

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа №17

(МБОУ СОШ №17)

ПРИНЯТО

педагогическим советом

МБОУ СОШ № 17

(протокол от 28.08.2024г. №14)

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ СОШ №17

О.В.Гильметдинова

Приказ № 287-ОД от 30.08.2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«МУЛЬТСТУДИЯ «СТОП!КАДР!»**

Ижевск, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы:

Программа «Мультстудия «Стоп! Кадр!» имеет техническую направленность.

Обоснование актуальности программы обусловлена интересом детей и подростков к техническим видам деятельности, повышением интеллектуальной и творческой активности. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Работа в мультстудии является немаловажным компонентом целостного развития личности. Через создание персонажей, объектов и сцен происходит творческое развитие детей. Через реализацию в мультфильмах тем профилактической, социальной и здоровьесберегающей направленностей, происходит развитие физических и моральных качеств обучающихся. Через привлечение детей к видеомонтажу, озвучиванию и редактированию материала происходит развитие интеллектуальных способностей и технических навыков.

Изучение техники создания анимационных фильмов способствует развитию у детей и подростков уверенности в себе, целеустремленности, внимательности, концентрации внимания, коммуникативных качеств, умения работать в команде, настойчивости в достижении поставленных целей, позволяет соприкоснуться со многими профессиями киноиндустрии, получая возможность окунуться в мир волшебства мультипликации, попробовать себя в разных профессиях.

Отличительная особенность программы:

Данная программа включает в себя процесс создания мультфильма. В процессе создания мультфильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие

пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Процесс создания мультфильма включает технические, операторские, режиссерские, литературные, актерские занятия которые помогают создавать образы и вносят в них новый смысл, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

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

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

Адресат программы:

Программа «Мультстудия «Стоп! Кадр!» ориентирована на возраст учащихся от 7 до 11 лет. Дети для занятий в мультстудию набираются исключительно по интересам, в добровольном порядке. Группы формируются из расчета не более 10 человек в каждой. Данное количество рассчитывается из площади помещения для занятий и количества имеющегося оборудования.

Практическая значимость для целевой группы:

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы «Мультстудия «Стоп! Кадр!», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области 3D моделирования, анимации, видеомонтажа.

Объем программы:

Программа рассчитана на 1 год обучения, на изучение по программе отведено 72 часа.

Формы обучения: очная, занятия групповые и индивидуальные. Индивидуальная форма работы - озвучивание ролей. Групповая работа – выполнение объемных тематических коллективных работ.

Особенности организации образовательного процесса: Программа предусматривает возможности обучения в одной группе детей разного возраста, с различным уровнем знаний и подготовленности к занятиям мультипликацией.

Режим занятий. Занятия проходят два раза в неделю, длительность занятия составляет один академический час.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Создание условий для формирования технического мышления и творческих способностей посредством самовыражения через создание короткометражных авторских мультфильмов различных жанров.

В соответствии с целью выдвинуты следующие **задачи:**

Образовательные:

-Познакомить обучающихся с основными видами мультипликации и с технологическим процессом создания мультфильмов;

-Сформировать систему знаний, умений, навыков по использованию компьютерных программ: PowerPoint, Киностудия Windows Live для монтажа фото- и видеосъемки, озвучивания фильма;

-Научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и художественных материалов.

Воспитательные:

-Воспитывать эстетический вкус юных мультипликаторов, формировать навыки самостоятельной творческой работы над проектами;

-Воспитывать стремление к самореализации, саморазвитию, взаимопониманию, общению, сотрудничеству в процессе анимационной деятельности;

-Сформировать активную жизненную позицию, интерес и неравнодушное отношение к социальным проблемам общества, путем создания короткометражных мультфильмов, анализировать собственные достижения;

Развивающие:

-Развивать фантазию, изобретательность, зрительное восприятие, логическое мышление, речь, память, внимание и пространственное воображение через придумывание историй, сказок, сюжетов для сценария мультипликационного фильма и его дальнейшего создания;

-Развивать эмоциональную сферу, художественный вкус, актерские и режиссерские качества у детей средствами киноискусства.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Раздел, тема занятий	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
Вводный раздел		2	1	1	Педагогическое наблюдение
1	Занимательная анимация	15	6	9	Беседа, наблюдение, викторина
	1.1 Профессии в мультипликации. Художник-мультипликатор	4	2	2	
	1.2 Профессии в мультипликации. Режиссер.	3	1	2	
	1.3 Профессии в мультипликации. Актер, озвучивающий персонажей.	3	1	2	
	1.4 Профессии в мультипликации. Звукорежиссер.	3	1	2	
	1.5 Профессии в мультипликации. Декоратор.	2	1	1	
2	Силуэтная анимация	17	5	12	Защита творческого проекта
	2.1 Основы техники силуэтной анимации	3	1	2	
	2.2 Замысел и сценарий	2	1	1	
	2.3 Создание героев и декораций	3	1	2	
	2.4 Съёмка	3	1	2	
	2.5 Озвучка	1	-	1	
	2.6 Монтаж	2	1	1	
	2.7 Защита творческого проекта	3	-	3	
3	Предметная анимация	17	5	12	Защита творческого проекта
	3.1 Основы техники предметной анимации	3	1	2	
	3.2 Замысел и сценарий	2	1	1	
	3.3 Создание героев и декораций	3	1	2	
	3.4 Съёмка	3	1	2	
	3.5 Озвучка	1	-	1	
	3.6 Монтаж	2	1	1	
	3.7 Защита творческого проекта	3	-	3	
4	Пластилиновая анимация	17	6	11	Защита творческого проекта
	4.1 Основы техники пластилиновой анимации	4	2	2	
	4.2 Замысел и сценарий	2	1	1	
	4.3 Создание героев и декораций	2	1	1	
	4.4 Съёмка	2	1	1	
	4.5 Озвучка	2	-	2	
	4.6 Монтаж	2	1	1	
	4.7 Защита творческого проекта	3	-	3	
Итоговый раздел		4	1	3	Педагогическое наблюдение
Итого:		72	24	48	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводный раздел

