

Принята на заседании
Педагогического/методического совета
от «28» августа 2024 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ №1
Вихляй М.В.
«28» августа 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Мультстудия»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 4 года: 136ч.

Возрастная категория: от 7 до 10 лет

Состав группы: до 15 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

Автор-составитель:

Ивахненко Елена Александровна
педагог дополнительного образования

ст.Крыловская, 2024

**Паспорт дополнительной общеразвивающей общеобразовательной
программы
«Мультстудия»
социально-педагогической направленности**

Наименование муниципалитета	Крыловский район
Наименование организации	МБУДО ДДТ
Идентификационный номер программы в АИС «Навигатор»	_____
Полное наименование программы	«Мультстудия»
Механизм финансирования	Социальный заказ
ФИО автора программы	Ивахненко Елена Александровна
Краткое описание программы	Программа дополнительного образования детей «Мультстудия» социально-педагогической направленности представляет собой ознакомительный курс по обучению школьников основам анимации.
Форма обучения	очная
Уровень содержания	ознакомительный
Продолжительность освоения (объём)	4 года (136 ч)
Возрастная категория	7-10 лет
Цель программы	Развитие творческого потенциала учащихся. Создание развивающей образовательной среды, позволяющей удовлетворить интересы, склонности и творческие запросы детей в области анимационного искусства.
Задачи программы	Углубить и расширить знания о профессиях, связанных с созданием мультфильма (сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, актер, оператор) Знакомство учащихся с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма, совместные просмотры). Научить самостоятельно, выбрать и планировать работу над мультфильмом. Способствовать развитию умения общаться в группе, развитию коммуникативных свойств личности. Создать условия для творческой самореализации личности ребенка; Воспитывать доброжелательное отношение к окружающим. Изучение истории искусств, в рамках изучения законов построения мультипликации Использование готовых мультфильмов в образовательном процессе.
Ожидаемые результаты	<i>Предметные:</i> - необходимые сведения о видах анимационных техник; - о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;

	- законах развития сюжета и правилах драматургии; - о сценической речи; - о звуковом сопровождении мультфильма. <i>Метапредметные:</i> - «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; -импровизировать; - выступать перед публикой, зрителями. <i>Личностные</i> - дисциплинированность, ответственность и организованность; умение и стремление прийти на помощь товарищам; уважение к мнению окружающих; умение адекватно оценивать свои достижения и радоваться успехам товарищей.
Особые условия (доступность для детей с ОВЗ)	Особых условий нет
Возможность реализации в сетевой форме	нет
Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий	да
Материально-техническая база	Оборудование: столы и стулья; доска учебная; Мультстудия “Kids Animation Desk ”, м/м оборудование; компьютер, фломастеры; кисти; краски гуашь; карандаши, цветные мелки, листы формата А4, А3. Методический материал: методическая литература; подборка фотоматериалов; презентации для изучения.

Содержание:

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание,планируемые результаты».

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2 Цель и задачи программы
- 1.3 Содержание программы
- 1.4 Планируемые результаты

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации».

- 2.1 Календарный учебный график
- 2.2 Условия реализации программы
- 2.3 Формы аттестации
- 2.4 Оценочные материалы
- 2.5 Методические материалы
- 2.6 Список литературы

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты».

1.1 Пояснительная записка

Данная программа разработана с учетом нормативно-методических основ, изложенных в следующих документах:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г.

№ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.

4. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ.

5. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 7 декабря 2018 г.

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 с изменениями (постановление от 21.03.2022 г. №9) «Об утверждении СанПиН 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-2019)».

9. Приказ Минтруда России от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрирован Минюстом России 28 августа 2018 г., регистрационный № 25016).

10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.

11. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ 2024 г.

Актуальность программы.

Программа даёт право каждому учащемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации учащихся, их ознакомлению с различными профессиями, а также найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая **актуальность** данной образовательной программы.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учёбе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях призвана данная программа.

Материалы программы могут быть полезны педагогам дополнительного образования, работающим с детьми, в данном направлении творчества.

Новизна.

Новизна данной программы заключается в следующем:

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;
- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической
- (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми
- различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- применение системно – деятельностного подхода при подаче как теоретического так и
- практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что интерес???

Отличительные особенности.

Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии. Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

Адресат программы.

Программа ориентирована на детей в возрасте 7 – 10 лет. Уровень развития, круг интересов, личностные характеристики ребят, конечно, имеют определенное значение, но не являются решающими. Система образования открыта, вариативна, гибка и универсальна для всех детей в равной степени. Она формируется в зависимости от учебной смены учащихся в школе. Пол не имеет значения. Степень предварительной подготовки ребенка также значения не имеет. В объединении могут заниматься дети, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья. Программа предназначена для учащихся с различными психофизическими возможностями здоровья. Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья предусматривается выбор проектов в соответствии со степенью работоспособности и интересами каждого учащегося.

Программа ознакомительного уровня рассчитана на 4 года обучения, общим объемом 136 учебных часов.

Форма обучения – очная (с возможностью электронного обучения с применением дистанционных технологий)

Режим занятий: один раз в неделю по 1 академическому часу.

Особенности организации образовательного процесса

Занятия в объединении проводятся в группе от 10 до 15 человек. Программа строится на следующих основаниях:

- соответствие образовательной программы формам дополнительного образования возрастным и индивидуальным особенностям детей;
- вариативность, гибкость и мобильность;
- ориентация на метапредметные и личностные результаты образования;
- творческий и продуктивный характер;
- открытый характер реализации.

Программа учитывает возрастные и индивидуальные особенности детей.

