

Управление образования администрации
Верхнебуреинского муниципального района Хабаровского края
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр развития творчества детей и юношества
городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын»
Верхнебуреинского муниципального района
Хабаровского края

Рассмотрено
на заседании НМС
Протокол № 1
"05" __09__ 2025г.



Приказ № 56 от "05__" __09__2025 г.
МП

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Технология анимации»**
технической направленности
Уровень освоения: стартовый
Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель: Франчук С.Г.,
педагог дополнительного образования

рп. Чегдомын,
2025 г.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Технология анимации» составлена в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказом Минпросвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28«Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2«Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Распоряжением Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242);
- Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны (Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 г. № АБ-3935/06);
- Приказом краевого государственного автономного образовательного

учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27.05.2025 г. №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае»;

- Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центр развития творчества детей и юношества городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын» Верхнебуреинского муниципального района Хабаровского края (далее - ЦРТДиЮ).

Анимация - необычное искусство, объединяющее самые разные виды творчества. В переводе с латинского, анимация - "одушевление", и задача анимации - вложить душу, оживить изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения. Анимация помогает ребенку найти свое место в жизни и общении, т.е. углубить социализацию личности, развить чувство причастности к окружающему миру через общую деятельность, опыт межличностного взаимодействия в процессе работы над мультфильмом.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа стартового уровня, является модифицированной, составленной на основе программы «Технология анимации» автор Нагибина М.И.

Актуальность программы заключается в том, что внедрение современных технических средств в учебный процесс делают анимацию необходимым и современным средством обучения. Наличие видеотехники и компьютеров сделали анимацию доступным и универсальным средством художественного обучения и воспитания. Инновационные технологии открыли дополнительные возможности анимации, кроме традиционного использования в кино: применение в индустрии развлечений (компьютерные игры), рекламе (мультипликационные заставки, рекламные ролики), промышленности (компьютерные макеты). Возрастает профессиональная заинтересованность в специалистах, знакомых с анимацией, что требует дополнительной подготовки молодежи в данной области.

Адресат: программа рассчитана на детей 7-11 лет

Форма обучения: очная.

Объем и сроки усвоения программы, режим занятий

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	2ч	2	4ч	36	144 ч
2 год обучения	2ч	2	4ч	36	144 ч

Итого по программе					288 ч
-----------------------	--	--	--	--	-------

Цель обучения: формирование познавательного интереса к анимационной деятельности.

Задачи:

Личностные:

- воспитать дисциплинированность и трудолюбие;
- развивать навыки работы в коллективе, со сверстниками и взрослыми;
- воспитать активное отношение к творческой деятельности.

Метапредметные:

- расширять кругозор обучающихся и приобщать их к экранному искусству и лучшим образцам мировой анимации;
- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- активизировать потребность обучающихся к разнообразной анимационной деятельности.

Предметные:

- обучать художественным техникам и выразительным средствам анимации;
- формировать необходимые навыки по оживлению персонажей;
- осуществлять обучение организации съемочного процесса.

Учебный план 1 год обучения

№ п/ п	Название раздела, модуля	Количество часов			Формы промежуточного контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу	2	1	1	-
2	Развитие восприятия экранного образа	8	4	4	
3	Драматургия	14	4	10	
4	История анимации	10	2	8	
5	Движение- основа анимации	14	4	10	
6	Оснащение процесса съемки	8	2	6	
7	Прикладное творчество в анимации	12	4	8	
8	Звуковое оформление фильма	12	4	8	
9	Изобразительная деятельность в анимации	20	8	12	
10	Специфика языка киноэкрана	20	6	14	

11	Технология съемочного процесса	12	2	10	
12	Воспитательные мероприятия	10	-	10	
	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговый просмотр анимационных работ
	Всего часов	144	47	97	

Содержание программы

1 год обучения

1. Введение в программу (2ч.)

Теория. Знакомство с учебной группой. Техника безопасности при работе в кабинете. Введение в программу: содержание и порядок обучения.

Практика. Игра "Стол находок". Необходимо угадать имя мульт-героя по предложенным предметам.

Раздел 2. «Развитие восприятия экранного образа» (8ч)

Теория. Воздействие фильма на зрителя. Умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться. Творческие возможности зрителя.

Практика. Просмотр анимационных фильмов Ю.Норштейна "Лиса и заяц", "Цапля и журавль", "Ежик в тумане", "Сказка сказок". Составляем словесное описание главных героев.

Раздел 3. «Драматургия» (14ч)

Теория. Сказка-фантазия. Литературный и экраный вариант одной истории. Видение автора-писателя и автора-режиссера и художника. (4ч)

Слово и экранное изображение на примере разбора сказки Эдуарда Успенского «Чебурашка» и мультфильма Романа Качанова «Крокодил Гена и его друзья».

Практика. Изображаем главных героев. Проводим сравнение, чем отличается в нашем представлении литературный и экраный образы героев? «Твоя книжка-малышка» - оформление собственной книжки.

Раздел 4. «История анимации» (10ч)

Теория. Основные исторические сведения о появлении анимации. Демонстрация работы аппаратов, предшествующих появлению кино. Оптическая игрушка - зоотроп (барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображенное по фазам на ленте).

Практика. Изображение на заготовке-ленте простейшего движения по фазам (скачет мячик). Игра в волшебников. Необходимо дорисовать недостающие фазы движения из предложенного ряда последовательных рисунков на ленте зоотропа.

Раздел 5. «Движение- основа анимации» (14ч)

Теория. Анимационное искусство и его составляющие (драматургия, рисунок, музыка, движение, время). Значение временного пространства в мультфильме. Значение движения в анимации. Темп и ритм при передаче движения. Понятие фазы движения. Анализ этапов движения.

Практика. Этюд «Секундочка и ее портрет».

Выражение движения продолжительностью в одну секунду- это 24 рисунка с изображением разных этапов движения (фаз). «Стрелки на часах», этапы движения. Изображение этапов простейшего движения (восход солнца, прыгающий мячик). «Карманный» мультфильм – движение в блокноте (бегущие стрелки часов, вырастающий цветок).

