В МУЛЬТИПЛИКАЦИЮ	28	18	10
1	Понятия «анимация» и «мультипликация». Оптические иллюзии.	1	1	0
2	«Волшебный фонарь».	1	0	1
3	История студии Дисней.	2	2	0

4	История студии Дисней.			
5	История студии братьев Уорнеров.	1	0	1
6	История студии «Союзмультфильм» (В. и З. Брумберг).	1	0	1
7	История студии «Союзмультфильм» (Л. Атаманов).	1	0	1
8	История студии Союзмультфильм (В. Котеночкин).	1	0	1
9	Современная отечественная анимация. Студия компьютерной анимации "Петербург".	1	0	1
10	Современная отечественная анимация. Студия "Анимаккорд".	1	1	0
11	Современная отечественная анимация. Студия "Мельница".	1	1	0
12	Современная отечественная анимация. Школа-студия анимационного кино «ШАР»	1	1	0
13	Современная отечественная анимация. Студия «Metrafilms»	1	1	0
14	Современная отечественная анимация. Студия «ALIANS-ANIMATION»	1	1	0
15	Современная отечественная анимация. Студия «Базелевс»	1	1	0
16	Какие бывают мультфильмы? Техники для создания мультфильмов	1	1	0
17	Какие бывают мультфильмы? Материалы для создания мультфильмов	1	0	1
18	Парад мультпрофессий: кто трудится над созданием мультфильмов	1	1	0
19	Парад мультпрофессий: игровые этюды	1	0	1
20	Наши помощники. Рабочее место аниматора	1	1	0
21	Наши помощники. Знакомство с процессом съемки	1	0	1
22	12 принципов анимации. Сжатие и растяжение.	5	1	0
23	12 принципов анимации. Сценичность.		1	0
24	12 принципов анимации Преувеличение и привлекательность		1	0
25	12 принципов анимации. Траектории движения объекта.		1	0
26	12 принципов анимации. Схемы движений.		1	0
27	Понятие «фаза движения».	1	1	0
28	Правило трех фаз.	1	0	1
II	ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМОВ.	55	21	34
29	Живой фон.	1	0	1
30	Живой фон. Съемка мульт-этюда.	1	0	1
31	Сыпучая анимация	1	1	0
32	Сыпучая анимация. Съемка мульт-этюда	1	0	1
33	Песочная анимация	1	1	0
34	Песочная анимация. Съемка мульт-этюда	1	0	1
35	Предметная анимация	1	1	0
36	Предметная анимация. Съемка мульт-этюда	1	0	1

37	Легоанимация.	1	1	0
38	Легоанимация. Съёмка мульт-этюда.	1	0	1
39	Пиксиляция.	1	1	0
40	Пиксиляция. Съёмка мультэтюда.	1	0	1
41	Что такое перекладка?	1	1	0
42	Бумажная перекладка. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
43	Силуэтная анимация.	1	1	0
44	Силуэтная анимация. Съёмка мульт-этюда.	1	0	1
45	Перекладка коллажных персонажей	1	0	1
46	Пластилиновая перекладка.	1	0	1
47	Пластилиновая перекладка. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
48	Фигура – марионетка. Эскиз персонажа	1	0	1
49	Фигура – марионетка. Приемы создания	1	0	1
50	Фигура – марионетка. Изготовление марионетки	1	0	1
51	Фигура – марионетка. Изготовление фона	1	0	1
52	Фигура – марионетка Съёмка мульт-этюда	1	0	1
53	Пластилиновая анимация понятие о пластилиновой анимации	1	1	0
54	Пластилиновая анимация. Создание реквизита для мультэтюда	1	0	1
55	Техники пластилиновой анимации	1	0	1
56	Съёмка мультэтюда в технике пластилиновой анимации. Движение героя мультфильма.	1	0	1
57	Съёмка мультэтюда в технике пластилиновой анимации. Фона и декорации	1	0	1
58	Рисованная анимация Основные законы рисованной анимации	1	1	0
59	Рисованная анимация. Рисованные композиции	1	1	0
60	Рисованная анимация Работа с калькой и штифтами.	1	0	1
61	Разработка компоновок и фаз рисованного мультипликата.	1	0	1
62	Съёмка проб рисованных сцен	1	0	1
63	Фризлайт	1	1	0
64	Фризлайт. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
65	Ротоскопирование	1	1	0
66	Ротоскопирование. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
67	Анимации на маркерной доске.	1	1	0
68	Анимации на маркерной доске. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
69	Кукольная анимация. История возникновения	1	1	0
70	Кукольная анимация. Техники	1	1	0
71	Кукольная анимация. Изготовление каркаса	1	0	1
72	Кукольная анимация. Изготовление куклы	1	0	1
73	Кукольная анимация. Изготовление фона	1	0	1