Выбор форм обучения настоящей программы определяется:

- поставленными целями и задачами;
- принципами обучения: от практической деятельности – к развитию всех качеств личности, индивидуальный подход к личности каждого ребенка;
- возможностями учащихся на данном этапе обучения (возрастные особенности, уровень подготовленности);
- наличие соответствующей материально-технической базы.

Виды занятий определяются содержанием программы и предусматривают практическую работу, самостоятельную работу.

На занятиях используются следующие формы обучения: рассказ, объяснение, беседа, иллюстрации, демонстрация, игровая ситуация, устный опрос.

1.2 Цель и задачи программы.

Цель программы: Развитие творческого потенциала учащихся. Создание развивающей образовательной среды, позволяющей удовлетворить интересы, склонности и творческие запросы детей в области анимационного искусства.

Задачи программы:

Задачи:

- углубить и расширить знания о профессиях, связанных с созданием мультфильма (сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, актер, оператор)
- знакомство учащихся с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма, совместные просмотры).
- научить самостоятельно, выбрать и планировать работу над мультфильмом.
- способствовать развитию умения общаться в группе, развитию коммуникативных свойств личности.
- создать условия для творческой самореализации личности ребенка;
- воспитывать доброжелательное отношение к окружающим.
- изучение истории искусств, в рамках изучения законов построения мультипликации
- использование готовых мультфильмов в образовательном процессе.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы проведения занятий
		Всего	Теория	практика	
1	История анимации. Вводное занятие	4	4	0	Теоретическое занятие
2	Основы драматургии	20	10	10	Теоретическо-практические занятия
3	Художественное творчество	24	12	12	Теоретическо-практические занятия
4	Съёмка основного мультфильма	32	16	16	Теоретическо-практические занятия
5	Съёмка этюдов, упражнений	28	0	28	Практические занятия
6	Озвучка	12	0	12	Практические занятия
7	Основы монтажа	12	6	6	Теоретическо-практические занятия
8	Контрольное занятие	4	2	2	Теоретическо-практические занятия
	ИТОГО	136	50	86	

I. Содержание учебного курса внеурочной деятельности

1 год обучения

История анимации

Вводное занятие. Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и.т.д.

Понятия "анимация" и "мультипликация", оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, тауматроп, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Демонстрация образовательного фильма по теме.

История студии Дисней.

История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии». 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.

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.

Практика: не предусмотрена.

Современная отечественная анимация. Студия компьютерной анимации "Петербург" - м/с " Смешарики"

Как снимаются «Смешарики». Просмотр м/ф «Смешарики». Обсуждение.

Практика: не предусмотрена.

Основы драматургии: разработка сценария

«Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров.

Теория: Что такое «тема» и что такое «идея». Почему важно уметь сформулировать основную мысль, о чем фильм.

Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.

Теория: Что такое " хорошо" и что такое " плохо" - оценочные характеристики героев.

Дискуссия. Примеры детей из литературы и личного опыта.

Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя.

Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога. Теория:

Сценарий - основа фильма, в том числе мультипликационного. Внутренняя логика повествования.

Запись "сценария" со слов ребенка. Ответы на вопросы преподавателя "зачем персонаж туда пошел?", "почему он так одет?", "зачем на столе стоит ваза?" и т.д., чтобы ребенок учился вкладывать смысл в каждую деталь.

Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.

Практика: составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.

Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

Практика: Схематическое графическое отображение последовательности сюжетных действий. Так называемый " комикс", который является планом для съемок, изображающий сцены в их последовательности.

Структура фильма. Начальные и финальные титры.

Для чего нужны титры. Виды титров, примеры оформления титров в различных мультфильмах.

Художественное творчество

Разработка эскизов персонажей Практика: черновые наброски персонажей.

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с отдельно нарисованными руками, головой, и, по возможности, ногами.

Разработка декораций, работа над фоном.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.) Работа над титрами к своим мультфильмам.

Практика: создание титров к мультфильмам в выбранной технике.

Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.

Практика: самостоятельная работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий (сначала подготовка всего необходимого к первой сцене, только затем ко второй и т. д.)

Съемки основного мультфильма

Первый пробный мультфильм

Правила работы на съемочной площадке, техника безопасности, основы работы с программой HUE Animation, принцип последовательного перемещения героев и объектов по фону.

Практика: съемки пробного мультфильма на свободную тему.

Мультфильм по своему сценарию Теория: не предусмотрена.

Практика: самостоятельная работа на съемочной площадке. Съемки мультфильма по своему сценарию.

Съемки этюдов, упражнений

Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.

Теория: 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. Демонстрация обучающих видеоматериалов. Теория: В зависимости от того, за сколько кадров качнется маятник, зависит его скорость. От этого зависит восприятие зрителем характера действия, веса качающегося объекта, его инерции.

Практика: Снимаем два вида маятника - на жесткой основе и на веревочке. С разной скоростью движения, но с обязательным "зависанием" в высшей точке и с "пролетом" в нижней фазе. Обсуждение и анализ мультфильмов

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно было поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна.

Контрольные занятия

Словарь аниматора

Теория: Что такое "мульти" и "анима". Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и отрицательного героя. Что такое "конфликт" и зачем он нужен.

Практика: не предусмотрена.

Викторина по истории анимации

Теория: Назвать анимационные студии (Союзмультфильм, Дисней, Уорнер бразерс, Ханна-Барбера), мультфильмы, которые на них снимались, самых известных персонажей, имена художников-мультипликаторов Союзмультфильма (сестры Брумберг, Лев Атаманов, Вячеслав Котеночкин и др.), современные российские студии и их мультфильмы ("Смешарики" на студии "Петербург", "Маша и Медведь" на студии "Анимаккорд"), как зовут художницу, придумавшую "Моих маленьких пони" (Лорен Фауст).