Раздел 6. «Оснащение процесса съемки» (8ч)

Теория. Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол. Устройство для съемки-камера. Роль съемочного процесса в создании фильма. Оператор и его роль в фильме. Глаз камеры – объектив. Что видит глаз камеры и то, что он не должен видеть. Знакомство с основными правилами поведения в съемочной мастерской.

Практика. Игра «Познакомимся с видеокамерой». Познавательная съемка. Выполняются упражнения на движение и сравнение их между собой.

Раздел 7. «Прикладное творчество в анимации» (12ч)

Теория. Процесс изготовления динамических игрушек и способы соединения деталей. Детали для осуществления движения и их хранение в процессе съемки (изготовление конвертов для мелких деталей, их обозначение). Аппликация. Виды, классификация, способы выполнения, материалы. Волшебные превращения природы. Развитие фантазии с использованием для работы различных природных материалов.

Практика. Выполняем персонажи для театра марионеток. Выполнение анимационного образа в технике аппликации.

Раздел 8. «Звуковое оформление фильма» (12ч)

Теория. Музыка в мультфильме и ее значение.

Практика. Беседа о роли музыкального оформления фильма. Игра «Угадай мелодию». Этюд «Фантазии» (проплывают рыбки, расцветает цветок и т.п.).

Раздел 9. «Изобразительная деятельность в анимации» (20ч)

Теория. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры. Роль изобразительного искусства в жизни человека. Жанры живописи. Пейзаж в литературе и живописи. Сельский и городской пейзаж. Виды. Техника выполнения. Понятие «перспектива», «колорит», «контраст».

Практика. Рисование пейзажа, натюрморта. Изображение портрета героя различными способами (рисуем карандашом, красками, вырезаем,

выклеиваем). Игра «Подвижное – на неподвижном» (герой двигается, фон неподвижен).

Раздел 10. «Специфика языка киноэкрана» (20ч)

Теория. Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов. Крупные планы в литературе и кино. Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа.

Практика. Персонаж на общем, среднем и крупном планах. Составление комиксов. Выполнение подвижных заготовок для съемки.

Раздел 11. «Технология съемочного процесса» (12ч)

Теория. Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской.

Практика. Движение без видеокамеры. Движение на фланелеграфе.

«Игра под камерой» - двигаем заготовку и снимаем.

Раздел 12. Воспитательные мероприятия (10ч)

Воспитательные беседы (2ч): «Правила поведения на занятиях», «Правила поведения при работе в группе» «Правила поведения в музее». «Как общаться друг с другом при выполнении заданий» 2ч

Воспитательные мероприятия ЦРТДиЮ (8ч): «День тигра», «День космонавтики», «День народного единства», «Новый год», спортивный праздник «Зоологические старты».

Итоговое занятие (2ч)

Просмотр и обсуждение творческих работ. Подведение итогов за год.

Учебный план 2 год обучения

№ п/ п	Название раздела, модуля	Количество часов			Формы промежуточного контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу	2	1	1	-
2	Развитие восприятия экранного образа	10	4	6	
3	Драматургия	16	4	12	
4	История анимации	8	2	6	
5	Движение- основа анимации	16	4	12	
6	Оснащение процесса съемки	18	6	12	
7	Прикладное творчество в анимации	12	4	8	
8	Звуковое оформление фильма	8	2	6	

9	Изобразительная деятельность в анимации	12	2	10	
10	Специфика языка киноэкрана	12	4	8	
11	Технология съемочного процесса	18	6	12	
12	Воспитательные мероприятия	10	-	10	
	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговый просмотр анимационных работ
	Всего часов	144	39	105	

Содержание программы

2 год обучения

1. Введение в программу (2ч)

Теория. Знакомство с учебной группой. Техника безопасности при работе в кабинете. Введение в программу: содержание и порядок обучения.

Практика. Праздник «Посвящение в аниматоры».

Раздел 2. Развитие восприятия экранного образа (10 ч)

Теория. Формирование навыков восприятия в процессе просмотра фильмов с использованием предметной анимации. Позиция «Я – зритель». Позиция «Я – автор». Просмотр и анализ фильмов. Особенности восприятия с различных позиций.

Практика. Просмотр фильмов, выполненных в объемной технике «Волшебная сирень», «Варежка», «38 попугаев» и др. Соответствие образов персонажей и действия в фильме г.Бардина «Конфликт». Пластилин, проволока в фильмах Бардина. Диспут: Автор и зритель.

Раздел 3. Драматургия (16 ч)

Теория. Действие. Событие. Вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение. Драматургия в предметной анимации.

Создание образа предмета и его движения. Характер персонажа и его выражение через образ. Требования к выполнению раскадровки.

Практика. Создание сценария «История одного предмета». Просмотр фильма о влюбленном карандаше. Оценить оригинальность сюжета. Определение выразительности созданных образов и их соответствие сюжету. Игра «Как оживить предмет».

Раздел 4. История анимации (8 ч)

Теория. История создания первого объемного мультфильма. Тайна «дрессировки» жуков. Просмотр отрывков. Трюки в анимации.

Практика. Выполнение зарисовок по сюжетам фильма.

«Любимые игрушки». Осуществление съемки объемной игрушки.

Раздел 5. Движение- основа анимации (16 ч)

Теория. Основные особенности движения объемной анимации. Фаза и скорость движения куклы. Фиксация движения и сложности. Темп движения в процессе съемки.

Движение – действие – событие. Фазы, ритм, темп. Движение предметов.

Соответствие движения и образа.

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов. Определение выразительности деталей как слагаемых образа. «Любимая игрушка».

Знакомство с движениями сложными и простыми.

Раздел 6. Оснащение процесса съемки (18 ч)

Теория. Особенности оснащения рабочего места для объемной анимации. Правила техники безопасности. Основные правила при работе со светом. Основные правила при работе со светом. Источники света и их назначение. Особенности при работе с нижним светом. Оборудование. Условности работы. Стилизация образов. Силуэт и его использование в анимации.