Теоретическая часть: Проведения инструктажей (ПБ; ОТ при проведении массовых мероприятий; ТБ при работе с мелкими деталями; ТБ с цифровыми носителями, ПДД и т.д.). Знакомство с образовательной программой.

Практическое задание: Просмотр мультфильмов. Показ лучших работ обучающихся прошлых лет.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, журнал посещаемости

1. Занимательная мультипликация

1.1 Художник-мультипликатор;

1.2 Режиссер;

1.3 Актер, озвучивающий персонажей мультфильмов;

1.4 Звукорежиссер;

1.5 Художник-декоратор.

Теоретическая часть: Знакомство с профессиями (перечислены выше), связанными с мультипликацией.

Практическое задание: Освоение базовых навыков деятельности в каждой профессии в рамках мультстудии. Просмотры мультфильмов, видеофильмов и презентаций о знаменитых деятелях мультипликации в России и мире.

Формы контроля: Беседа, наблюдение, викторина

2. Силуэтная анимация

2.1 Основы техники силуэтной анимации

Теоретическая часть: Создание теневых эффектов, как создавать движение фигуры. Правила силуэтной анимации. Знакомство с авторами мультиков в данной технике.

Практическое задание: Коллективная работа. Отработка приёмов силуэтной анимации.

2.2 Замысел и сценарий

Теоретическая часть: Беседа по созданию сценария и его обсуждение.

Практическое задание: Работа в творческих группах. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Работа над сюжетом. Сочинение или выбор качественного сценария, его обсуждение, доработка.

2.3 Создание героев и декораций

Теоретическая часть: Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Беседа по созданию декораций мультфильма.

Практическое задание: Создание эскизов (рисунков) героев и декораций. Выстригание шаблонов персонажей и создание фона.

2.4 Съёмка

Теоретическая часть: Актуализация знаний.

Практическое задание: Поэтапная съёмка сцен мультфильма.

2.5 Озвучка

Практическое задание: Озвучка мультфильма. Редактирование в программе Audacity.

2.6 Монтаж

Теоретическая часть: Актуализация знаний по монтажу в Movavi Video Editor.

Практическое задание: Монтаж мультфильма в программе Movavi Video Editor.

2.6 Защита творческого проекта

Практическое задание: Презентация и защита творческого проекта в технике силуэтной анимации.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

3. Предметная анимация

3.1 Основы техники предметной анимации

Теоретическая часть: Знакомство с особенностями предметной анимации, материалами и инструментами.

Практическое задание: Коллективная работа. Выполнение упражнений в создании предметной анимации.

3.2 Замысел и сценарий

Теоретическая часть: Беседа по созданию сценария и его обсуждение.

Практическое задание: Работа в творческих группах. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Работа над сюжетом. Сочинение или выбор качественного сценария, его обсуждение, доработка.

3.3 Создание героев и декораций

Теоретическая часть: Беседа по созданию героев и декораций мультфильма. Выбор материала изготовления героев и декораций мультфильма в технике предметной анимации.

Практическое задание: Создание героев и декораций.

3.4 Съёмка

Теоретическая часть: Актуализация знаний.

Практическое задание: Поэтапная съёмка сцен мультфильма.

3.5 Озвучка

Практическое задание: Озвучка мультфильма. Редактирование в программе Audacity.

3.6 Монтаж

Теоретическая часть: Актуализация знаний по монтажу в Movavi Video Editor.

Практическое задание: Монтаж мультфильма в программе Movavi Video Editor.

3.7 Защита творческого проекта.

Практическое задание: Презентация и защита творческого проекта в технике предметной анимации.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

4. Пластилиновая анимация

4.1 Основы техники пластилиновой анимации

Теоретическая часть: Знакомство с особенностями пластилиновой анимации, материалами и инструментами.

Практическое задание: Просмотр пластилиновых мультфильмов. Коллективная работа. Выполнение упражнений в создании пластилиновой анимации.

4.2 Замысел и сценарий

Теоретическая часть: Беседа по созданию сценария и его обсуждение.

Практическое задание: Работа в творческих группах. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Работа над сюжетом. Сочинение или выбор качественного сценария, его обсуждение, доработка. Раскадровка.

4.3 Создание героев и декораций

Теоретическая часть: Беседа по созданию героев и декораций мультфильма. Лепка героев и декораций мультфильма.

Практическое задание: Создание героев и декораций.

4.4 Съёмка

Теоретическая часть: Актуализация знаний.