Практика: не предусмотрена.

2 год обучения

История анимации

История студии Союзмультфильм. Роман Качанов.

Теория: Просмотр м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка», 1969 г., Александр Татарский.

Теория: Просмотр м/ф «Падал прошлогодний снег», 1986 г.

Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш Теория: Просмотр м/ф "Симпсоны", "Время приключений", "Гравити Фолз".

Практика не предусмотрена.

Основы драматургии

Вводное занятие. «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения. Разбор примеров.

Понятия "Тема", "идея", "главная мысль". Просмотр коротких мультфильмов ("Милый дом Чи"), поиск темы каждой из серий, мультфильма в целом.

Главный герой. Раскрытие характера персонажа.

Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка Понятия " завязка", " развитие действия", " кульминация" развязка".

Разбор русских народных сказок (Курочка ряба, Колобок, Теремок и т.п.), поиск составных драматических элементов.

Написание сценария собственного мультфильма Выстраивание логичного повествования, внимание к характерам персонажей, мотивировкам действий. В истории обязательно должна быть идея и проблема (драматургический конфликт).

Практика: Написание сценария собственного м/ф самостоятельно или с помощью педагога.
Составление экспликации к своему м/ф.
Составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.
Создание раскадровки по своему сценарию.
Составные части элементарной раскадровки - номер сцены, схематичная зарисовка кадра (ракурс и крупность плана), описание действия в кадре.
Создание раскадровки по своему сценарию.

Художественное творчество

Создание реквизита к мультфильму.
Работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий в зависимости от порядка съемки сцен.
Приемы и техники работы с пластилином.
Особенности материала - пластичность, эластичность, возможность смешивать цвета.
Основные формы (шарик, колбаска), из которых строится практически любая фигура.
Создание реквизита для этюда в технике пластилиновой анимации.
Приемы и техники работы с сыпучим материалом.
Техника безопасности при работе с сыпучим материалом. Основные приемы: насыпание и рисование по насыпанному. Просмотр мультфильмов для образца.
Практика: Знакомство с материалом "на ощупь", репетиция этюда без съемки.
Работа над титрами к своим мультфильмам. Создание начальных и финальных титров.

Съемки основного мультфильма

Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации
Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации мультфильма в технике перекладной анимации. (программа HUE Animation)
Съемки индивидуальных проектов. Съемки титров/ Съемки этюдов, упражнений (программа HUE Animation)
Съемка этюда в технике предметной анимации. (программа HUE Animation)

Озвучка

Озвучка мультфильма

Контрольные занятия

Словарь аниматора

Теория: Что такое "мульти" и "анима". Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка», «завязка», «кульминация», «развязка», «экспозиция», «титры», «экспликация». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и отрицательного героя. Что такое "конфликт" и зачем он нужен.

Практика: не предусмотрена.

Викторина по истории анимации

Теория: Назвать анимационные студии, имена художников-мультипликаторов, современные российские студии и их мультфильмы.

Практика: не предусмотрена.

3 год обучения

История анимации

История отечественной мультипликации.

Теория: Пионеры кукольной мультипликации - Владислав Старевич и Александр Ширяев.
Просмотр м/ф "Прекрасная Люконида".

Юрий Норштейн, "Ёжик в тумане". Особенности создания шедевра.

Александр Петров. Техника живописи по стеклу. Просмотр отрывка фильма, получившего премию Оскар "Старик и море".

Арменфильм, Гергий Саакянц, просмотр м/ф "В синем море в белой пене".

Современная фестивальная мультипликация: Константин Бронзит, номинация на Оскар,

фильм "Мы не можем жить без космоса".

Иван Максимов, "Ветер вдоль берега", Анна Романова "Несуразь" и другие ученики Максимова (Леонид Шмельков, Соня Кендль, Катерина Бим и т.д.)

Современная стоп-моушн мультипликация: Евгения Жиркова, "Летающий мальчик", Наталья Гропфель. "Сказка", альманах "Гора самоцветов".

Практика: не предусмотрена.

Основы драматургии

Разработка сценария

Теория: Изучение принципов написания сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка). Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Повторение пройденного материала.

Практика: Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками.

Разработка характера персонажа.

Теория: Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Практика: Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

Создание раскадровки по своему сценарию

Теория: расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки).

Практика: составление подробной раскадровки.

Составление экспликации к своему м/ф Теория: не предусмотрена.

Практика: составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

Художественное творчество

Разработка эскизов персонажей Теория: не предусмотрена.

Практика: Разработка эскизов персонажей

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей.

Разработка декораций, работа над фоном.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.)

Работа над объектами.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание.

Работа над титрами к своим мультфильмам.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над марионетками второстепенных персонажей.

Съемки основного мультфильма

Съемки мультфильма.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемки мультфильма по собственному сценарию.

Новогодняя мульт-открытка.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемка новогодней мульт-открытки в любой технике.

Съемки этюдов, упражнений

Законы анимации Уолта Диснея Теория: 12 законов анимации Уолта Диснея:

Сжатие и растяжение.

Подготовка, или упреждение (отказное движение).

Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).

Использование компоновки и фазованного движения.

Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.

Смягчение начала и завершения движения.

Дополнительное действие (выразительная деталь).

Расчет времени.

Преувеличение, утрирование.

"Крепкий" (профессиональный) рисунок.

Привлекательность.

Практика: упражнения "маятник", "мяч", "моргание" и др.