Практика. Процесс подготовки к съемке, установка камеры и света. Закрепление навыков работы с камерой, размещения декораций, фиксации персонажей на съемочном столе. Работа по выполнению фаз движения по сюжету. Процесс съемки выполненных рисунков сюжета.

Раздел 7. Прикладное творчество в анимации (12 ч)

Теория. Роль лепной игрушки в анимации. Доступность и оригинальность работы в технике лепки. Геометрические признаки основы.

Рельефная лепка. Технологические приемы рельефной лепки.

Образ объемного персонажа. Индивидуальность образа, стилистика.

Основные особенности лепки объемной композиции. Разработка и дизайн проекта.

Практика. Работа над объемными персонажами. Работа над полуобъемными фонами. Конкурс «Я леплю из пластилина».

Раздел 8. Звуковое оформление фильма (8 ч)

Теория. Возможности музыки. Отражение в музыке окружающей нас действительности. Значение паузы. Иллюстрация, дополнение, контрапункт.

Практика. Просмотр сюжетов из анимационных фильмов. Звуковые паузы, иллюстрации, контрасты. Семинар «Звуковой образ в фильме».

Раздел 9. Изобразительная деятельность в анимации (12 ч)

Теория. Особенности создания персонажа. Герой добрый и злой.

Характер героя, выразительные черты его образа. Эмоции. Мимика, жесты, настроение.

Практика. Выполнение зарисовок. Игра «Где живут печаль и радость?».

Рисуем настроение. Работа с зеркалом. «Свет мой, зеркальце, скажи».

Раздел 10. Специфика языка киноэкрана (12 ч)

Теория. Пластическое решение образа в процессе оживления под камерой. Особенности работы с пластилином.

Практика. Работа малыми группами над сюжетом «Фантастические превращения пластилина». «Живая глина» - лепка под камерой.

Раздел 11. Технология съемочного процесса (18 ч)

Теория. Наезды и отъезды, их значение. Укрупнение и уменьшение плана в процессе съемки. Выполнение наездов и отъездов при помощи камеры и при помощи рисунков. Крупные планы в литературе и кино. Понятие «перспектива».

Практика. Разработка эпизода с укрупнением и уменьшением плана.

Отображение наезда и отъезда в раскадровке. «Минутка»- законченный сюжет в объемной или рисованной технике.

Раздел 12. Воспитательные мероприятия (10 ч)

Практика. Воспитательные беседы (2ч): «Правила поведения в природе», «История праздников в России», «Правила поведения в кинотеатре». 2ч

Воспитательные мероприятия ЦРТДиЮ (8ч): «Юный пожарный», «День рождения Хабаровского края», мастер-класс «Природа и фантазия», спортивный праздник «День здоровья».

Итоговое занятие (2ч)

Просмотр и обсуждение творческих работ. Подведение итогов за год.

Планируемые результаты

Основными результатами освоения программы являются формирование интереса обучающихся к выбранной деятельности и создание основ для дальнейших занятий анимационным творчеством.

В результате изучения программы дети будут знать:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы создания анимационного фильма;
- способы работы с различными материалами, необходимыми для создания фильма;
- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- правила техники безопасности при съемке.

будут уметь:

- применять выразительные средства анимации;
- оживлять анимационных персонажей;
- подбирать музыкальное и звуковое сопровождение;
- выполнять простейший монтаж отснятого материала;
- работать в группе, выполнять поставленную задачу, нести ответственность за общий результат;
- осуществлять презентацию и показ готового фильма.

Раздел №2 «Комплекс организационно – педагогических условий»

Календарный учебный график (общий)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	15.09.2025г.	31.05.2026г.	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа
2 год обучения	15.09.2025г.	31.05.2026г.	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

Календарный учебный график (Приложение 4)

Формы проведения занятий: аудиторное групповое занятие с индивидуальным консультированием, индивидуальные занятия, просмотр мультфильмов с обсуждением, посещение тематических экспозиций, выставок, экскурсии в музеи, беседы, оформление выставок, мастер-классы, открытые занятия, конкурсы, самостоятельная работа, конкурсы, праздники, учебные игры.

Материально-техническое обеспечение:

- столы (8шт.), стулья (16шт.), шкафы (2шт.);
- стенды для демонстрации работ (2шт.);
- рамки для выставочных работ (20шт.);
- фотоаппараты цифровые (2шт.);
- штатив (2шт.), фотовспышки (1шт.);
- осветительное оборудование (1шт.);
- персональные компьютеры (2шт.);
- сканер (1шт.), принтер (1шт.);
- телевизор (1шт.);
- мультстанок (1шт.).

Формы промежуточного контроля

- по итогам учебного года.

Оценочные материалы

1.Лист оценки анимационных работ, представленных на итоговой показе (Приложение 1)

Методическое обеспечение

Специфика данной программы позволяет использовать разнообразные формы обучения и различные методы и приёмы:

- словесный метод (рассказ, объяснение);
- наглядный метод (личный показ педагога);
- практический метод (упражнения, решение задач);

-репродуктивный метод (объяснение нового материала с учётом пройденного);
- метод самостоятельной работы.

Для реализации программы активно используются обзорные лекции и беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические задания для закрепления теоретических знаний, экскурсии в театр, музей, мастерские анимационного кино, демонстрация и просмотры кино и видеоматериалов, знакомство с фотоработами и слайдами, литературным и изобразительным искусством. Все занятия строятся на творческой основе с использованием игровых ситуаций. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, повышается творческий интерес к любому предлагаемому заданию.

Занятия по технологии анимации сопровождаются литературными заданиями с использованием стихов, поговорок, пословиц, рассказов. Особое место на занятиях уделяется сказке. Именно сказка формирует у детей основы нравственных представлений, создает незабываемые художественные образы. Работа со звуком, музыкальное оформление будущего фильма повышает интерес детей к музыкальным произведениям. Изобразительное творчество – обязательный элемент анимации. Взаимодействие и интеграция творческих занятий дает возможность создания анимационных проектов. Такие работы могут быть выполнены индивидуально или коллективно в зависимости от вида и сложности задания.