Практическое задание: Поэтапная съёмка сцен мультфильма.

4.5 Озвучка

Теоретическая часть: Актуализация знаний по обработке звука в программе Audacity.

Практическое задание: Озвучка мультфильма. Редактирование в программе Audacity.

4.6 Монтаж

Теоретическая часть: Актуализация знаний по монтажу в Movavi Video Editor.

Практическое задание: Монтаж мультфильма в программе Movavi Video Editor.

4.7 Защита творческого проекта.

Практическое задание: Презентация и защита творческого проекта в технике пластилиновой анимации.

Формы контроля: Защита творческого проекта.

Итоговый раздел

Практическое задание: Подготовка и проведение итогового конкурса-фестиваля «МультФестКадры!»:

-показ лучших анимационных фильмов и видеороликов, победителей заочного этапа конкурса;

-выступление творческих коллективов (танцевальных и косплей персонажей мультфильмов в рамках очного этапа конкурса)

-выставка рисунков «Мульт-герои» и плакатов «Мульт-афиша»

-работа интерактивных площадок «Попробуй сделать это сам!» (анимирование персонажа), «Рисуй свой мир, лепи, твори!» (мастер-классы по работе с различными изобразительными материалами)

-церемония награждения победителей конкурса анимационных фильмов и видеороликов по номинациям.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Предметные, метапредметные и личностные результаты освоения программы.

Предметные результаты:

- знание основных видов анимационных техник (мультипликации);
- освоение технических навыков работы с аппаратурой, фото- и видеокамерой, получают базовые навыки работы с компьютерными программами;
- умение монтировать и озвучивать мультфильмы в компьютерных программах PowerPoint, Киностудия Windows Live;
- приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Метапредметные результаты:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение осуществлять расширенный поиск информации с использованием сети Интернет, использовать познавательную литературу;
- освоение навыков языка компьютерной анимации и мультипликации.

Личностные результаты:

- приобретение социальных знаний об общественных нормах, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе, первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни, научатся отражать социальные вопросы в мультипликационных фильмах;

-создание собственных мультфильмов, разработка проектов, с которыми смогут выступить на НПК в школе, перед младшими школьниками и детьми дошкольного возраста;

-развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;

-овладение правилами поведения на занятиях.

Итогом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта по созданию мультфильма.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Неделя	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место провед.	Форма контроля
1-2	Сентябрь	1	Теория Практика	2	1. Вводное занятие, инструктаж, знакомство с программой, входной контроль 2. Просмотр мультфильмов. Показ лучших работ обучающихся прошлых лет.	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение, итоги входного контроля
3-4	Сентябрь	2	Теория Практика	2	1. Профессии в мультипликации. 2. Художник-мультипликатор	Мультстудия	Журнал посещаемости
5-6	Сентябрь	3	Теория Практика	2	1. Освоение базовых навыков деятельности в профессии художника-мультипликатора 2. Просмотр видеофильма о знаменитых людях мировой и Российской мультипликации	Мультстудия	Журнал посещаемости
7-8	Сентябрь	4	Теория Практика	2	1. Профессии в мультипликации. 2. Режиссер.	Мультстудия	Журнал посещаемости
9-10	Октябрь	1	Практика Теория	2	1. Освоение базовых навыков работы режиссера. Режиссерская игра «Ты в кадре» 2. Профессии в мультипликации. Актер, озвучивающий персонажей.	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
11-12	Октябрь	2	Практика	2	1. Мастер-класс по сценической речи 2. Работаем с диктофоном и микрофоном	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
13-14	Октябрь	3	Теория	2	1. Профессии в мультипликации. Звукорежиссер.	Мультстудия	Журнал посещаемости
15-16	Октябрь	4	Практика	2	1. Профессия звукорежиссер. 2. Работаем со звуковыми файлами.	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
17-18	Ноябрь	1	Теория Практика	2	1. Профессии в мультипликации. Декоратор. 2. Мастер-класс «Волшебная коробка»	Мультстудия	Журнал посещаемости
19-20	Ноябрь	2	Теория	2	1. Защита творческих проектов через группу мультстудии во ВК 2. Защита творческих проектов Итоговый контроль	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
21-22	Ноябрь	3	Теория Практика	2	1. Основы техники силуэтной анимации 2. Рисуем и вырезаем силуэты	Мультстудия	Журнал посещаемости, беседа
23-24	Ноябрь	4	Теория Практика	2	1. Замысел и сценарий. Придумываем сценарий мультфильма «Новогодний переполох» 2. Разрабатываем сценарий.	Мультстудия	Журнал посещаемости
25-26	Декабрь	1	Практика	2	1. Создание декораций для силуэтного мультфильма 2. Коллективная работа «Сказочный новогодний лес»	Мультстудия	Журнал посещаемости
27-28	Декабрь	2	Практика	2	1. Создание героев силуэтного мультфильма 2. Съемка силуэтного мультфильма	Мультстудия	Журнал посещаемости