Обсуждение и анализ мультфильмов

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее.

Практика: не предусмотрена.

Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

Теория: Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.

Практика: не предусмотрена

Озвучка

Озвучка своего мультфильма.

Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика: Озвучка своего мультфильма.

Основы монтажа

Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Контрольные занятия

Словарь аниматора

Теория: Знание специфических терминов мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.), знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка), названия различных мультипликационных техник. Практика: не предусмотрена

4 год обучения

История анимации

История зарубежных студий.

Теория: История студий и ведущих мультипликаторов.

Макс Флейшер, изобретение ротоскопа. Бетти Буп и Попай. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Студия "Лайка", современная кукольная анимация. Мастер - Генри Селик. "Кошмар перед Рождеством", "Коралина в стране кошмаров", "Семейка монстров". Демонстрация обучающих фильмов о том, как велись съемки.

История студии "Пиксар". Принципы 3D анимации. Демонстрация обучающих фильмов о работе над "Головоломкой", "Хорошим динозавром".

Хаяо Миядзаки. Сказки между Европой и Азией. Знакомство с работами мастера, ключевыми персонажами.

Феномен аниме. Основные принципы пропорций и рисовки, специфическое отображение эмоций. Просмотр отрывков сериалов "Наруто", "Покемон", "Сейлор Мун". Обсуждение, поиск идеи, характеристика героев.

Современная фестивальная мультипликация: скандинавская школа, французская школа, американская школа анимации.

Практика: не предусмотрена.

Основы драматургии

Мозговой штурм: разработка идеи Теория: не предусмотрена.

Практика: наброски тем, идей, персонажей, событий. Наброски сюжетов.

Разработка сценария

Теория: Изучение принципов написания сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка). Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Повторение пройденного материала.

Практика: Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками.

Разработка характера персонажа.

Теория: Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Практика: Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

Создание раскадровки по своему сценарию

Теория: расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки).

Практика: составление подробной раскадровки.

Составление экспликации к своему м/ф Теория: не предусмотрена.

Практика: составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

Художественное творчество

Разработка эскизов персонажей Теория: не предусмотрена.

Практика: Разработка эскизов персонажей

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей.

Разработка декораций, работа над фоном.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.)

Работа над объектами.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание.

Работа над второстепенными персонажами.

Теория: не предусмотрена.

Практика:

Работа над титрами к своим мультфильмам.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над марионетками второстепенных персонажей.

Съемки основного мультфильма

Съемки мультфильма. (программа HUE Animation) Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемки мультфильма по собственному сценарию.

Новогодняя мульт-открытка. (программа HUE Animation) Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемка новогодней мульт-открытки в любой технике.

Мульт-открытка к 8 марта Теория: не предусмотрена. (программа HUE Animation)

Практика: Съемка мульт-открытки к 8 марта в любой технике.

Съемки этюдов, упражнений

Законы анимации Уолта Диснея Теория: 12 законов анимации Уолта Диснея:

Сжатие и растяжение.

Подготовка, или упреждение (отказное движение).
Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
Использование компоновки и фазованного движения.
Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
Смягчение начала и завершения движения.
Дополнительное действие (выразительная деталь).
Расчет времени.
Преувеличение, утрирование.
«Крепкий» (профессиональный) рисунок.
Привлекательность.
Практика: упражнения " маятник", " мяч", " моргание" и др.
Липсинк
Теория: Как синхронизировать движение губ с речью. Просмотр обучающего материала.
Работа с зеркалом.
Практика: Отрисовка форм губ при произнесении различных звуков. Съемка этюда - персонаж произносит имя.
Пиксиляция
Теория: Техника безопасности и какими должны быть движения актеров в хорошей пиксации. Повторение правила трех фаз.
Просмотр примеров пиксации для вдохновения.
Практика: Съемка мульт-этюда в технике пиксации. Фризлайт
Теория: Особенности экзотической техники рисования светом. Техника безопасности при работе с фонариками в темноте.
Просмотр примеров.
Практика: Мульт-этиюд в технике фризлайт.
White-board animation
Теория: Приемы и техники анимации на маркерной доске. Просмотр вдохновляющих примеров.
Практика: Съемка мульт-этюда в технике White-board animation.
Предметная анимация Теория: не предусмотрена.
Практика: Съемка мульт-этюда в технике предметная анимация.
Обсуждение и анализ мультфильмов
Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.
Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее.
Практика: не предусмотрена.
Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.
Теория: Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.
Практика: не предусмотрена.
Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках.
Теория: Просмотр и обсуждение мультфильмов, выполненных в разных техниках. Поиск идей, вдохновения. Поиск темы, идеи, характеров героев.
Практика: не предусмотрена.

Озвучка
Озвучка своего мультфильма.
Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.
Практика: Озвучка своего мультфильма.

Основы монтажа
Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.
Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Контрольные занятия

Словарь аниматора

Теория: Знание специфических терминов мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.), знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка), названия различных мультипликационных техник.

Практика: не предусмотрена.

1.4 Планируемые результаты

1-ый год обучения

Обучающиеся должны знать:

- основы технической работы над созданием мультфильма;
- основные понятия мультипликации («сценарий», «раскадровка», «марионетка» и т.д.);
- две основных крупности плана (общий и крупный);
- способы изображения основных эмоций (удивление, грусть, радость, злость);
- элементарные основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт).