74	Кукольная анимация. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
75	Кукольная анимация. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
76	Кукольная анимация. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
77	Кукольная анимация. Съёмка мульт-этюда	1	0	1
78	Компьютерная анимация. Традиционная анимация	1	1	0
79	2D векторная и растровая компьютерная анимация.	1	1	0
80	2D векторная и растровая компьютерная анимация.	1	1	0
81	3D векторная компьютерная анимация.	1	1	0
82	3D векторная компьютерная анимация.	1	1	0
83	Захват движения	1	1	0
III	ПРЕДСЪЁМОЧНЫЙ ЭТАП	19	8	10
84	Сюжет и сценарий мультфильма. Понятие сюжета	1	1	0
85	Понятие «конфликт».	1	1	0
86	Сюжет и сценарий мультфильма. Составление сценария	1	1	0
87	Тайминг	1	1	0
88	Тайминг. Учимся замечать время	1	0	1
89	Планы в мультфильмах. Характеристика планов	1	1	0
90	Планы в мультфильмах. Рисуем сказку	1	0	1
91	Раскадровка мультфильма.	1	1	0
92	Составление раскадровки мультфильма.	1	0	1
93	Создание фонов	1	0	1
94	Декорации.	1	0	1
95	Персонаж мультфильма Внешние и внутренние характеристики персонажа.	1	1	0
96	Персонаж к собственному сценарию	1	0	1
97	Элементарные движения персонажа и способы их создания: движение рук (жесты)	1	0	1
98	Элементарные движения персонажа и способы их создания: мимика	1	1	0
99	Элементарные движения персонажа и способы их создания: мимика	1	0	1
100	Элементарные движения персонажа и способы их создания: походка	1	0	1
101	Элементарные движения персонажа и способы их создания: походка	1	0	1
	РАЗДЕЛ VI. ПРИСТУПАЕМ К СЪЕМКЕ	6	1	5
102	«Мы аниматоры»	1	0	1
103	Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	1	0	1
104	Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	1	0	1
105	Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	1	0	1
106	Шумы и звуки в мультфильме.	1	0	1
107	Музыка в мультфильме	1	0	1
	ЗАВЕРШАЮЩИЙ ЭТАП СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА	22	7	15
108	Волшебный микрофон Как можно сделать запись звука	1	1	0

109	Артикуляция	1	0	1
110	Липсинк	1	0	1
111	Липсинк	1	1	0
112	Озвучка	1	1	0
113	Программы обработки изображений, анимации	1	0	1
114	Программа Windows Movie maker	1	1	0
115	Программа Windows Movie maker	1	0	1
116	Работа в аудиоредакторе звука Audacity	1	1	0
117	Работа в аудиоредакторе звука Audacity	1	0	1
118	Общий монтаж мультфильма	1	1	0
119	Общий монтаж мультфильма	1	0	1
120	Тирры мультфильма	1	1	0
121	Шапка мультфильма	1	0	1
122	Сведение монтажа сцен, титров и «шапки»	1	0	1
123	Сведение монтажа сцен, титров и «шапки»	1	0	1
124	Работа над индивидуальными проектами на свободную тему	1	0	1
125	Работа над индивидуальными проектами на свободную тему	1	0	1
126	Работа над индивидуальными проектами на свободную тему	1	0	1
127	Работа над индивидуальными проектами на свободную тему	1	0	1
128	Работа над индивидуальными проектами на свободную тему	1	0	1
129	Работа над индивидуальными проектами на свободную тему	1	0	1

Материально-техническое обеспечение

Учебно-методическое обеспечение

Печатные образовательные ресурсы (для педагога и для обучающихся)

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск». - Новосибирск, 2008 г.
2. Асенин С. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. М.: Искусство, 1986.
3. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
Бабиченко Д. Искусство мультипликации. М.: Искусство, 1964.
4. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе. М.: Искусство, 1971.
5. Беляев Я. Специальные виды мультипликационных съемок. М., 1967.
6. Больгерт Н., Больгерт С., «Мультстудия «Пластилин», Москва, «Робинс», 2012г.
7. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
8. Вальтер К.Х. Волшебный фонарь. Полное практическое руководство к устройству волшебного фонаря и подробное наставление, как при помощи него производить туманные картины. М., 1898.
9. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.

10. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. М.: Союзинформкино, 1979.
11. Волков А. Мультипликационный фильм. М.: Знание, 1974.
12. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
13. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. М., 1957.
14. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
15. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. СПб. Издательский дом «Нева», М.»ОЛМА – ПРЕСС» 2001 г.
16. Громов Е. Сергей Алимов. Мультипликация, книжная и станковая графика. М.: Советский художник, 1990.
17. Зейц М., «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ»,., 2010г.
18. Зенкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Технология работы с волшебными красками. Коррекционно-развивающие программы. Спб., Речь, 2006
19. Иванов-Вано И.П. Мультипликация вчера и сегодня. Сборник лекций. М.: ВГИК, 1976.
20. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
21. Карлсон М., «Создай свой пластимир», Ростов на Дону, «Феникс» 2009г.
22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
23. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. М.: Грааль, 2002.
24. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
25. Максимова С.В. Методическое пособие по применению мульттерапии для детей с нарушениями речи. М, 2011, с. 151.
26. Максимова С.В. Портфолио как средство развития творческой активности учащихся. Методическое пособие. Программа. Тематическое планирование. – М: «Русское слово», 2013 г.
27. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. - СПб.: Питер, 2002. - 224 с.
28. Мультипликация, аниматограф, фантомика. Сборник статей. К.: Издание первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов "Крок-89", 1989.
Нагибина М. Волшебная азбука, «Перспектива», Ярославль, 2011 г.
29. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
30. Олешко В.П. Так рождаются мультфильмы. Минск: Полымя, 1992.
31. Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. М.: Мирт, 1993.
32. Орен З. Секреты пластилина. М.: Махаон, Азбука-Аттикус, 2013.
33. Рабочая тетрадь «Мульттерапия в работе с детьми и молодежью». Слет добровольцев России и стран южного Кавказа «Доброград - 2012»

34. Сазонов А.П. Персонаж рисованных фильмов. М.: ВГИК, 1959.
35. Сазонов А.П. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М., 1960.
36. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «НТ Пресс», 2006г.
37. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера, К.: Мистецтво, 1985.
38. Смолянов Г.Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке. Учебное пособие. М.: ВГИК, 1984.
Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.: ВГИК, 2005. - 128 с.
39. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. М.: Издательство института психотерапии, 2002.
40. Тихонова Е. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. - Н. // Детская киностудия «Поиск». 2011.
41. Тумеля М. Все, что вы хотели знать о фазовке, но стеснялись спросить. М., 1998.
42. Уайтэкер Г., Халас Д., «Тайминг в анимации», Лондон, 1981 г.
43. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
44. Чепел Д., «Создаём свою компьютерную студию звукозаписи», Москва, «ДМК», 2005г.
45. Халатов И.В. Мы снимаем мультфильмы. М.: Молодая гвардия, 1986.
Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
46. Шафранюк В.А. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения. М.: Стелс, 2001.
Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

Цифровые образовательные ресурсы

1. Проект «Мультерапия» <http://multtherapy.ru/>
2. <http://say-hi.me/obuchenie/15-nailuchshix-lekcij-po-a>
3. <http://plast.me/>
4. <http://stranamasterov.ru/>
5. Национальный детский фонд <http://ndfond.ru/menu/projects>
6. Книга искусства мультипликации Лепим из пластилина сказочных героев <http://plast.me>.
7. <http://stranamasterov.ru>.
8. <http://hl.mailru.su>
9. http://lostmarble.ru/help/art_cartoon/index.html
10. www.delai-com.com
11. Рисуем сказочных героев по этапам <http://domik-v-internete.ru>

Предметная оснащенность

- Ноутбук – 1 шт.
- Зеркальный фотоаппарат – 1 шт.
- Цифровой фотоаппарат - 1 шт.
- Документ–камера – 1 шт.
- Штатив -2 шт.
- Лампа дневного света - с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения – 2 шт.
- Микрофон – 1 шт.
- Мультипликационный стол – 2 шт.
- DVD-проигрыватель – 1 шт.
- Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- Программное обеспечение (программа монтажа изображения – киностудия Windows, программа монтажа звука)