Алгоритм учебного занятия

1 этап – организационный момент:

- мотивация на занятие анимационной деятельностью;
- постановка цели и задач;
- организация деятельности обучающихся.

2 этап – основной:

- знакомство с новой темой;
- выполнение упражнений на усвоения новых знаний и способов действий;
- выполнение отдельных творческих и игровых заданий.

3 этап – заключительный:

- итоговый контроль выполнения задания;
- самооценка;
- рефлексия.

Дидактические материалы

Для проведения занятий разработан и собран дидактический материал:

- картотека игр (Приложение 2);
- упражнения для создания эффекта объёма в двумерной анимации (Приложение 3).

Список литературы

- 1.Алексеев В.Е. Организация технического творчества учащихся. –М.: Высшая школа, 1984.
2. Асенин С.А. Мир мультильма. –М.: Искусство, 1986.
- 3.Асенин С.А. Мудрость вымысла. –М.: Искусство, 1983.
- 4.Баженова Л.М., Бондаренко Е.А., Усов Ю.Н. Библиотека по искусству и эстетическому воспитанию. Основы экранной культуры. –М.: Svr-Аргус, 1994.
- 5.Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. - М.: Искусство, 1980.
- 6.Каранович А.Г. Мои друзья – куклы. - М.: Искусство, 1971.
- 7.Котеночкин В.В. «Ну, Котеночкин, погоди». - М.: «Алгоритм», 1999.
- 8.Норштейн Ю.Б., Ябусова Ф.А. Сказка сказок. - М.: «Красная площадь», 2005.
- 9.Норштейн Ю.Б. Снег на траве. - М.: ВГИК, 2005.
- 10.Халатов Н. Мы снимаем мультильмы. - М.: Молодая гвардия, 1986.

Лист оценки анимационных работ, представленных на итоговом показе

Фамилия и имя	Критерии оценки							Итоговые результаты	Рекомендации для автора
	Знание теоретических основ анимации	Работа с различными материалами и при создании мультфильма	Работа с техникой, знание ТБ	Самостоятельность в процессе творчества	Умение презентовать готовый продукт	Соответствие заявленной теме или заданию (если применимо)	Общий эстетический эффект (цельность восприятия, впечатление от работы)		

Шкала оценки

1 – крайне низкий уровень

2 – ниже среднего

3 – средний уровень

4 – выше среднего

5 – высокий уровень

Игры, развивающие воображение и способность к сочинительству.

Дети садятся в круг, передают друг другу мяч (игрушку, клубок), и сочиняют историю по выбранному заданию:

«Вот и сказочки конец, а кто слушал, молодец!» Придумать окончание сказки или истории (педагог задает: Где? Когда? Кто? И как? Рассказывает сказку или историю, но не до конца, а конец придумывают дети)

«А дальше было вот что...» Педагог рассказывает детям сказку или этюд и на самом интересном месте останавливается, а детям нужно продолжить и закончить историю.

«Жили-были» Продолжить сочинять историю по цепочке. Задаем только самое начало истории.

«Живой мир» Придумать историю от имени живого существа или предмета

«Страна наоборот» Придумать историю про мир, в котором все «наоборот» (например: дети работают, а взрослые ходят в детский сад; все днем спят, а ночью бодрствуют...)

«Моя история» Придумать маленькую историю, в основе которой лежат события, пережитые автором.

«Однажды» Придумать характер персонажа истории и события, которые могли с ним произойти (например: жил был плакса, и вот однажды...)

Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Страшная история»,

«Смешная история», «История про обиду», «Скора» и т.п.

Такие игры нравятся детям, кажутся им забавой, но эти задания заставляют их мыслить, фантазировать, а иногда из такой забавы рождается прекрасный сюжет для нового мультфильма. При условии постоянного использования этих игр на занятиях через какое-то время учащиеся смогут без труда самостоятельно придумать сюжет для мультфильма на заданную тему. Можно поиграть в середине занятия, для смены деятельности, или в конце, если ребята справились с поставленными задачами чуть раньше.

II. Конструктор «События»

Универсальный конструктор ТРИЗ для разработки заданий двух типов: узнать возможные следствия по заданной причине и узнать возможные причины по заданному следствию. Кроме того, конструктор помогает строить задания, позволяющие детям работать с уже известными им закономерностями, т.е. дополнять утверждения известной им информацией. Опорные слова для синтеза заданий: «что будет, если...», «что следует из того, что...», «какой вывод можно сделать из того, что...», «закончите фразу...» и «при каком условии...»

На занятиях по мультиплексии используется для того, чтобы помочь детям правильно выстроить сюжетную линию. Ведь у каждого сюжета есть свои законы развития. И называется «Шкала развития событий».



III. Создай паспорт

Это универсальный прием составления обобщенной характеристики изучаемого явления по определенному плану.

Используется на занятии перед началом работы над персонажем. Ведь для того чтобы придумать и создать персонажа мультфильма, нужно для себя представить и понять, каков твой герой? Что в нем хорошего, а что плохого? Чем он будет интересен зрителю? Какая у него будет внешность? Называется «Паспорт персонажа».

Паспорт персонажа				
Внешность	Черты характера		Поступки	Чем занимается, интересы
	Положительные	Отрицательные		

IV. Игры для развития актерского мастерства.

Конечно же, у обучающихся мультстудии нужно развивать и актерские навыки (ведь они не только сами создают персонажей, но и сами их озвучивают). Здесь используется следующие игры:

«Угадай эмоцию»

Дети по очереди вынимают карточку, на которой написана эмоция, и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию.

«Вспомни персонажа»

Педагог показывает детям карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди называют персонажей из сказок или мультфильмов и те ситуации, в которых они испытывали такую эмоцию.

«Расскажи об эмоции»

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Какую эмоцию испытывает персонаж?
- При помощи каких выразительных средств это демонстрируется? Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается.