Обучающиеся должны уметь:

- придумывать персонажей;
- сочинять истории;
- делать раскадровку с помощью педагога;
- создавать простую марионетку персонажа;
- пользоваться основными возможностями программы HUE Animation под присмотром педагога (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- работать в паре (аниматор + оператор);
- снимать мультфильмы с частотой анимации 6-8 кадров в секунду

2-ой год обучения

Обучающиеся должны знать:

- основы технической работы над созданием мультфильма;
- основные понятия мультипликации («тема», «идея», «главная мысль», «сценарий», «раскадровка», «марионетка», «завязка», «кульминация», «развязка», «экспозиция», «титры», «экспликация»);
- основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка);
- различные техники stop-motion анимации (предметная анимация);

Обучающиеся должны уметь:

- раскрыть характер персонажа;
- работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);
- самостоятельно пользоваться основными возможностями программы HUE Animation (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

3-ий год обучения

Обучающиеся должны знать:

- основы технической работы над созданием мультфильма;
- основные понятия мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт»,

«аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг»);

-основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка);

- различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пикселизация).

Обучающиеся должны уметь:

-определять главного и второстепенных персонажей в просмотренных мультфильмах;

-с помощью наводящих вопросов преподавателя формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);

- придумывать интересных, характерных персонажей;

-сочинять истории с применением законов драматургии;

-делать раскадровку самостоятельно;

-создавать марионетку персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами;

-самостоятельно пользоваться основными возможностями программы HUE Animation (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);

- работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);

-снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

4-ый год обучения

Обучающиеся должны знать:

- обширный материал, который был пройден в предыдущие годы;

- тонкости технической работы над созданием мультфильма;

- специфические термины мультипликации («референс», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.)

- законы анимации Уолта Диснея;

- принципы написания сценария (экспозиция - завязка - развитие - кульминация - развязка).

Обучающиеся должны уметь:

-приготовить съемочное пространство к работе: закрепить фон, выставить свет, настроить крупность кадра, резкость на фотоаппарате (под присмотром педагога);

-самостоятельно работать с программой HUE Animation (включать, создавать или находить нужный файл, выставлять настройки качества изображения);

- самостоятельно формулировать идею, главную мысль придуманного (или просмотренного) мультфильма;

- продумывать характер персонажей, их предыстории, мотивы их действий, причины и следствия поступков;

- снимать мультфильмы с частотой анимации 12 кадров в секунду

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации».

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество часов	Режим занятий
1-4	01.09	25.05	136	136	1 раз в неделю

2.2 Условия реализации программы

1. Организационно-педагогические:

- участие в мероприятиях;

-возможность участия в районных и региональных акциях, смотрах.

2. Кадровые:

педагог дополнительного образования, имеющий специальную подготовку, педагоги школы, инспектор по пропаганде и безопасности ДД, медицинский работник.

3. Материально-технические:

Для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Детская мультстудия «Мульт-МОЗАИКА» важно подобрать хорошо освещенное помещение. Это помещение нужно грамотно зонировать. Разделить на зону для размещения оборудования «Мультстудия “Kids Animation Desk”» и рабочую зону, где разместятся материалы и инструменты, индивидуальные места для творческой деятельности. Так же зону – кинозал для просмотра мультфильмов и зону большой активности для игр и театрализации.

Для реализации программных задач понадобится оборудование «Мультстудия “Kids Animation Desk”», которое представляет собой оригинальные станки для полноценной анимации и программное обеспечение к нему (ПК), микрофон, прибор дополнительного освещения. Так же ноутбук или ПК с возможностью выхода в интернет. Понадобятся и флеш-накопители. Необходимо иметь возможность для демонстрации готового продукта - мультфильма широкой аудитории. Это может происходить, например, в актовом зале образовательной организации. Так же понадобятся самые разнообразные материалы и инструменты для детского продуктивного творчества: гуашь и акварельные краски, карандаши простые и акварельные, лучше акварельные маркеры, пастель, сангина, пластилин, природный и, так называемый, бросовый материал (лоскутки ткани, проволока, пуговицы, тп), цветная бумага и бумага разной фактуры, картон, бумага для рисования и для рисования акварелью разных форматов от А4 до А1 клей, ножницы, кисти... Также импульс детской фантазии могут дать фигурки лего, другие мелкие игрушки

2.3 Формы аттестации

Входная диагностика проводится в начале учебного года в виде тестовых заданий, собеседования и фиксируется исходный уровень обучающегося.

Промежуточная аттестация совпадает с этапами педагогического контроля, обозначенными в образовательной программе, результаты данных контрольных заданий, упражнений, нормативов

фиксируются в журнале учета работы объединения.

Итоговая аттестация проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач в обучении, воспитании и развитии и соотнесения полученного результата с целью образовательной программы.

Текущий- проводится в течении учебного года, для выявления уровня овладения обучающимся знаниями, умениями и навыками. Относительно уровня освоения программного материала планируются способы и формы проведения аттестационных мероприятий. С учётом подготовленности обучающихся, их способностей и возможностей на данном конкретном этапе изучения программы, её разделов, формы проведения аттестации могут быть следующие: выполнение практических заданий, тесты, зачёт.

Усвоение программного материала и развитие других качеств ребенка определяются по трём уровням:

- низкий - усвоение программы в неполном объеме, на уровне воспроизведения терминов, понятий, представления, суждений, теоретические и практические задания; участие в отчетных мероприятиях, в конкурсах на уровне коллектива;
- средний - усвоение программы в неполном объеме, теоретические и практические задания; участие в отчетных мероприятиях, в конкурсах на уровне коллектива;
- высокий - программный материал усвоен обучающимся полностью, обучающийся имеет высокие достижения (победитель районных соревнований и т.д.); активный участник в жизни детского объединения.

2.4 Оценочные материалы

Критерии оценки достижения результатов.