29-30	Декабрь	3	Практика Теория	2	1. Съемка мультфильма «Новогодний переполох» 2. Завершение съемки силуэтного мультфильма.	Мультстудия	Журнал посещаемости
31-32	Декабрь	4	Практика	2	1. Озвучка. Репетиция и запись голосов персонажей. 2. Монтаж. Инструктаж по работе с техническими средствами.	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
33-34	Январь	1	Практика	2	1. Монтаж. Знакомство с компьютерной программой Movavi Video Editor 2. Средства установки длительности кадров, наложения аудио файлов.	Мультстудия	Журнал посещаемости
35-36	Январь	2	Теория Практика	2	1. Защита творческого проекта. 2. Просмотр и анализ получившихся мультфильмов.	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
37-38	Январь	3	Практика Теория	2	1. Основы техники предметной анимации. 2. Характеры предметов, которые нас окружают	Мультстудия	Журнал посещаемости
39-40	Январь	4	Практика Теория	2	1. Выполнение упражнений в создании предметной анимации «Оживи предмет» 2. Беседа по созданию сценария и его обсуждение	Мультстудия	Журнал посещаемости
41-42	Февраль	1	Практика	2	1. Работа в творческих группах. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. 2. Выбор материала изготовления героев и декораций мультфильма в технике предметной анимации.	Мультстудия	Журнал посещаемости
43-44	Февраль	2	Теория Практика	2	1. Создание декораций к мультфильму «Мамы всем нужны на свете...» 2. Создание персонажей	Мультстудия	Журнал посещаемости, беседы
45-46	Февраль	3	Практика	2	1. Актуализация знаний по теме 2. Покадровая съемка первой половины мультфильма	Мультстудия	Журнал посещаемости, беседы
47-48	Февраль	4	Теория Практика	2	1. Покадровая съемка второй половины мультфильма 2. Подбор музыки. Работа с интернет-поисковиком. Редактирование в программе Audacity.	Мультстудия	Журнал посещаемости, беседы
49-50	Март	1	Практика	2	1. Актуализация знаний по монтажу в Movavi Video Editor. 2. Монтаж мультфильма «Мамы всем нужны на свете»	Мультстудия	Журнал посещаемости, беседы
51-52	Март	2	Теория	2	1. Защита творческого проекта 2. Защита творческих проектов через группу мультстудии во ВК	Мультстудия	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
53-54	Март	3	Практика	2	1. Основы техники пластилиновой анимации 2. Знакомство с особенностями пластилиновой анимации, материалами и инструментами.	Мультстудия	Журнал посещаемости, беседы
55-56	Март	4	Теория Практика	2	1. Просмотр пластилиновых мультфильмов. 2. Коллективная работа.	Мультстудия	Журнал посещаемости

					Выполнение упражнений в создании пластилиновой анимации		
57-58	Апрель	1	Теория Практика	2	1. Беседа по созданию сценария и его обсуждение. 2. Работа в творческих группах. Создание плана пошаговых действий для мультфильма.	Мультстудия	Журнал посещаемости
59-60	Апрель	2	Практика Теория	2	1. Создание декораций к мультфильму «Победный май» 2. Создание персонажей мультфильма	Мультстудия	Журнал посещаемости
61-62	Апрель	3	Практика Практика	2	1. Покадровая съемка мультфильма 2. Принципы выбраковки отснятого материала.	Мультстудия	Журнал посещаемости
63-64	Апрель	4	Теория Практика	2	1. Подбор музыкального сопровождения, озвучка 2. Озвучка мультфильма. Редактирование в программе Audacity.	Мультстудия	Журнал посещаемости
65-66	Май	1	Практика	2	1. Актуализация знаний по монтажу в Movavi Video Editor. 2. Монтаж. Работа с инструментами «Заголовки» и «Титры»	Мультстудия	Журнал посещаемости
67-68	Май	2	Теория	2	1. Защита творческих проектов через группу мультстудии в ВК 2. Защита творческих проектов	Акт. зал	Журнал посещаемости, педагогическое наблюдение
69-70	Май	3	Практика	2	Проведение итогового конкурса-фестиваля «МультФестКадры!»:	Акт. зал	Журнал посещаемости, итоги конкурса-фестиваля
71-72	Май	4	Практика	2	Проведение итогового конкурса-фестиваля «МультФестКадры!»:	Акт. зал	Журнал посещаемости, итоги конкурса-фестиваля

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические:

Компьютеры/ ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии (Операционная система MS Windows 8,10; Видео редактор Movavi Video Editor; Аудио редактор: Audacity; Графический редактор: Диспетчер рисунков Microsoft Office, Paint; Программы Easy GIF Animator, Pivot Animator) – 3 шт.;

Проектор или другое устройство для демонстрации материалов – 1 шт.;

Цифровой фотоаппарат – 1шт.;

Веб-камера – 3 шт.;

Диктофоны или микрофоны, подключенные к компьютеру для записи голоса – 3 шт.;

Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;

Стол и стулья для детей;

Художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, клей, шерсть для валяния, ножницы, мелки, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие).

Информационно-методический ресурс:

Фонд студии (лучшие детские работы разных лет);

Специальный методический фонд;

Специализированная литература, иллюстрации, таблицы;

Звуковые и смешанные (аудио и видео) методические материалы;

Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

Интернет.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы аттестации/контроля:

Текущий контроль знаний обучающихся осуществляется на всех занятиях. Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

По завершении изучения каждого раздела курса обучающиеся демонстрируют собственный творческий продукт.