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

«Покажи героя!»

Обучающийся вынимает карточку на которой написан персонаж. Например, «храбрый заяц», «хитрая лиса» и т. д. Ребенок рассказывает свою маленькую сценку с этим персонажем и показывает, как он себя ведет.

Можно поиграть в середине занятия, для смены вида деятельности, или в конце, если ребята справились с поставленными задачами чуть раньше.

V. Метод мозгового штурма

Метод «Мозговой штурм» предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.

Правила мозгового штурма:

- 1) исключение всякой критики;
- 2) поощрение самых невероятных идей;
- 3) большое количество ответов, предложений;
- 4) чужие идеи можно улучшать.

Анализ каждой идеи осуществляется по принципу: что-то в этом предложении хорошо, на что нужно доработать. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить

противоречие с минимальными затратами и потерями. Педагог должен предложить детям свои оригинальные варианты решения задачи, что позволяет стимулировать их воображение и вызывать интерес и желание к творческой деятельности.

В ходе реализации этого метода развиваются коммуникативные способности детей: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других и т.п. Данный метод позволяет развивать у детей способность к анализу, стимулирует творческую активность в поиске решения проблемы, дает осознание того, что безвыходных ситуаций в жизни не бывает. На занятиях по мультиликации может использоваться в начале работы над новым мультфильмом. Например, при обсуждении вопроса: что можно показать в мультфильме-подарке для мам? Дети высказывают свои идеи, самые интересные из которых ложатся в основу мультфильма.

VI. Прием «Телеграмма»

Этот прием очень простой, но эффективный на этапе рефлексии содержания учебного материала или рефлексии деятельности. Данный прием можно использовать в конце занятия, хотя он может быть на любом этапе: кратко написать самое важное, что уяснил с занятия, написать пожелания соседу по парте и отправить ему, т.е. обменяться телеграммами. Можно попросить написать о том, что вызвало затруднение, попросить соседа помочь в решении этого вопроса. Ребенок может написать пожелание себе. Можно написать телеграмму педагогу с просьбой, пожеланиями, вопросами.

Прием можно проводить в специальных бланках «Телеграмма» (это внесет еще больший интерес в работу).

Часто застенчивые и неуверенные дети не могут сказать педагогу о том, что они что-то не поняли, боятся выглядеть смешными или глупыми в глазах одноклассников. Этот прием решает проблему.

Благодаря «Телеграмме» можно проанализировать педагогу и обучающимся как прошло занятие, что удалось, а над чем нужно будет поработать в следующий раз.

VII. Синквейн.

Это методический прием, который представляет собой составление стихотворения, состоящего из 5 строк. При этом написание каждой из них подчинено определенным принципам, правилам. При внешней простоте формы, синквейн - быстрый, но мощный инструмент для рефлексии. Чтобы составить удачный синквейн необходимо проанализировать всю информацию о событии, человеке, понятии, и выбрать самое важное. При составлении синквейна на занятии развивается образное мышление; развиваются творческие способности обучающихся; совершенствуются коммуникативные навыки и умения емко и лаконично выражать свои мысли; развивается воображение; вырабатывается способность к анализу; расширяется словарный запас.

На занятиях по мультиликации можно использовать для осмыслиения темы мультфильма или в середине занятия для смены деятельности. Чтобы детям было легче сочинить синквейн, можно дать им табличку с правилами составления синквейна.

Существительное, выражающее главную тему (Кто?)

Два прилагательных, выражающих главную мысль. (Какая?)

Три глагола, описывающие действия в рамках темы. (Что делает?)

Фраза, несущая определенный смысл.

Заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

VIII. Данетка.

Этот метод дает возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы

других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли. Правила игры: загадывается объект животного или рукотворного мира, дети задают вопросы об этом объекте. На вопросы можно отвечать только "да" или "нет". Педагог обращает внимание детей на то, что первые вопросы должны быть наиболее общие, объединяющие сразу несколько признаков. Как правило, первый вопрос: - это живое? В зависимости от ответа перебираются общие категории предметов и явлений. Например, если загаданный объект из живого мира, то следующие вопросы должны отражать категории живого мира: это человек? Это животное? Это птица? Это рыба? и т.п. Когда общая категория установлена, задаются более конкретные вопросы о составляющих характеристиках этой категории. Например, если выбранный объект является животным, то спросить можно домашнее ли это животное? Хищное? Травоядное? и т.д. Далее следуют вопросы, основанные на догадках, до тех пор, пока объект не будет угадан.

Эффекты объёма в двумерной анимации

Способ 1. Закон перспективы

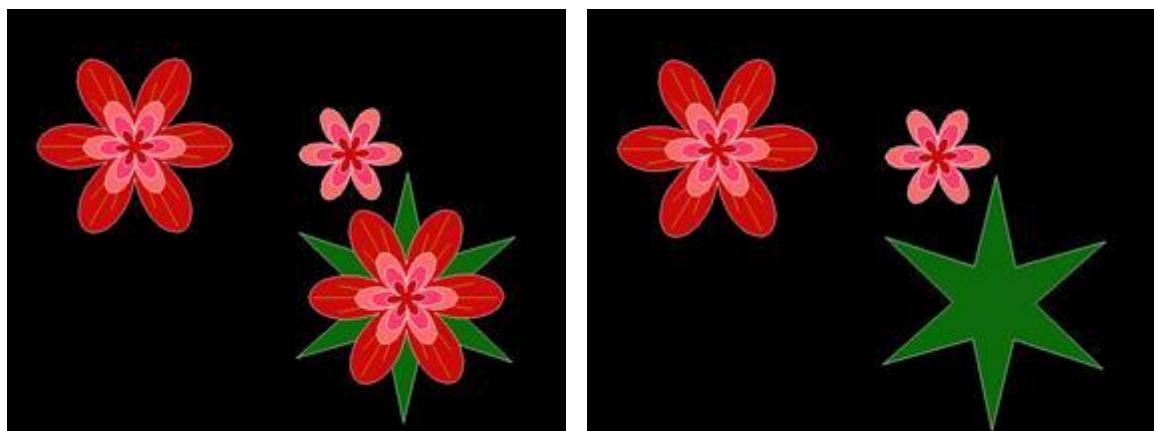


Закон перспективы заключается в следующем:

- Чем дальше от нас предмет, тем он кажется меньше
- Параллельные линии, удаляясь от нас, постепенно сближаются и сходятся в одну точку
- Ближний объект (например, деревья, здания) рисуются перед сзадистоящими, то есть создается эффект частичного перекрытия.