Результаты освоения программы учебной группой вносятся по итогам входной диагностики, промежуточной и итоговой аттестации в «Карту результативности учебной группы».

2.5 Методические материалы

Качественная организация занятия и продуктивная деятельность детей невозможна без знания педагогом форм и методов проведения занятия в детском объединении. Для реализации поставленных задач на занятиях детского объединения используются следующие **методы**:

- 1.Словесные методы: рассказ, беседа, объяснение, лекции, дискуссия, метод примера.
- 2.Наглядные методы: использование экспонатов, подлинных вещей; просмотр фотографий, видеофильмов, схем, плакатов, рисунков, макетов.
- 3.Практические методы: ролевые игры; выполнение рисунков; экскурсии в музеи, на выставки.

4.Методы стимулирования и мотивации: формирование опыта эмоционально-ценностных отношений у обучающихся; интереса к деятельности и позитивному поведению (соревнования, познавательные и ролевые игры, выставки); долга и ответственности (учить проявлять упорство и настойчивость, предъявлять конкретные требования, разъяснять положительное в получении знаний).

5.Интерактивные методы: ролевые и деловые игры, дискуссия, круглый стол, диспут.

6.Методы контроля: теоретические зачеты, практические задания, тестирование, самоконтроль.

7.Методы создания положительной мотивации обучаемых:

- эмоциональные: ситуации успеха, поощрение и порицание, познавательная игра, свободный выбор задания, удовлетворение желания быть значимой личностью;
- волевые: предъявление образовательных требований, формирование отношения к получению знаний; информирование о прогнозируемых результатах обучения;
- социальные: развитие желания быть полезным обществу, создание ситуации взаимопомощи, взаимопроверки и заинтересованности в результатах коллективной работы;
- познавательные: опора на субъективный опыт ребенка, решение логических задач, решение творческих задач, создание проблемных ситуаций.

Методы обучения на занятиях характеризуются постепенным переходом от репродуктивных к проблемным, развивающим и саморазвивающим.

Формы занятий:

- по количеству детей - коллективная, индивидуальная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей — лекция, семинар, практикум, мастерская, эксперимент;
- по дидактической цели — вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий.

Наряду с традиционными формами организации учебной деятельности предусмотрены и нетрадиционные:

- тренинги знакомств, общения;
- сюжетно-ролевая игра;
- игры;
- беседы;

- обсуждение работ, обучающихся;
- самостоятельная работа;
- работа коллективного творчества и др.

В процессе обучения предусматриваются различные формы учебных занятий: типовые (сочетающие в себе объяснение и практическое упражнение); собеседование; консультации; экскурсии; самостоятельная работа; викторины; игры; тесты; акции; используются групповые формы занятий, индивидуальные консультации.

На занятиях с обучающимися педагог обобщает, систематизирует и углубляет знания по правилам дорожного движения, а также большое внимание уделяет отработке практических навыков поведения при возникновении критических ситуаций.

Основными подходами в работе с детьми являются разнообразие, динамизм, творчество и вовлеченность. Это реализуется через различные мероприятия, где обучающиеся могут проявлять свои творческие способности, обнаружить лидерские качества, воплотить свои идеи.

Дети организуют маршруты безопасности, выпускают листовки, проводят беседы с детьми младшего школьного возраста и т.д., а под руководством сотрудников ГИБДД - со всеми участниками дорожного движения. Знания, полученные на занятиях детского объединения «ЮИД», обучающиеся - активисты отряда юных инспекторов движения применяют в своих образовательных учреждениях при подготовке и проведении различных мероприятий - акций, конкурсов, выставок, фестивалей, встреч, экскурсий.

Необходимым условием реализации данной программы является взаимодействие (сотрудничество) педагога детского объединения «ЮИД» с работниками Государственной инспекции безопасности дорожного движения, воспитателями дошкольных, педагогами общеобразовательных учреждений в организации и проведении мероприятий по профилактике ДТТ.

2.6 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ

Эволюция мультфильмов Pixar

<https://www.youtube.com/watch?v=iWcsLJnDzyw>

Мультик своими руками. URL: <http://veriochen.livejournal.com/146319.html>.

Все мультики, сделанные при помощи перекладки или
аппликации URL: <http://le-mult.ru/perekladka>.

Творческий клуб «Солнечный дождь». URL: <http://artnastroenie.ru/multfilmsvoimi-rukami.html>.

Ріхар мультфільм «Приключения Андре и пчёлки Уэлли» (1984)

Первый в истории компьютерный мультфильм

<https://www.youtube.com/watch?v=C-L-WA-nQzI>

Ріхар «Оловянная игрушка» (1988)

<https://www.youtube.com/watch?v=lLnrn9Nw1iM>

Как снимали

<https://vimeo.com/216359512>

Анимация на игольчатом экране

«Здесь и великое не здесь» («Here and the Great Elsewhere»)

Режиссер Мишель Лемье. Канада, 2012

https://www.youtube.com/watch?v=rBpaSpV3ljY&feature=emb_logo

«Рыба из лапши» («Noodle Fish») Режиссер Чжин Ман Ким. Южная Корея,

2012

https://www.youtube.com/watch?v=QsC1aSu7DIw&feature=emb_logo

Анимация светом

«Но что за блеск (я вижу на балконе)?»