Уровень практических умений будет оцениваться в конце обучения через следующие формы подведения итогов: творческие задания, презентация творческих проектов, выпуск анимационных фильмов.

Лучшие мультфильмы, созданные детьми, будут продемонстрированы на итоговом конкурсе-фестивале «МультФестКадры!».

Оценочные материалы: (Приложения 1-5)

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Особенности организации образовательного процесса: очная форма обучения, занятия групповые и индивидуальные.

Методы обучения:

Методы и приемы, заложенные в программе «Мультстудия «Стоп! Кадр!», дают возможность ребятам проявить техническое мышление и творческие навыки, результатом которых является создание и демонстрация собственного мультфильма.

Для развития данных навыков применяются следующие методы:

-Словесный: устное изложение, беседа, викторина, лекция.

-Наглядный: показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу, игра, мастер-классы, выставки, экскурсии.

-Практический: работа с аппаратурой, фото- и видеокамерой, с компьютерными программами, выполнение декораций и других объектов мультфильма из различных художественных материалов (бумага, пластилин, краски и т.д.), творческие мастерские.

-Поисковый: поиск решения проблемы при создании сюжетов, выполнение эскизов к сценарию.

-Исследовательский: познание истории мультипликации, исследование видов анимации, выполнение проектов и т.д.

-Репродуктивный: дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, защита проектов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Асенин С.В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
3. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
4. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
5. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
6. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
7. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
8. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
9. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
10. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
11. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»
12. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
13. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
14. Кирьянов Дмитрий, Кирьянова Елена. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию,2013г.
15. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
16. Кристофер Харт. Мультки для начинающих. Издательство: Попурри, 2002.

17. Кривуля Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века
Издательство: Грааль, 2002 г.

18. Лаптева. Т.Е.Пластилиновые чудеса. Забавные человечки.
Издательство: Просвещение 2011г.

19. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство:
НТ Пресс 2006.

20. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов.
Детская киностудия «Поиск».

21. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007
год, «Учитель».

22. Рассел Джесси. Мультипликация (технология) Издательство: Книга
по Требованию, 2012г.

23. Интернет ресурсы.

Викторина «Веселое мультпутешествие».

1. Мультвопросы:

1. Как зовут главную героиню м/ф «Тайна третьей планеты»? (*Алиса*)
2. Кто такой Кеша, который любил смотреть телевизор? (*Попугай*)
3. Кого приглашали копать картошку? (*Антошку*)
4. Профессия Печкина. (*Почтальон*)
5. Какое страшное чудовище увидел крошка Енот в пруду? (*Своё отражение*)
6. Имя капитана яхты «Беда». (*Врунгель*)
7. Какое лекарство и зачем прописал доктор Леопольду? (*Озверин, чтобы умел постоять за себя*)
8. Кому на день рождения подарили его же собственный хвост? (*Ослику Иа*)
9. Как зовут героя, который появился из коробки с апельсинами? (*Чебурашка*)
10. Место рождения Лунтика. (*Луна*)
11. С кем воевал Алеша Попович? (*С тугарским войском и Тугарином Змеем*)
12. Кто постоянно доставляет неприятности коту Леопольду? (*Мыши*)
13. Кто имеет длину в 38 попугаев? (*Удав*)
14. Она с помощью феи сумела попасть на королевский бал. (*Золушка*)
15. Что потеряла Золушка на балу? (*Туфельку*)
16. О каком острове рассказывал попугай Кеша во дворе? (*Гаити*)
17. Как звали друга домовёнка Кузи? (*Нафаня*)
18. У кого в гостях были Пятачок и Винни-Пух? (*Кролик*)
19. Как звали спутницу старушки Шапокляк? (*Лариска*)
20. Кто из героев мультфильма любит произносить такую фразу: «Ребята, давайте жить дружно». (*Леопольд*)
21. Назовите фамилию жителя деревни Простоквашино, который очень любит молоко. (*Матроскин*)

2. Мультдрузья:

Давайте вместе с вами вспомним, друзей главных героев.

1. Крокодил Гена – (*Чебурашка*)
2. Том – (*Джерри*)
3. Пятачок – (*Винни-Пух*)
4. Карлсон – (*Малыш*)
5. Знайка – (*Незнайка*)
6. Котёнок Гав – (*щенок Шарик*)
7. Чип – (*Дейл*)
8. Красавица – (*Чудовище*)
9. Принцесса Фиона – (*Шрек*)
10. Кот Леопольд – (*мыши*)

3. Фразы из мультфильмов:

Давайте вместе с вами вспомним, кому принадлежат эти известные фразы, какому мультипликационному герою.

