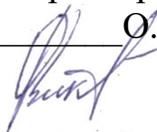


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Начальная школа – детский сад № 16 г. Алзамай»

РАССМОТРЕНА
на заседании
методического объединения
(протокол от 29.08 2023 № 1)

СОГЛАСОВАНА
зам. директора по УВР
_____ О.А.Викулова



УТВЕРЖДЕНА
приказом
МКОУ «Школа – сад № 16
г. Алзамай»
от 30.08.2023 № 96 -од

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
Мультстудия
Срок реализации 4 года (1-4 класс)

2023 год

Структура рабочей программы

Пояснительная записка

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Тематическое планирование.

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности Мультстудия «Золотой ключик» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Разработана на основе методических рекомендаций Н.С.Муродходжаева, И.В.Амочаева Мультстудия «Я творю мир» Москва, 2018г., с использованием программного обеспечения HUE Animation.

При составлении программы были использованы рекомендации Е.Р. Тихоновой «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации», детская киностудия «Поиск» г.Новосибирск 2011 г.; П.И.Анофриков «Принципы работы детской студии мультипликации». Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. Издание второе, исправленное и дополненное. г. Новосибирск 2011 г. программа творческой деятельности для детей от 3-х до 16-ти лет «Дом мультфильмов», составители- педагоги студии «Поиск» Е.В.Глущенко, И.Г.Горина, Г.В. Абрамова.

Организационно – педагогические условия

Рабочая программа рассчитана на 4 года обучения. 1академический час в неделю в 1,2,3, 4 классах. В 1 классе 33 учебные недели, во 2,3, 4 классах – 34 учебные недели. Всего за 4 года 135 часов

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 учётом их возможностей, способностей и состояния здоровья.

Дидактическая цель программы - обучение детей основам мультипликационного дела, видеосъемки и монтажа.

Задачи программы:

- обучить основам драматургии;
- научить придумывать истории и записывать сценарии;
- научить делать раскадровки к фильмам;
- научить пользоваться камерой;
- обучить основам операторского и фотоискусства;
- изучить новые способы и методы художественной работы в различных материалах;
- научить технологии съемки анимационных фильмов в технике перекладной анимации, объемной анимации, стоп-моушн, пиксиляции и др.;

- познакомить с историей мировой и отечественной анимации.
- развить творческие способности;
- создать условия для эмоционального развития ребенка (фантазии, памяти, внимания, чувства времени и пространства, умения управлять своими чувствами, эмоциями, голосом, телом);
- раскрыть творческий потенциал и индивидуальность обучающегося;
- сформировать потребности в самопознании и саморазвитии.
- воспитать художественный вкус;
- привить навык поэтапной работы;
- воспитать культуру творческой деятельности;
- воспитать усидчивость, трудолюбие.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

1 год обучения

1. 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.

2. 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.

3. 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.)

4. Съёмки основного мультфильма

Первый пробный мультфильм

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

Практика: съёмки пробного мультфильма на свободную тему.

Мультфильм по своему сценарию Теория: не предусмотрена.

Практика: самостоятельная работа на съёмочной площадке. Съёмки мультфильма по своему сценарию.

5. Съёмки 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.

6. 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.

Практика: не предусмотрена.

7. 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

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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)

5. Озвучка

Озвучка мультфильма.

6 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

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. Съёмки основного мультфильма

Съёмки мультфильма.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмки мультфильма по собственному сценарию.

Новогодняя мульт-открытка.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка новогодней мульт-открытки в любой технике.

5. Съёмки 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 компонок 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.

6. 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

7. Озвучка

Озвучка своего мультфильма.

Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика: Озвучка своего мультфильма.

8. Основы монтажа

Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.

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

9. 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

1.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.

2. 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.

3. 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.

4.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.

5.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 компоновок 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 пиксиляции. Повторение правила трех фаз. Просмотр примеров пиксиляции для вдохновения.

Практика: Съемка мульт-этюда в технике пиксиляция.

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.

6.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.

6.2.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.

7.Озвучка

Озвучка своего мультфильма.

Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика: Озвучка своего мультфильма.

8.Основы монтажа

Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.

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

9.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.

Викторина по истории анимации.

Теория: Знание истории отечественной и зарубежной мультипликации, имен ключевых режиссеров и художников-мультипликаторов, их основных произведений, техник, в которых эти произведения выполнены.

Практика: не предусмотрена.

Формы организации занятий и виды деятельности

Формы организации занятий: групповые (творческие мастерские), индивидуальные (самостоятельная работа), коллективные (занятия)

Виды деятельности: игровая деятельность, познавательная деятельность, досугово-развлекательная деятельность, художественное творчество

Практические уроки - основа программы.

Механизм отслеживания результатов представлен:

Мониторингом результатов обучения ребенка по программе внеурочной деятельности.

Контрольными уроками;

Индивидуальными и групповыми просмотрами снятых работ;

Анализом эскизов, рисунков, творческих работ.

Формой подведения итогов реализации программы внеурочной деятельности является участие в фестивалях, смотрах, конкурсах

Программа составлена с учётом рабочей программы воспитания.

Планируемый результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

По завершению обучения по программе ребенок будет:

1. стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
2. проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
3. работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,
4. проявлять трудолюбие, выполнять любую работу, необходимую для получения творческого результата;
5. проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

Метапредметные результаты

По окончании программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

1. определение порядка действий, планирования этапов своей работы;
2. понимание причины своего неуспеха и нахождение способов выхода из этой ситуации;
3. договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
4. сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми

5. задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
6. презентовать свои проекты;
7. оценивать/самооценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

1 год обучения

Обучающиеся должны знать:

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

Обучающиеся должны уметь:

1. Придумывать персонажей;
2. Сочинять истории;
3. Делать раскадровку с помощью педагога;
4. Создавать простую марионетку персонажа;
5. Пользоваться основными возможностями программы HUE Animation под присмотром педагога (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
6. Работать в паре (аниматор + оператор);
7. Снимать мультфильмы с частотой анимации 6-8 кадров в секунду.

2-3 год обучения

Обучающиеся должны знать:

1. Основы технической работы над созданием мультфильма;
2. Основные понятия мультипликации («сценарий», «раскадровка», «экспликация», «фаза движения» и т. д.);
3. Четыре основных крупности плана (дальний, общий, средний, крупный);
4. Способы изображения различных эмоций (удивление, грусть, радость, злость, гнев, испуг, брезгливость, и т.д.);
5. Основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка);
6. Различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая,

white-board animation, пиксиляция).

Обучающиеся должны уметь:

7. Определять главного и второстепенных персонажей в просмотренных мультфильмах;
8. С помощью наводящих вопросов преподавателя формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);
9. Придумывать интересных, характерных персонажей;
10. Сочинять истории с применением законов драматургии;
11. Делать раскадровку самостоятельно;
12. Создавать марионетку персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами;
13. Самостоятельно пользоваться основными возможностями программы HUE Animation (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
14. Работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);
15. Снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

4 год обучения

Обучающиеся должны знать:

1. Обширный материал, который был пройден в предыдущие годы;
2. Тонкости технической работы над созданием мультфильма;
3. Специфические термины мультипликации («референс», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.)
4. Законы анимации Уолта Диснея;
5. Принципы написания сценария (экспозиция - завязка - развитие - кульминация - развязка).

Обучающиеся должны уметь:

6. Приготовить съемочное пространство к работе: закрепить фон, выставить свет, настроить крупность кадра, резкость на фотоаппарате (под присмотром педагога);
 7. Самостоятельно работать с программой HUE Animation (включать, создавать или находить нужный файл, выставлять настройки качества изображения);
 8. Самостоятельно формулировать идею, главную мысль придуманного (или просмотренного) мультфильма;
 9. Продумывать характер персонажей, их предыстории, мотивы их действий, причины и следствия поступков;
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 12 кадров в секунду.

Тематическое планирование 1 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
История анимации		2		
1	Вводное занятие. История студии Дисней. История студии Warner Bros. История студии. Союзмультфильм.	1	1	
2	Современная отечественная анимация.	1	1	-
Основы драматургии: разработка сценария		8		
1	«Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров. Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.	1	1	
2	Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя.	1	1	-
3 – 4	Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога	2	0,5	1,5
5 – 6	Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.	2	0,5	1,5
7	Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.	1	0,5	0,5
8	Структура фильма. Начальные и финальные титры.	1	0,5	0,5
Художественное творчество		10		
1	Разработка эскизов персонажей	1,5	0,5	1
2	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.	1,5	0,5	1
3	Разработка декораций, работа над фоном.	1,5	0,5	1
4	Работа над титрами к своим мультфильмам.	1,5	0,5	1
5-10	Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.	4	-	4
Съемки основного мультфильма		10		
1-5	Первый пробный мультфильм.	5	-	5
6-10	Мультфильм по собственному сценарию.	5	-	5
Съемки этюдов, упражнений		1		
1	Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.	1	0,5	0,5
Обсуждение и анализ мультфильмов		1		
1	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок	1	1	-
Контрольные занятия		1		
1	Словарь аниматора. Викторина по истории анимации	1	1	-
ИТОГО:		33	8,5	24,5

**Тематическое планирование
2 год обучения**

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
История анимации		2		
1	История студии Союзмультфильм. Роман Качанов. Александр Татарский.	1	1	-
2	Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш	1	1	-
Основы драматургии		10		
1	Главная мысль произведения. Разбор примеров. Главный герой. Раскрытие характера персонажа.	1	0,5	0,5
2	Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка.	1	0,5	0,5
3-8	Написание сценария собственного мультфильма	6	1	5
9	Составление экспликации к своему м/ф.	1	-	1
10	Создание раскадровки по своему сценарию.	1	-	1
Художественное творчество		10		
1-2	Создание реквизита к мультфильму	2	0,5	1,5
3	Приемы и техники работы с пластилином	1	-	1
4	Приемы и техники работы с сыпучим материалом	1	-	1
5-10	Работа над титрами к своим мультфильмам.	6	0,5	5,5
Съемки основного мультфильма		9		
1-4	Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации.	4	-	4
5-9	Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации.	5	-	5
Съемки этюдов, упражнений		1		
1	Этюд в технике предметной анимации.	1	-	1
Озвучка		1		
1	Озвучка мультфильма	1	-	1
Контрольные занятия		1		
1	Словарь аниматора. Викторина по истории анимации	1	1	-
ИТОГО:		34	3,5	30,5

Тематическое планирование 3 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
История анимации		1		
1	История отечественной мультипликации	1	1	-
Основы драматургии		5		
1	Разработка сценария	1	0.5	0.5
2	Разработка характера персонажа	1	0.5	0.5
3	Создание раскадровки по своему сценарию	1	0.5	0.5
4	Составление экспликации к своему м/ф	2	-	2
Художественное творчество		6		
1	Разработка эскизов персонажей	1	-	1
2	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.	1	-	1
3	Разработка декораций, работа над фоном.	1	-	1
4	Работа над объектами.	2	-	2
5	Работа над титрами к своим мультфильмам.	1	-	1
Съемки основного мультфильма		8		
1	Съемки мультфильма	6	-	6
2	Новогодняя мульт-открытка	2	-	2
Съемки этюдов, упражнений		5		
1	Законы анимации Уолта Диснея	5	2	3
Обсуждение и анализ мультфильмов		2		
1	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок	1	1	-
2	Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение	1	1	-
Озвучка		2		
1	Озвучка своего мультфильма	2	0.5	1.5
Основы монтажа		3		
1	Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов	3	-	3
Контрольные занятия		1		
1	Словарь аниматора	1	1	-
ИТОГО:		34	8.5	25.5

Тематическое планирование 4год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
История анимации		1		
1	История зарубежных студий	1	1	-
Основы драматургии		5		
1	Мозговой штурм: разработка идеи	1	-	1
2	Разработка сценария	1	0.5	0.5
3	Разработка характера персонажа	1	0.5	0.5
4	Создание раскадровки по своему сценарию	1	0.5	0.5
5	Составление экспликации к своему м/ф	1		1
Художественное творчество		6		
1	Разработка эскизов персонажей	1	-	1
2	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.	1	-	1
3	Разработка декораций, работа над фоном.	1	-	1
4	Работа над объектами.	1	-	1
5	Работа над второстепенными персонажами.	1	-	1
6	Работа над титрами к своим мультфильмам.	1	-	1
Съемки основного мультфильма		6		
1	Съемки мультфильма	1	-	1
2	Новогодняя мульт-открытка	3	-	3
3	Мульт-открытка к 8 марта	2	-	2
Съемки этюдов, упражнений		6		
1	Законы анимации Уолта Диснея	1	0.5	0.5
2	Липсинк	1	0.5	0.5
3	Пиксиляция	1	0.5	0.5
4	Фризлайт	1	0.5	0.5
5	White-board animation	1	0.5	0.5
6	Предметная анимация	1	-	1
Обсуждение и анализ мультфильмов		3		
1	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок	1	1	-

2	Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение	1	1	-
3	Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках	1	1	-
Озвучка		2		
1	Озвучка своего мультфильма	2	0.5	1.5
Основы монтажа		4		
1	Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов	4	-	4
Контрольные занятия		1		
1	Словарь аниматора	0.5	0.5	-
2	Викторина по истории анимации	0.5	0.5	-
ИТОГО:		34	15	19

УМК

1.Сборник Полёт «Жар-Птицы» Горизонты мультипликационной педагогики. Составитель П.И.Анофриков. Редактор А.А.Мелик-Пашаев. Г.Новосибирск 2013год

1. Г. Уайтэкер, Д. Халас, «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
2. У. Фостер ,«Основы анимации»,Москва, «Астрель», 2000г.
3. М.Карлсон, «Создай свой пластимир», Ростов на Дону, «Феникс» 2009г.
4. 3. М. Зейц, «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ»., 2010г.
5. 4. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г