(«What Light (Through Yonder Window Breaks)»)

Режиссер Сара Уикенс. Великобритания, 2009

<https://vimeo.com/152405375>

Stop motion из непривычных материалов

«Осторожно, двери открываются!» режиссёр Анастасия Журавлёва, школа студия «ШАР»

<https://www.youtube.com/watch?v=VQKuBFIdu4A>

Эфрат Бен-Цур — «Robin»

Режиссеры Юваль и Мерав Натан. Израиль, 2014

https://www.youtube.com/watch?v=g-5zHjtJs88&feature=emb_logo

«Сказка» (Fairy tale)

режиссёр Наталья Грофпель, ВГИК 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=U5rEIrETpL0>

«Бриллиант» («Shiny») анимация из одежды

Режиссеры Дэниель «Облако» Кампос, Спенсер Сассер. США, 2016

<https://vimeo.com/155572038>

«Игра с камнями» (1965)

режиссёр Ян Шванкмайер

<https://www.youtube.com/watch?v=Ip87wX9RI5E&t=121s>

«Возможности диалога» (1982)

Ян Шванкмайер

<https://www.youtube.com/watch?v=WqT1qAV6CPE&t=134s>

Сыпучая анимация из необычных материалов

«Чинти» Режиссер Наталья Мирзоян. Россия, 2011

https://www.youtube.com/watch?v=MFLSpHtfpq4&feature=emb_logo

Рисование водой

«Море писем» («Lettres à la mer») режиссеров Рено Перрена и Жюльена Телле

<https://vimeo.com/69736075>

Меловая анимация

Firekites — «Autumn Story»

Режиссеры Янни Кроненберг, Люсинда Шрайбер. Австралия, 2008

https://www.youtube.com/watch?time_continue=185&v=7UyHTkQS168&feature=emb_logo

Анимация пальцем на запотевшем стекле

Evelyn Evelyn — «Have You Seen My Sister Evelyn»

Режиссер Хоку Учияма. США, 2010

https://www.youtube.com/watch?v=skUK-OLU4H0&feature=emb_logo

а так же примеры пластилиновой анимации – мультфильмы творческого

объединения «Экран»: «Пластилиновая ворона» 1981г., «Падал прошлогодний

снег» 1983г., мультфильмы в технике перекладки – мультфильмы режиссера и художника-мультипликатора Юрия Норштейна «Ёжик в тумане» 1975г., «Цапля и журавль» 1974г., рисованные фильмы – «Смешарики», мультфильмы студии У.Диснея; объемная анимация – кукольные мультфильмы киностудии «Союзмультфильм»: «Крокодил Гена» 1969г., «38 попугаев» 1976г., и т.д). И конечно, мультфильмы А.К.Петрова «Корова», «Добро пожаловать!».

Вы можете сами подобрать мультфильмы и детскую литературу, обращая внимание на знаки возрастной классификации информационной продукции (RARS)

В помощь педагогам предлагается методическое пособие Детская мультстудия “Kids Animation Desk ” авторов О.А.Осмоловской, А.А.Поповой, Д.Н.Шубина. Так же рекомендуется следующая литература:

Ажищева Т.А. Создание мультфильмов с детьми в дошкольной образовательной организации [Текст] / Т.А. Ажищева.// Воспитание и обучение людей младшего возраста.- 2015.

Барабанова А.А. Создание мультфильма из пластилина как средство развития творческих способностей личности / В сборнике: Современное образование: плюсы, минусы и перспективы Материалы международной научнопрактической конференции. 2014.

Белоусов Ю.А « Я познаю мир» Детская энциклопедия. « Кино».- М.: «Издательство Астрель», «Олимп», «Фирма «Издательство АСТ», 2000

Газизова А.Р., Осинцева, В.В. Мультипликация как средство художественноэстетического развития детей старшего дошкольного возраста / В сборнике:

Культурогенезные функции образования: развитие инновационных моделей

Сборник научных статей. Ответственный редактор – Т. Н. Семенова. 2015.

Данилова Е.В. Использование икт-технологий в образовательной деятельности дошколь- ной гетерогенной образовательной организации через создание

мультипликационной студии / Воспитание и обучение детей старшего возраста.

2016. № 5.

Долгова А.Т. Создание мультфильма своими руками посредством проектной деятельности в условиях ДОО / В сборнике: Актуальные вопросы современной педагогики материалы IX Международной научной конференции. 2016.

Зейц М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.

Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. - Ж. Искусство в школе №1, 2006.

Мелик-Пашаев, А.А., Создание мультфильмов как творческая деятельность детей / Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10. № 4.

Нагибина М.И. Алгоритм создания детского авторского анимационного фильма: методическое пособие. – Ярославль: Перспектива, 2016

Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я: учебное пособие для начального медийного образования. – Ярославль: Перспектива, 2011

Охлопкова С.Ф., Иванов, М.А. Мультфильм своими руками / Научнометодический электронный журнал Концепт. 2016. Т. 30.

Сяркина П.А. Мультфильм как средство познания мира и себя / Медиа. Информация. Коммуникация. 2014. № 9. С.

Солдатова Т. Н. Модель формирования у дошкольников коммуникативной компетентности // Молодой ученый. — 2016. №27.

Тарасов В.И. Мультипликация – это эсперанто всего человечества, искусство поколения «Next» / Культура и образование . 2015. № 3

Уколова О.В. Создание мультфильма с детьми дошкольного возраста как вид проектной технологии / Амурский научный вестник. 2014. № 1.

Шустерман М.Н., З.Г. Шустерман Колобок и все-все-все, или как разбудить в ребёнке творца. - Издательство «Речь», 2006

Энциклопедия отечественной мультипликации / [сост. С. В. Капкова]. –

Москва: Алго- ритм, 2006.

Ядне Н.И., Рябова, Н.А. Использование современных информационнокоммуникационных технологий при создании мультфильмов. В сборнике:

Развитие науки и образования в современном мире Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 6 частях.