На этой нарисованной на компьютере картинке видно, что дома и деревья, расположенные дальше от нас по улице по размеру меньше, чем те, которые ближе к нам. Уходя вдаль, улица сужается.

Способ 2. Обводка



Обводя различные объекты и предметы инструментами обводки, мы решаем несколько задач:

- Объекты не сливаются друг с другом;
- Объекты отделяются от фона;
- Создаётся иллюзия объёмности объекта.

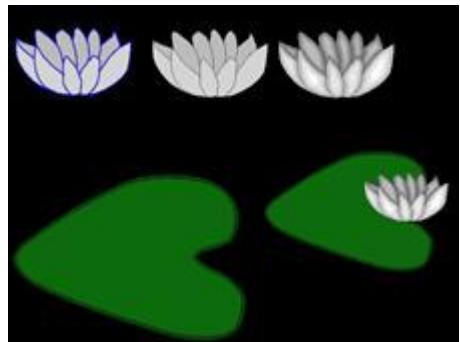
Способ 3 . Создание бликов

Блики появляются при отражении света от зеркальных, стеклянных, металлических, гладких поверхностей.

Анимированные горизонтальные линии на воде создают объёмность пейзажу.



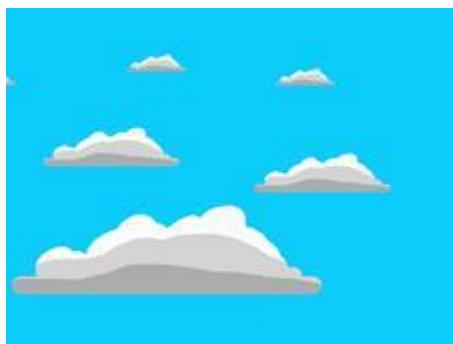
Способ 4. Применение шаблонов затемнения и освещения.



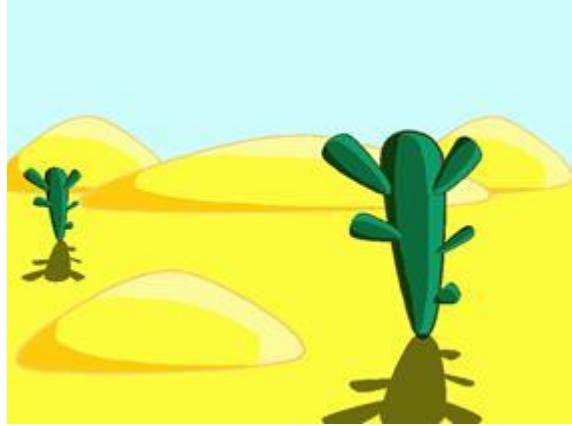
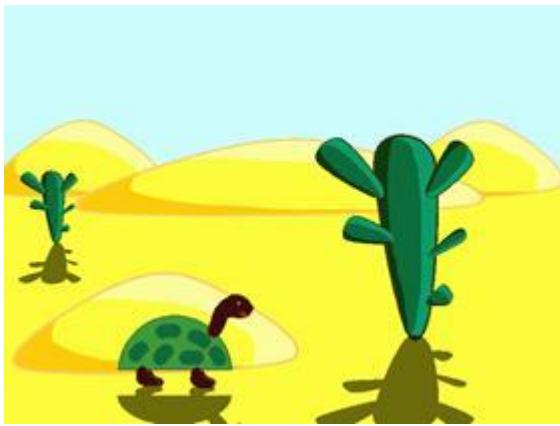
Применяя шаблоны освещения и затемнения по готовой нарисованной картинке, объекты приобретает объём. Высветляя ту часть объекта, на которую падает свет или затемняя ту, которая находится в тени мы создаем эффект объёма.

На картинках мы видим, что шарик выглядит более объёмно, если мы высветлим его левую часть. При создании лилии мы затемнили задние лепестки и высветлили ближние, сделали обводку листика, получилась реалистичная лилия. Тоже самое сделали с облаками.

Способ 5. Создание теней



Создание теней, как для неподвижных, так и для движущихся объектов придаёт кадрам анимации более объёмный характер. Кроме того, тени говорят зрителю о времени суток или местоположении источника света. На первой картинке изображена пустыня. Тени от кактусов придают пустынному пейзажу глубину. На втором плане добавлен движущийся объект – черепашка, от которой тоже падает тень. И черепашка кажется не такой плоской.



Способ 5. Многоуровневый фон

Фон для анимации состоит из нескольких слоёв. Каждый слой движется с разной скоростью. Чем дальше от нас предмет, тем медленней он движется.

Сочетание нескольких анимированных слоёв фона даёт реалистичную картинку движения.

На первой картинке нарисован простой одноуровневый неподвижный фон. Добавляем к нему движущийся фон более светлого тона.(2 картинка). Затем добавляем ещё один движущийся фон, скорость движения которого больше. (3 картинка). Добавим на все

уровни фона деревья различных размеров. У нас получился многоуровневый фон, который выглядит более объёмным.(4 картинка).



Добавим к многоуровневому фону персонажа, который стоит на месте, двигая ножками. Поскольку фон у нас движется, создаётся иллюзия движения персонажа.



Календарный учебный график 1 год обучения

Месяц	Дата	Наименование разделов и тем	Форма проведения занятия	Количество часов	Форма контроля	
		Вводное занятие. Понятие "анимация" и "мультипликация".	Беседа	2	Наблюдение	
		Развитие восприятия экранного образа		8		
		Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие	Беседа	2		
		Игра "Стол находок". Необходимо угадать имя мульт-героя по предложенным предметам.	Игра	2		
		Просмотр фильма «Волшебник Изумрудного города» в двух вариантах исполнения (кукольный и рисованный вариант). Обсуждение.	Обсуждение	2		
		Сравнение возможности каждого вида анимации (образ героев, мимика, жесты, движения).		2		
		Драматургия		14		
		Литературный и экранный вариант одной истории.	Беседа	2	Наблюдение	
		Видение автора-писателя и автора-режиссера и художника.	Обсуждение	2		
		Собственное сочинение	Практическая работа	2		
		Различные типы повествования и их специфика. Использование текста для усиления драматургии фильма.	Практическая работа	2		
		Осуществление процесса работы над собственным сочинением (сценарием).	Практическая работа	2		

		Литературный сценарий и его особенности. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Просмотр диафильмов и одноименных мультфильмов.	Практическая работа	2	
		Короткая история или сказка с иллюстрациями.	Практическая работа	2	
		История анимации		10	
		История возникновения анимации.	Экскурсия	2	Наблюдение
		Простейшие аппараты для передачи движения и их применение	Беседа	2	Наблюдение
		История появления «Оптического театра» и его роль в возникновении кино. Фазы движения и их изображение.	Игра	2	Мини-проект
		Первый рисованный фильм. Первая «кинопленка» из склеенных рисунков.	Практическая работа	2	
		Изготовление собственной ленты фаз движения за одну секунду (24 рисунка). Этюд «Плыущий кораблик».	Практическая работа	2	
		Движение – основа анимации		14	
		Анимация как концентрированный вид искусства.	Беседа	2	
		Первый навыки ориентации во времени	Практическая работа	2	Практическая работа
		Движение на экране- основа визуального образа. Оживший рисунок.	Практическая работа	2	
		Движение в мультфильме	Практическая работа	2	
		Сюжеты с различными темпами движения персонажей (учебная подборка), анализ движения.	Практическая работа	2	
		Применение способа покадрового появления изображения для оживления надписей	Творческая работа	2	

		(титров) в фильме. Особенности изображения титров.			
		Отработка на фланелеграфе. Появление названия фильма по отдельным буквам.	Практическая работа	2	
		Оснащение процесса съемки		8	
		Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол.		2	Опрос
		Устройство для съемки-камера.		2	
		Кинопленка. Понятие кадрика и кадра. Изображение кадра и кадрика на кинопленке.		2	Наблюдение
		Оснащение съемочного процесса. Этап подготовки к съемке. Свет на рабочем столе.		2	
		Прикладное творчество в анимации		12	Выставка
		Работа над изготовлением марионетки		2	
		Работа над изготовлением марионетки		2	
		Аппликация.		2	
		Технология работы с природными материалами. Цвет и фактура природных материалов		2	
		Декоративное искусство. Основное назначение декоративного искусства. Технологические приемы работы.		2	
		Техника перекладки, как вид анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки.		2	
		Звуковое оформление фильма.		12	

		Музыка в мультильме и ее значение.	Беседа	2	Мини-проект
		Музыка времен года. Краски и цветовая гамма времен года. Стихи времен года.	Открытое занятие	2	
		Звук как элемент сюжета. Выразительные особенности звука. Роль звука в фильме.	Практическая работа	2	
		Игра «Мы озвучиваем фильм», сюжеты анимационных фильмов без звука. Каждый озвучивает своего героя.	Игра	2	
		Анимационное решение – синтез линии, цвета, музыки и движения. Зависимость драматургии фильма от синтеза.	Практическая работа	2	
		Игра «Кто спрятался в звуке?» Какие звуки соответствуют изображению города, леса, моря, деревни и т.д.	Игра	2	
		Изобразительная деятельность в анимации		20	
		Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры.	Беседа	2	Мини-проект
		Отработка навыков рисования.	Практическая работа	2	
		Фон- место движения персонажа в рисованном мультильме.	Практическая работа	2	
		Фон-пейзаж и фон-натюрморт	Практическая работа	2	
		Портрет. Образ главного героя и работа над ним.	Практическая работа	2	
		Персонажи фильма.	Практическая работа	2	
		Особенности цветового восприятия и его роль в процессе создания фильма. Язык живописи.	Беседа	2	
		Изображение рисунка, используя разные цветовые сочетания.	Практическая работа	2	

		Как цвета связаны с характерами героев?			
		Альбомная (рисованная) анимация. Достоинства и недостатки. Роль художника в создании рисованного фильма. Знакомство с технологией рисованного фильма.	Практическая работа	2	
		Этюд в рисованной технике «Маятник», «Клякса».	Практическая работа	2	
		Специфика языка экрана		20	
		Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов.	Беседа	2	Наблюдение
		Крупные планы в литературе и кино	Беседа	2	
		Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах.	Практическая работа	2	Выставка
		Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев	Практическая работа	2	
		Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа	Практическая работа	2	
		Создание образа собственного героя в технике «перекладка».	Практическая работа	2	
		Стилизованный образ. Необычные существа. Как упростить или преувеличить. Карикатура. Процесс превращения одного образа в другой.	Практическая работа	2	
		Работа над образом героя, условность и стилизация изображения.	Практическая работа	2	
		Условность образа. Актер мультфильма. Кукла в театре и в мультфильме. Экранное и сценическое пространство. Сравнительный анализ.	Круглый стол	2	Зачет

		Ток-шоу «Создай своего актера», каким должен быть анимационный актер.	Игра	2	
		Технология съемочного процесса.		12	
		Правила работы в съемочной мастерской.	Беседа	2	Опрос
		Особенности съемочных работ.	Практическая работа	2	Зачет
		Подготовка к съемочному процессу.	Практическая работа	2	
		Техника выполнения панорамы. Панорама – длинный фон, который движется навстречу персонажу. Расчет скорости движения.	Практическая работа	2	
		Отработка техники движения фона в процессе съемки (темп - медленно или быстро).	Практическая работа	2	
		Особенности съемки на просвет. Знакомство с устройством и материалами для работы. Техника безопасности.	Практическая работа	2	
		Воспитательные мероприятия		10	
	Дата	Воспитательные беседы: «Правила поведения на занятиях», «Правила поведения при работе в группе» «Правила поведения в музее». «Как общаться друг с другом при выполнении заданий»	Беседа	2	Наблюдение
		«День тигра»	Квест	2	
		«День народного единства»	Викторина	2	
		«День космонавтики»	Викторина	2	
		«Зоологические старты»	Спортивный праздник	2	
		Итоговое занятие		2	
		Итого		144	

Календарный учебный график 2 год обучения

Месяц	Дата	Наименование разделов и тем	Форма проведения занятия	Количество часов	Форма Контроля
		Введение в программу	Беседа	2	Наблюдение
		Развитие восприятия экранного образа		10	
		Праздник «Посвящение в аниматоры».	Праздник	2	Выставка
		Оформление выставки лучших изобразительных и декоративных работ курса.	Практическая работа	2	
		Формирование навыков восприятия в процессе просмотра фильмов с использованием предметной анимации	Практическая работа	2	Наблюдение
		Диспут: Автор и зритель.	Круглый стол	2	
		Знакомство с творчеством ведущих аниматоров мира.	Беседа		
		Драматургия		16	
		Драматургия в предметной анимации.	Беседа	2	Наблюдение
		Создание сценария «История одного предмета».	Практическая работа	2	Конкурс
		Работа над раскадровкой		2	
		Игра «Как оживить предмет».	Игра	2	Наблюдение
		Анимация классических литературных произведений.	Просмотр		Опрос
		Серьезная анимация и ее виды.			
		Техника выполнения анимационных фильмов – «Ожившая роспись».	Практическая работа		Конкурс
		«Ожившая роспись» - рисуем под камерой			
		История анимации		8	
		История создания первого объемного мультфильма.	Беседа	2	Мини-проект
		Выполнение зарисовок	Практическая работа	2	
		Этапы возникновения кино и мультипликации.		2	

		Знакомство с иллюстрациями и анимационными сюжетами из истории кино.		2	
		Движение – основа анимации		16	
		Основные особенности движения объемной анимации.	Практическая работа	2	Зачет
		Фаза и скорость движения куклы.		2	
		Фиксация движения и сложности.		2	
		Темп движения в процессе съемки.		2	
		Немое кино и его особенности.		2	
		Движение. Пантомима. Музыкальное сопровождение.		2	
		Внутрикадровое движение. Движение простое и сложное.		2	
		Получение движения с помощью работы художника и с помощью работы оператора.		2	
		Оснащение процесса съемки		18	
		Рабочее место для съемки объемной анимации.	Практическая работа	2	Конкурс
		Закрепление навыков работы с камерой, размещения декораций, фиксации персонажей на съемочном столе.		2	
		Свет. Искусственное и естественное освещение. Верхний свет и подсветки.		2	
		Практические упражнения «Работа с осветительными приборами».		2	
		Съемка на просвет, ее основные особенности.		2	
		Работа по выполнению фаз движения по сюжету.		2	
		Киноматериалы.		2	
		Техническое оснащение анимационного процесса.		2	
		Изучение особенности работы камеры.		2	
		Прикладное творчество в анимации		12	

		Работа с пластилином и глиной	Практическая работа	2	Выставка, конкурс
		Создание пластилинового фона на плоскости.		2	
		Персонажи из пластилина.		2	
		Объемная лепка. Фон, декорации, макеты.		2	
		Основные герои фильма. Создание образа героя из подручных материалов.		2	
		Выполнение объемной игрушки (персонажа) из разнообразных предложенных материалов и предметов. Индивидуальный образ данного персонажа.		2	
		Звуковое оформление фильма.		8	
		Звуковой образ в фильме.	Практическая работа	2	Наблюдение
		Значение паузы. Иллюстрация, дополнение, контрапункт.		2	
		Способы сведения изображения и звука в периоды становления кинематографа.		2	
		Тапер, фонограмма, оптический звук, цифровая обработка звука.		2	
		Изобразительная деятельность в анимации		12	
		Особенности создания персонажа. Герой добрый и злой.	Практическая работа	2	Зачет
		Рисуем настроение. Работа с зеркалом.		2	
		Оборудование и приспособление для рисования.		2	
		Технология создания рисованного фильма.		2	
		Альбомная (рисованная) анимация.		2	
		Работа по раскадровке.		2	
		Специфика языка экрана		12	
		Пластическое решение образа в процессе оживления под камерой.	Практическая работа	2	Мини-проект
		«Живая глина» - лепка под камерой.		2	
		Наплывы. Виды. Техника выполнения.		2	

		Плавное перетекание одного изображения в другое. Компьютерные эффекты.		2	
		Чувство тайминга. Темпо-ритм. Хронометраж.		2	
		Титры.		2	
		Технология съемочного процесса.		18	
		Работа с видеоматериалом.	Практическая работа	2	Просмотр
		Анализ сюжетов.		2	
		Выбор сюжета, персонажа, движения.		2	
		Движение камеры в кадре.		2	
		Значение крупности плана и его изменение в процессе работы над фильмом.		2	
		Наезды и отъезды		2	
		Компьютерные программы для создания анимации.		2	
		Анимационные заставки и титры.		2	
		Монтаж и его принципы.		2	
		Воспитательные мероприятия		10	
		Воспитательные беседы: «Правила поведения в природе», «История праздников в России», «Правила поведения в кинотеатре».	Беседа	2	
		«Юный пожарный»	Спортивный праздник	2	
		«День рождения Хабаровского края»	Викторина	2	
		«Природа и фантазия	Мастер-класс	2	
		«День здоровья»	Спортивный праздник	2	
		Итоговое занятие		2	Просмотр работ
		Итого за учебный год		144	

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 143507986500560089701835989304833372774460075073

Владелец Керн Ирина Юсуповна

Действителен С 02.04.2025 по 02.04.2026