1. Я почему вредный был? Потому что у меня велосипеда не было! (Почтальону Печкину)
2. Таити, Таити, нас и здесь неплохо кормят. (Коту из м/ф о попугае Кеше)
3. А мы тут знаете, плюшками балуемся (Карлсону)
4. Щас спую! Щас точно спую! (Волку из м/ф «Жил-был пёс»)
5. А не пора ли нам подкрепиться? (Винни-Пуху)
6. Мы строили, строили и наконец, построили! (Чебурашке)

4. Загадки:

Всех он любит неизменно,
Кто б к нему ни приходил.
Догадались? Это Гена,
Это Гена... **Крокодил** (Э. Успенский «Крокодил Гена и Чебурашка»)

И принц Лимон, и Помидор –
Враги его с давнишних пор.
А Вишенке, Редиске – друг старинный
Весёлый и отважный ... **Чиполлино** (Д. Родари «Приключения Чиполлино»)

Прошу ответить непременно!
Так кто был сделан из полена?
Он с деревянным носом длинным
И носит имя ... **Буратино** (А. Толстой «Приключения Буратино»)

Кто бескорыстно, неустанно
Сам помогал во всём Ивану?
Царём его кто сделать смог?
Конёк волшебный ... **Горбунок** (П. Ершов «Конёк-горбунок»)

В славном городе Цветочном
Жил малыш. Его узнай-ка!
Он беспечный, но весёлый
Озорник, шалун... **Незнайка** (Н. Носов «Приключения Незнайки»)

Дом его в лесу волшебном,
Сам он ростом невысок,
Мёд не ест, с медведем дружит
Тот, чьё имя... **Пятачок** (А. Милн «Винни-Пух и все-все-все»)

Долго к снежной королеве шла.
Вы узнали её? Верно?
Кая – мальчика – спасла
Смелая девчонка... **Герда** (Г. Х. Андерсен «Снежная королева»)

Тест для проверки теоретических знаний

1. Что означает слово «мультипликация», в переводе с латинского

2. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

А. Сценарист. Б. Режиссер В. Аниматор Г. Композитор.

3. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?

А. Являются декоративным украшением
Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации.

4. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?

А. Кукольный театр Б. Театр одного актера В. Театр оперы и балета Г. Театр теней.

5. Кто считается основателем рисованной мультипликации?

А. Эмиль Рейно Б. Уолт Дисней В. Стюарт Блэктон Г. Александр Ширяев.

6. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная анимация, компьютерная анимация, кукольная анимация, песочная анимация).

7. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации?

А. 10 кадров Б. 15 кадров В. 20 кадров Г. 24 кадра. (На одну секунду анимации необходимо 24 кадра).

8. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.

(Сценарист, оператор, режиссер, художник-мультипликатор, композитор).

9. Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

А. Александр Ширяев Б. Алексей Татарский В. Михаил Алдашин Г. Вячеслав Котеночкин

(Александр Татарский – родоначальник пластилиновой анимации, Алексей Ширяев первый русский мультипликатор который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин режиссер мультипликатор, художник, Вячеслав Котеночкин советский режиссер мультипликатор, художник и художник-мультипликатор) продюсер.

10. Кто является изобретателем песочной анимации?

А. Кэролин Лиф, Б. Ксения Симонова, В. Ференц Цако, Г. Артур Кириллов
(Кэролин Лиф канадско-американский режиссер мультипликатор. Техника анимации Кэролины Лиф – это движущийся песок или чернила на стекле; если и

существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве-то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей).

11. Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.

(Светлым по темному, темным по светлому).

12. Перечислите техники пластилиновой анимации.

(Перекладка, Объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация.

Упражнения для отработки навыков сценической речи

Упражнение №1: «Поклонение солнцу»

Все стоят по кругу. Ноги на ширине плеч, стопы стоят параллельно, руки свободно опущены вдоль корпуса. На выдохе ладони сложить домиком на уровне груди. Далее:

вдох – руки и голову поднять вверх;

выдох – наклон, руки ладонями упираются в пол;

вдох – левую ногу отставить назад, голову поднять вверх;

выдох – нога возвращается на исходную позицию, голова опущена вниз;

вдох – выдох – повторить то же самое с правой ноги;

вдох – выпрямить позвоночник, голову держать прямо;

выдох – ладони сложить домиком на уровне груди.

Упражнение выполняется одновременно всеми сначала в очень медленном темпе. Постепенно темп ускоряется до максимально быстрого, затем следует успокоить дыхание. Для этого выполняется специальное упражнение.

Упражнение №2: «Арлекин»

Вдох в живот – руки от плеча до локтевого сустава зафиксированы параллельно полу, предплечья и кисти свободно висят. «Холодный выдох» через «п» - одно быстрое круговое движение предплечий и кистей рук при закреплённом плечевом поясе. Далее на каждый выдох скорость движения рук увеличивается, и так до 6 круговых движений на одном выдохе. Затем повторяем движения в обратном порядке, сводя их снова до одного на выдохе. Скорость движения определяет педагог. Амплитуда – максимально возможная.

Упражнение №3: «Выращивание цветка»

Произнося скороговорки и поговорки, основанные на сонорных звуках «н», «м», «л», ребята представляют, что выращивают цветок, которым в данном случае служит открывающая кисть руки. Например: «На мели мы налима лениво ловили, и меняли налима мы вам на линия, о любви, не меня ли вы мило молили и в туманы лимана манили меня».

Упражнение №4: «Мишень»

С помощью согласных в, п, г, к, д «обстреляйте» воображаемую мишень. Прицеливайтесь пальцем, как пистолетом, и посылайте звук точно в цель.

Упражнение №5: «Кнопки»

«Вкручивая» рукой и звуком кнопки, отчетливо произносите «пучки» согласных: ТЧКа, ТЧКу, ТЧКэ, ТЧКи, ТЧКо.

Упражнение №6: «Жонглер»

Представьте, что вы раскручиваете на палочке, стоящей на ладони, воображаемое блюдце. Постепенно увеличивая скорость вращения, постарайтесь его удержать, повторяя, четко артикулируя: «дабидабидуп»- «дабидабидуп»- «дабидабидуп»...

Примерный конспект занятия №1.

Тема: «Технология озвучивания мультипликационных и анимационных фильмов».

Место проведения: актовый зал.

Оборудование: компьютер, экран, проектор, музыкальные и шумовые инструменты (барабаны, дудочка, треугольник, свисток, трещотки, ложки, синтезатор и др.)

Цель занятия: познакомить учащихся с процессом озвучивания мультипликационных и анимационных фильмов.

Ход занятия:

Ребята, когда вы смотрите видео, будь то художественный фильм или мультипликационный фильм, задумываетесь ли вы, как в видео появляется звук? Это огромная работа большого количества людей: актеров, дублеров, шумовиков, музыкантов и, конечно же, звукооператора.

Давайте же разберемся, как происходит озвучивание фильма.

Для начала определим, что такое озвучивание. Озвучивание – это процесс звукового сопровождения видео, осуществляемый отдельно от съемки изображения.

Существует две технологии озвучивания:

- «съемка по фонограмму» - так озвучивают музыкальные клипы и мультипликационные фильмы;
- технология последующего озвучивания (более качественное) – озвучивают художественные фильмы, анимационные фильмы.

И сегодня мы с вами попробуем озвучить фрагменты мультипликационного и анимационного фильмов, используя обе технологии. А что нам понадобится для этого? *(Ответы детей.)*

Что мы слышим, когда смотрим мультфильм? *(Ответы детей.)*

Из всего сказанного можно сделать вывод, что озвучивание бывает трех видов:

- музыкальное;
- шумовое;
- речевое.

А пока мы с вами вернемся почти на 100 лет назад и посмотрим самый первый в мире озвученный мультфильм, который дал мощный толчок к развитию звуковых мультипликационных фильмов. А вы попробуйте догадаться, кто же этот мультипликатор.

(просмотр мультфильма «Пароходик Вилли»)

Узнали мультипликатора? *(Ответы детей)*

Конечно же, это - Уолт Дисней.

Чем отличается этот мультфильм от современных? *(Ответы)*

Конечно, звуком. Здесь мы не слышим ни плеска воды, ни пения птиц, ни топота копыт животных, ни рокота мотора и т.д. А все потому, что в 1928 году не было компьютерных технологий, не было даже хорошего микрофона, чтобы записать звуковое сопровождение. Тогда еще неизвестный Уолт Дисней со своим другом сам озвучил этот мультфильм. Он сам барабанил по тарелкам и кастрюлям, сам свистел в свисток.

Ребята, скажите, какие виды озвучивания здесь применяются? *(Ответы)*

Правильно – шумовое и музыкальное. Если с музыкальным озвучиванием нам все понятно (нужны музыкальные инструменты), то откуда берутся различные шумы?

Давайте посмотрим об этом небольшое видео.

(просмотр видеоролика «Студия шумов»)

А теперь мы с вами попробуем заново озвучить мультфильм «Пароходик Вилли». Подходите к нашему «столу шумов» и выбирайте себе «инструменты».

(ребята озвучивают мультфильм)

Скажите, с какими трудностями вы встретились? *(ответы)*

Ребята, а какие российские мультфильмы вы любили смотреть в детстве? *(ответы)*
Давайте посмотрим видеозапись со студии озвучивания российского мультфильма «Ну, погоди!»

(просмотр видеоролика)

Какие виды озвучки использованы здесь? *(ответы)*

Правильно – музыкальное и речевое озвучивание. Это запись 1974 года. А теперь сравним озвучивание тех лет с современным озвучиванием.

(просмотр видеоролика «Озвучка мультфильма «Иван Царевич и серый волк»)

Очень отличается? *(ответы)*

Итак, музыкальное и шумовое озвучивание мы с вами попробовали. Осталось речевое. Я приглашаю ребят, которые подготовили для нас озвучивание мультфильма «Головоломка». Но для начала, предлагаю вам посмотреть, как озвучивали этот мультфильм профессиональные дублеры.

(просмотр видеоролика)

А теперь приступаем к озвучке!

(озвучивание фрагмента анимационного фильма «Головоломка»)

Ребята, сегодня мы с вами познакомились с процессом озвучивания. И не просто поговорили о нем, но и попробовали на практике. Скажите, в роли кого вы сегодня выступали? *(ответы)*

Какую технологию озвучивания мы применяли? *(ответы)*

А какие виды озвучивания использовали? *(ответы)*

В наше время озвучить любое видео под силу практически любому человеку, но нужно помнить, что нынешнее удовольствие – это труд великого аниматора, режиссера-мультипликатора – Уолта Диснея, который вот уже 88 лет назад выпустил первый мультфильм с настоящей озвучкой.

Спасибо всем!

Примерный конспект занятия №2.

Тема: «Пластилиновая история».

Цель. Развитие творческого потенциала детей в процессе создания собственного мультфильма в технике пластилиновой анимации.

Задачи.