ООО «АР-Консалт». 2015.

2 ГЛОССАРИЙ

Анимация — (от лат. animatio — «оживление, одушевление»), мультипликация (от

лат. multiplicatio «умножение, увеличение, возрастание, размножение» — multi «много») —

технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с большой частотой (от 12 кадров в секунду

для рисованной анимации до 30 кадров в секунду для компьютерной анимации).

Базовые, или ключевые, компетентности дошкольника - основные умения и личностные характеристики, которые помогают ребенку взаимодействовать с социокультурным миром.

Включённое наблюдение - качественный метод исследования, который позволяет

проводить полевое изучение индивидов в их естественной среде и в повседневных жизненных обстоятельствах, то есть изучение социальной группы «изнутри».

Глазомер - способность определять расстояния на-глаз, без производства непосредственных измерений этого расстояния. Г. имеет большое значение в общежитии, когда человеку приходится различать ближе и дальше лежащие предметы, и играет огромную роль в т. н. глазомерных съемках.

Диалог (греч. διάλογος — «разговор») - литературная или театральная форма устного или письменного обмена высказываниями (репликами, вопросами и ответами).

Декорации - это изображения и предметы обстановки, используемые на театральной сцене и киносъёмочной площадке для имитации места действия.

Живопись - вид изобразительного искусства, произведения которого создаются с

помощью красок, наносимых на какую-либо твёрдую поверхность. Основным выразительным средством живописи является цвет.

Звуковая дорожка - запись звука в виде непрерывной линии на каком-либо носителе.

Звуковой файл - (файл, содержащий звукозапись) - компьютерный файл, состоящий из информации об амплитуде и частоте звука, сохранённой для дальнейшего воспроизведения.

Инженер-конструктор - специалист, который разрабатывает механизмы, инструменты и сооружения.

Кукольная анимация - анимация при помощи кукол-актеров и сцены-макета. Сцена

фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения, например, изменяется поза куклы. При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов.

Крупный план - в кинематографе и на телевидении расположение камеры, при котором большую часть кадра занимает лицо человека или, реже, предмет.

Композиция (лат. compositio — составление, сложение, соединение) - составление целого из частей.

Мультстанок Kids Animation Desk - это мини-киностудия, предоставляющая

возможность съёмки крупных планов и движения в пространстве. В конструкции предусмотрены несколько постов съёмки, места для декораций, плавное взаимное перемещение героев и камеры, возможность быстрой смены фона и многое другое.

Мультстанок универсальный, в процессе работы с ним можно использовать разные техники анимации и их смешение.

Марионетка - это один раз рисованный художником-постановщиком персонаж во всевозможных ракурсах, разрезанный на части: например, голова, руки, ноги, туловище, благодаря которым художник-аниматор может оживить персонажа, перемещая и вращая эти части относительно друг друга, без дорисовок.

Монолог - это пространная речь действующего лица, обращенная к самому себе, к группе действующих лиц или к зрителю.

Нарративное интервью – метод сбора качественных данных, который сводится к анализу рассказов и историй людей.

Наложение - это наложение одной вещи на другую, как правило, так, что обе вещи все ещё очевидны.

Общий план – это кадр снятый с отдаленной точки, охватывающий значительные пространства и показывающий объект съемки в целом.

Орнамент (лат. Ornamentum - «украшение») - узор, основанный на повторе и чередовании составляющих его элементов; предназначается для украшения различных предметов (утварь, орудия и оружие, текстильные изделия, мебель, книги и так далее).

Охра (от греч. ochros - бледный, желтоватый) - природная минеральная краска разных оттенков желтого цвета.

Перекладка - это техника двухмерной анимации.

Песочная анимация - вид анимации, где фильм создается способом перемешивания сыпучих объектов (обычно очищенный и просеянный песок, соль, кофе, пластиковые гранулы и т. п.), нанесенных тонким слоем на стекло.

Пластилиновая анимация - вид мультипликации, где фильм изготавливается способом покадровой съемки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

Предметная анимация превращает неодушевленные вещи в персонифицированные причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии.

Подмалёвок - вариант эскиза в живописи, начальный этап работы над картиной, представляющий собой нанесение на холст композиции будущей работы, раскладка основных цветовых «пятен», грубая проработка объёма и формы основными тонами краски.

Предназначается для последующей точной прорисовки.

Раскадровка (или сториборд) - серия рисунков, иллюстрирующих итоговый вид анимации или фильма. Создание первых сценариев сделанных на бумаге эскизов.

Рисованная анимация – классический вид анимации, при котором художник последовательно прорисовывает на листах бумаги или на прозрачной плёнке каждую фазу движения персонажа (производит «фазовку»), затем каждый рисунок фотографируется, а из получившихся кадров составляется мультфильм.

Симметрия - это соразмерность, пропорциональность частей чего-либо, расположенных по обе стороны от центра. Говоря проще, если обе части от центра одинаковы.

Сюжет (от фр. *sujet* букв. «предмет») в литературе, драматургии, театре, кино, комиксах и играх - ряд событий (последовательность сцен, актов), происходящих в художественном произведении (на сцене театра) и выстроенных для читателя (зрителя, игрока) по определённым правилам демонстрации.

Стоп-моушен - метод съёмки (мультфильма, рекламного ролика, музыкального клипа и т.п.), где вы фотографируете сцены покадрово, а между кадрами вносите минимальные изменения, например, в позе героя или положении объектов.

Узор - это рисунок, представляющий собой определенное переплетение линий, фигур, сочетание красок и т. п.

Флипбук - это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения