

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Начальная школа – детский сад № 16 г. Алзамай»

Утверждено  
приказом  
МКОУ «Школа – сад № 16  
г. Алзамай»  
от 30.08.2023 № 89-од

**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**Мультстудия «Золотой ключик»**

Возраст: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год  
Составитель:  
Ануфриева Евгения Аркадьевна

Алзамай – 2023г.

Содержание:

1. Пояснительная записка
2. Учебный план
3. Календарный учебный график
4. Содержание программы
5. Тематическое планирование
6. Планируемые результаты обучения
7. Оценочные материалы
8. Методические материалы

## **1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа мультстудия «Золотой ключик» предназначена для учащихся 1-4 классов МКОУ «Школа – сад № 16 г. Алзамай».

Разработана программа на основе:

- парциальной программы «STEM- образования детей дошкольного и младшего школьного возраста», авторы Волосовец Т. В., Аверин С.А., Маркова В.А., Теплова А.Б;

- Парциальная модульная программа «STEM- образования детей дошкольного и младшего школьного возраста», образовательный модуль «информационные и медийные технологии», авторы Муродходжаева Н.С., Серебренникова Ю.А., Маркова В.А.;

### ***Характеристика учебного предмета***

Отличительной особенностью программы является то, что материал, предлагаемый к обучению, является подходящим и актуальным для детей младшего школьного возраста.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

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

***Срок реализации – 1 год***

***Объем учебного времени в год – 135 часов***

***Форма проведения учебных аудиторных занятий:***

Основными формами занятия являются:

- Групповые;
- Индивидуальные;
- Коллективные;
- Комбинированные занятия.

***Цель программы***

Создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания детской мультипликации с учетом их возможностей, способностей и состояния здоровья.

***Задачи программы:***

***Обучающие:***

- Обучить основам драматургии;
- Научить придумывать истории и записывать сценарии;
- Научить делать раскадровки к фильмам;
- Научить пользоваться камерой;
- Обучить основам операторского и фотоискусства;
- Научить технологии съемки анимационных фильмов в технике перекладной анимации, объемной анимации, стоп – моушн, пиксиляции и др.;

– Изучить новые способы и методы художественной работы в различных материалах.

*Развивающие:*

– Развить творческие способности.

*Познавательные:*

– Познакомить с историей мировой и отечественной анимации.

*Воспитательные:*

– Раскрыть творческий потенциал и индивидуальность обучающегося;

– Сформировать потребности в самопознании и саморазвитии;

– Воспитать художественный вкус;

– Привить навык поэтапной работы;

– Воспитывать культуру творческой деятельности;

– Воспитывать усидчивость, трудолюбие.

## 2. Учебный план

Дополнительная общеразвивающая программа	Год обучения	Возраст для зачисления	Количество учащихся	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Форма промежуточной аттестации
Мультстудия «Золотой ключик»	2023 - 2024	7-10 лет	52	1	1 класс – 33 2, 3, 4 класс – 34	Участие в фестивалях, смотрах, конкурсах

## 3. Календарный учебный график

№	Год реализации программы	Часов в неделю	Сентябрь 2023	Октябрь 2023	Ноябрь 2023	Декабрь 2023	Январь 2024	Февраль 2024	Март 2024	Апрель 2024	Май 2024	Всего часов
1	1 год	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33
2	2 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34

3	3 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34
4	4 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34

#### 4. Содержание программы

1 класс

##### 1. История анимации.

Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и т.д. Понятия «анимация», «мультипликация», оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Демонстрация образовательного фильма по теме. История студии Дисней. История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии».

##### 2. Основы драматургии: разработка сценария

«Тема» и «Идея» - основы сценария. Разбор примеров. Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя. Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога. Составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов. Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

##### 3. Художественное творчество.

Разработка эскизов персонажей. Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки. Разработка декораций, работа над фоном. Отрисовка фонов в выбранной технике. Работа над титрами к своим мультфильмам.

##### 4. Съемки основного мультфильма.

Первый пробный мультфильм. Правила работы на съемочной площадке, техника безопасности, основы работы с программой HUA Animation, принцип последовательного перемещения героев и объектов по фону. Самостоятельная работа на съемочной площадке.

##### 5. Съемки этюдов, упражнений.

Понятие «фаза движения». Правило трех фаз. 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.

#### 6. Обсуждение и анализ мультфильмов.

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок. Обсуждение результатов проделанной работы – что получилось хорошо, над чем нужно было поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна.

#### 7. Контрольные занятия.

Словарь аниматоров. 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. Викторина по истории анимации.

2 класс

#### 1. История анимации.

Истории студии Союзмультфильм. Роман Качанов. Просмотр мультфильма «Крокодил Гена и Чебурашка», 1969г. Просмотр м/ф «Падал прошлогодний снег», 1986г. Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш.

#### 2. Основы драматургии.

Вводное занятие. «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения. Разбор примеров. Понятия «Тема», «идея», «главная мысль». Просмотр коротких мультфильмов, 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».

#### 3. Художественное творчество.

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.

#### 4. Съемки основного мультфильма.

Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации. Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации. Съемки индивидуальных проектов. Съемки титров. Съемки этюдов, упражнений. Съемка этюда в технике предметной анимации.

#### 5. Озвучка.

Озвучка мультфильма.

#### 6. Контрольные занятия.

Словарь аниматора. 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. Викторина по истории анимации.

3 класс

#### 1. История анимации.

История отечественной мультипликации. Пионеры кукольной мультипликации. Просмотр мультфильма «Прекрасная Люконида», «Ежик в тумане». Особенности создания шедевра. Техника живописи по стеклу. Просмотр отрывка фильма, получившего премию Оскар «Старик и море».

Современная фестивальная мультипликация: фильм «Мы не можем жить без космоса». Современная стоп-моушн мультипликация: «Летающий мальчик».

## 2. Основы драматургии.

Разработка сценария. Изучение принципов написания сценария. Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками. Разработка характера персонажа. Создание раскадровки по своему сценарию. Составление экспликации к своему м/ф.

## 3. Художественное творчество.

Разработка эскизов персонажей. Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки. Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей. Разработка декораций, работа над фоном. Отрисовка фонов в выбранной технике. Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание. Работа над титрами к своим мультфильмам. Работа над марионетками второстепенных персонажей.

## 4. Съёмки основного мультфильма.

Съёмки мультфильма. Новогодняя мульт-открытка, съёмки в любой технике.

## 5. Съёмки этюдов, упражнений.

Законы анимации Уолта Диснея. Сжатие и растяжение. Использование компонок и фазованного движения. Смягчение начала и завершения движения.

## 6. Обсуждение и анализ мультфильмов.

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок. 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. Просмотр мультфильмов других детских студий. Обсуждение.

## 7. Озвучка.

Озвучка своего мультфильма. Техника безопасности, правила работы с микрофоном.

#### 8. Основы монтажа.

Работа в программе HUA Animation, монтаж снятых мультфильмов.

#### 9. Контрольные занятия.

Словарь аниматора. Знание специфических терминов мультипликации, знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария, названия различных мультипликационных техник.

4 класс

#### 1. История анимации.

История зарубежных студий. История студий и ведущих мультипликаторов. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Студия «Лайка», современная кукольная анимация. Демонстрация обучающих фильмов о том, как велись съемки. История студии «Пиксар». Принципы 3D анимации. Демонстрация обучающих фильмов о работа над «Головоломкой». Знакомство с работами мастера, ключевыми персонажами. Феномен аниме. Основные принципы пропорций и рисовки, специфическое отображение эмоций.

#### 2. Основы драматургии.

Мозговой штурм: разработка идеи. Наброски сюжетов. Изучение принципов написания сценария. Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками. Разработка характера персонажа. Создание раскадровки по своему сценарию. Составление экспликации к своему м/ф.

#### 3. Художественное творчество.

Разработка эскизов персонажей. Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки. Разработка декораций, работа над фоном. Отрисовка фонов в выбранной технике. Работа над объектами. Отрисовка и вырезание. Работа над второстепенными персонажами. Работа

над титрами к своим мультфильмам. Работа над марионетками второстепенных персонажей.

#### 4. Съёмки основного мультфильма.

Съёмки мультфильма по собственному сценарию. Новогодняя мульт-открытка, съёмка в любой технике.

#### 5. Съёмки этюдов, упражнений.

Законы анимации Уолта Диснея. Сжатие и растяжение. Использование компонок и фазованного движения. Смягчение начала и завершения движения. Как синхронизировать движение губ с речью. Техника безопасности и какими должны быть движения актеров в хорошей пиксиляции. Повторение правила трех фаз. Просмотр примеров пиксиляции для вдохновения. Особенности экзотической техники рисования светом. Техника безопасности при работе с фонариками в темноте. Приемы и техники анимации на маркерной доске.