Образовательные:

- познакомить детей со способом создания мультфильмов в технике пластилиновой анимации;

- закрепить различные способы (скульптурный, конструктивный или комбинированный) и приемы лепки (раскатывание, скатывание, сплющивание, прищипывание, скручивание и т.д.).

Воспитательные:

- воспитывать у детей стремление к достижению результата;

- формировать эмоционально ценностное отношение к окружающему миру, создание в сознании целостной картины (образа) мира;

- учить вести конструктивный диалог, с помощью объяснительно- доказательной речи улаживать спорные ситуации.

Развивающие:

- развивать творческий потенциал и фантазию, создавать условия для реализации собственных идей;

- развивать речевую и познавательную активность;

- поддерживать творческое отражение результатов познания в продуктах детской деятельности;

- вызывать радость открытия в процессе освоения нового.

Оборудование: мультимедийная техника: ноутбук, экран, видеопроектор; фотоаппарат, штатив; альбомные листы, фломастеры, пластилин; предметы для создания звуковых эффектов; иллюстрации пейзажей (городских, природных и др.).

Ход образовательной деятельности:

Орг.момент. Приветствие.

Игровая мотивация «Знакомство с Пластилинкой»

Педагог: Ребята, какие праздники вы больше всего любите? (ответы детей: Новый год, день рождения и т.д.).

А знаете, какой сегодня праздник? Сегодня День рождения у Пластилинки. Как, вы не знаете её?! Это маленькая девочка, которая живет в Пластилиновой стране. Хотите с ней познакомиться? Внимание на экран!

На проекционном экране демонстрируется мультфильм о Пластилинке.

П: Вы посмотрели мультфильм про Пластилинку. А какие ещё мультфильмы вы знаете? Каких мультипликационных персонажей любите? (ответы детей)

П: Есть ещё много способов создания мультфильмов. Но я хочу предложить сегодня сделать мультфильм из пластилина. Согласны? В этой технике созданы многие вами любимые мультфильмы. Приглашаю к просмотру.

«Кинозал»

Педагог демонстрирует фрагменты 2-3 мультфильмов, сделанных в технике пластилиновой анимации.

П: Хотите попробовать сделать сами такой мультфильм? Тогда рассаживайтесь поудобнее, составим план нашей работы.

Творческое задание «Сценаристы»

П: Давайте обсудим, про кого будет наш мультфильм? Кто будет его главным героем? (ответы детей)

П: Хорошо, героя выбрали. А есть ли у нашего героя друзья? Расскажите о них. (ответы детей).

П: Отличная компания! А может у них есть враги? (ответы детей).

А где же будут происходить их приключения? (ответы детей. В качестве стимульного материала воспитатель может предложить иллюстрации различных мест: море, пустыня, город, джунгли, космос и т.д.)

П: Интересно, а что с ними может произойти в этих местах? (ответы детей).

П: Чем же закончатся приключения наших друзей? (ответы детей).

П: Теперь у нас есть сценарий. А что ещё нужно для создания мультфильма? (изготовить персонажей, декорации).

Динамическая пауза

П: Прежде, чем приниматься за работу, приглашаю вас на веселую зарядку!

Под задорную музыку дети с педагогом делают разминку.

«Творческая мастерская»

П: Чтобы дело у нас спорилось, предлагаю разделить на две творческие группы. Одна группа будет лепить главного героя и его друзей, а другая – декорации. Согласны? Тогда принимаемся за дело!

Педагог приглашает детей в «мастерскую», в которой есть все материалы для лепки. Дети самостоятельно обустраивают свое «рабочее» место, выбирают необходимые материалы и лепят персонажей и декорации. В процессе продуктивной деятельности воспитатель обсуждает с ребятами внешний вид, характеры персонажей, цветовую гамму, размеры декораций и т.д.

Творческое задание «Звукорежиссеры»

П: Сценарий есть, герои и декорации готовы. Какой будет наш следующий шаг? (надо придумать диалоги)

Давайте порепетируем разные сцены из нашего мультфильма и попробуем это сделать «со звуком», т.е. озвучим персонажей вашими голосами.

П: Выбирайте, кто какой персонаж будет озвучивать, а кто будет создавать звуковые эффекты.

Дети распределяют роли, придумывают диалоги. Продумывают, какие звуки окружающего мира можно использовать в их мультфильме (шорох, топот, журчание воды, стук и т.п.).

П: Первая репетиция у нас состоялась. Какой следующий шаг? Правильно, съемка мультфильма. Это очень ответственный шаг. Сейчас я научу вас, как можно «оживить» персонажа.

Педагог показывает детям, как нужно передвигать фигурки, чтобы получился мультфильм. При этом обращает внимание детей на то, что перемещать фигурки надо совсем незначительно и много раз. Предлагает попробовать детям сделать это самостоятельно, а сам делает несколько кадров фотоаппаратом.

Затем в режиме просмотра фотографий дети смотрят полученный результат.

П: Конечно, это еще не мультфильм. Но вы уже увидели, как «оживились» наши персонажи. На следующем занятии, после того, как я все смонтирую (работу монтажера я беру на себя), мы вместе сможем посмотреть премьеру вашего мультфильма.

П: А сейчас вам надо придумать этому мультфильму название.

Дети предлагают варианты и путем голосования выбирают понравившееся название.