#### 6. Обсуждение и анализ мультфильмов.

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок. Обсуждение результатов проделанной работы – что получилось хорошо над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

#### 7. Озвучка.

Озвучка своего мультфильма. Техника безопасности, правила работы с микрофоном. Озвучка своего мультфильма.

#### 8. Основы монтажа.

Работа в программе HUA Animation, монтаж снятых мультфильмов.

#### 9. Контрольные занятия.

Словарь аниматора. Знание специфических терминов мультипликации, знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария. Викторина по истории анимации. Знание истории отечественной и зарубежной мультипликации, имен ключевых

режиссеров и художников – мультипликаторов, их основных произведений, техник, в которых эти произведения выполнены.

## 5. Тематическое планирование

### 1 год обучения

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	История анимации.	2
2	Основы драматургии: разработка сценария.	8
3	Художественное творчество.	10
4	Съемки основного мультфильма.	10
5	Съемки этюдов, упражнений.	1
6	Обсуждение и анализ мультфильмов.	1
7	Контрольные занятия.	1
<b>Итого:</b>		<b>33</b>

### 2 год обучения

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	История анимации.	2
2	Основы драматургии.	10
3	Художественное творчество.	10
4	Съемки основного мультфильма.	9
5	Съемки этюдов, упражнений.	1
6	Озвучка.	1
7	Контрольные занятия.	1
<b>Итого:</b>		<b>34</b>

### 3 год обучения

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	История анимации.	1
2	Основы драматургии.	5

3	Художественное творчество.	7
4	Съемки основного мультфильма.	8
5	Съемки этюдов, упражнений.	5
6	Обсуждение и анализ мультфильмов.	2
7	Озвучка.	2
8	Основы монтажа.	3
9	Контрольные занятия.	1
<b>Итого:</b>		<b>34</b>

#### 4 год обучения

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	История анимации.	1
2	Основы драматургии.	5
3	Художественное творчество.	6
4	Съемки основного мультфильма.	6
5	Съемки этюдов, упражнений.	6
6	Обсуждение и анализ мультфильмов.	3
7	Озвучка.	2
8	Основы монтажа.	4
9	Контрольные занятия.	1
<b>Итого:</b>		<b>34</b>

#### 6. Планируемые результаты обучения

К концу учебного года:

*Обучающиеся должны знать:*

- Основы технической работы над созданием мультфильма;
- Основные понятия мультипликации;
- Основные крупности плана;
- Способы изображения различных эмоций;

- Элементарные основы драматургии;
- Различные техники stop-motion анимации.

*Обучающиеся должны уметь:*

- Придумывать персонажей;
- Сочинять истории;
- Делать раскадровку ( в 1 классе с помощью педагога, в 2-4 классах самостоятельно);
- Создавать марионетку персонажа;
- Пользоваться основными возможностями программы HUE Animation;
- Работать в паре;
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 6 – 8 кадров в секунду.

## **7. Оценочные материалы**

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- Удовлетворенность учеников, осваивающих общеразвивающую программу;
- Сформированность деятельности (правильность выполняемых действий);
- Поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты знаний;

Способы выявления промежуточных и конечных результатов обучения учащихся: контрольными занятиями, участие в конкурсах, фестивалях, смотрах.

№	Раздел	Форма промежуточной аттестации	Цель
1	История анимации.	Викторина по истории анимации.	
2	Основы драматургии.	Составление	Формирование

		раскадровки, сценария собственного мультфильма.	практических навыков создания м/ф
3	Художественное творчество.	Групповой просмотр работы.	Формирование практических навыков создания м/ф
4	Съемки основного мультфильма.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
5	Съемки этюдов, упражнений.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
6	Обсуждение и анализ мультфильмов.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
7	Озвучка.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
8	Основы монтажа.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
9	Контрольные занятия.	Составление словаря аниматора. Результаты викторины по истории анимации.	Формирование практических навыков создания м/ф

## 8. Методические материалы

Средства, необходимые для реализации данной программы:

- Муродходжаева Н.С., Серебренникова Ю.А., Маркова В.А. Информационные и медийные технологии. – М., 2021. – 198с. ;
- Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – М: Юрайт, 2019. – 235с.

**Методы обучения.**

Особенностью методики проведения занятий в кружке является объединение творческой и практической частей. Порядок работы при этом может быть различным. Современные дети, предпочитающие аудио-визуальный контент любят смотреть мультфильмы и привязываются к мультипликационным персонажам, это предоставляет возможность использовать мультфильмы в создании программ. При организации кружка упор делается на развитие речи, память, мышление.