государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 2
с. Обшаровка муниципального района Приволжский Самарской области

**Рассмотрено**
на заседании
методического объединения
Протокол № 1
от «25» 08 2020 г.
Руководитель МО:
_____ / Черемисова Н.Р.

**Проверено**
зам. директора по ВР:
_____ /Е.В. Кузина/
«25» 08 2020 г

**Утверждаю:**
Директор ГБОУ СОШ №2
с.Обшаровка
_____ /О.Р.Кузнецова /
«30» 08 2020 г

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

## курса внеурочной деятельности по предпрофильной подготовке

## «Студия мультипликации»

**Уровень образования*: основное общее образование***

**Класс: 9**

Учитель:
Солонцова Е.А.

***2020- 2021 учебный год***

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Цель программы** – развитие творческих способностей учащихся посредством создания анимационных мультфильмов.

**Задачи программы:**

***Образовательная*** - обучить студийцев основам сценарного мастерства и мастерства создания анимационного образа, познакомить студийцев с классическими и современными шедеврами анимации, дать представление о ее истории.

***Воспитательная*** - воспитать в студийцах уважение друг к другу, умение работать в группе, прислушиваться к мнению каждого.

***Развивающая*** - способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, моторики, художественного вкуса.

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна. Детское творчество достойно уважения. Если так огромны открытия детской души в рисунке, то какой мир может открыться в самостоятельных детских фильмах. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Можно совершить любые путешествия, всевозможные превращения, можно стать каким захочешь большим, сильным, богатым, красивым, моряком или летчиком, звездой или собакой. И эта игра помогает ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире.

Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

За время создания фильма учащиеся могут побывать в роли сочинителя, сценариста, актера, художника, аниматора и даже монтажера. То есть, они знакомятся с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития творческих способностей учащегося, а также возможность определить, к какому виду деятельности он имеет больше склонности или способности.

Такая деятельность способствует развитию моторики, внимания, усидчивости, образного мышления, художественных способностей, актерского мастерства, умения работать в группе и словесно выражать собственные мысли.

Создавая мультфильм, учащийся имеет возможность переработать свою проблему, передать ее персонажам, инсценировать важную для него ситуацию, выразить все, что его волнует через мультик. В этом заключается психотерапевтический эффект детской мультипликации.

В процессе обучения, учащиеся будут заниматься литературным творчеством (написание сценария, реплик героев), изобразительным творчеством (изготовление персонажей, фонов, декораций, художественное оформление титр), актерским мастерством (озвучивание персонажей), работой с техническими средствами (компьютер, камера, диктофон).

Основное направление деятельности кружка «Студия мультипликации» – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съемки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объемная анимация и другие).

Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа кружка включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съемку и монтаж мультфильмов. Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы Windows Movie Maker.

Занятия в школьной студии мультипликации проводятся с сентября по май два раз в неделю. Продолжительность одного занятия – 40 минут. Общее количество занятий – 68. В структуре программы три раздела (25 тем). Каждая тема включает в себя несколько занятий.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Внеурочная деятельность, как и деятельность обучающихся в рамках уроков направлена на достижение результатов освоения основной образовательной программы. Но в первую очередь – это достижение личностных и метапредметных результатов. Это определяет и специфику внеурочной деятельности, в ходе которой обучающийся не только и даже не столько должен узнать, сколько научиться действовать, чувствовать, принимать решения и др.

К концу обучения воспитанники должны:

- знать последовательность работы над созданием мультипликационного фильма;
- работать у мультстанка;
- уметь пользоваться основными возможностями съемочной программы;
- уметь делать плоскую куклу-марионетку;
- знать, что такое раскадровка;
- знать основные приёмы работы в технике песочной анимации;
- уметь рассказать о герое фильма, его характере, поступках;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма.

- знать последовательность работы над созданием мультипликационного фильма;
- знать основные техники плоскостной анимации;
- знать и различать основные крупности и планы;
- выделять кульминацию фильма;
- иметь представление о том, что такое основная идея фильма, тема, сюжет;
- уметь пользоваться основными возможностями съемочной программы;
- уметь делать плоскую куклу-марионетку;
- уметь выразить свое отношение к мультипликационному фильму;
- уметь рассказать о герое фильма, его характере, поступках;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направленность программы научно-техническая — ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Программа реализует следующие принципы:

- принцип научности предполагает изучение материала, основанного на принципах анимации и научных фактах;
- принцип доступности: занятия построены в соответствии с возрастными особенностями детей; учитываются уровень познавательных возможностей,
- жизненный опыт и интересы воспитанника;
- принцип воспитания и развития: в процессе занятий формируется научное мировоззрение, а также воспитывается дисциплинированность, формируются навыки общения и работы в группе и индивидуально.

Отличительной особенностью данной образовательной программы от существующих программ по мультипликации является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе видеосъемки небольшого фильма, вклад педагога в который минимизируется. Педагог способствует положительному эмоциональному настрою, созданию атмосферы творчества, получению необходимых знаний и умений, необходимых для создания детьми собственного фильма, выполняя лишь технически сложные части (например, монтаж). Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях.

Программа предусматривает постепенное усложнение материала от простых заданий до создания мультфильма. Приобретенные на начальном этапе знания и умения ребята могут использовать при выполнении последующих творческих работ.

Основными видами деятельности являются информационно-рецептивная, репродуктивная и творческая. Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, просмотр фильмов. Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение анимационных заданий, съемку небольших фильмов. Эта деятельность способствует развитию образного мышления, усидчивости, самостоятельности учащихся. Творческая деятельность предполагает самостоятельную работу учащихся по основам монтажа, режиссуры, операторского искусства, сценарного дела. Взаимосвязь этих видов деятельности дает учащимся возможность научиться новым видам синтетического искусства и проявить свои индивидуальные способности.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, демонстрации детских работ, конкурсы. Важными условиями творческого самовыражения воспитанников выступают реализуемые в педагогических технологиях идеи свободы выбора. Учащимся предоставляется право выбора темы мультфильма, материалов, технологий выполнения в рамках изученного содержания.

## Формы и методы реализации программы

**Формы занятий:**

- работа над созданием фильма (замысел, сценарий, раскадровка, анимация, озвучивание, съемка)
- просмотр фильмов
- обсуждение фильмов
- теоретические занятия по изучению основ киноискусства
- выполнение творческих заданий
- игры на развитие творческих способностей
- викторина
- участие в фестивалях
- праздничные просмотры фильмов студийцев.

Форма реализации данной программы – художественно-творческая, познавательная деятельность во время занятий, просмотров, обсуждений мультфильмов; использование творческих заданий, развивающих анимационные и актерские навыки. Выполняя различные практические творческие задания, дети

успешно систематизируют приобретенные знания и отражают полученные впечатления через художественное творчество и экранное искусство. Итогом полугодия (года) может стать демонстрация выполненных работ.

**Методы обучения** - способ организации совместной деятельности педагога и учащихся, направленной на решение образовательных задач.

***Словесные методы*** обучения используются на этапе изучения нового материала. В процессе разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают:

- объяснение
- рассказ
- беседа

***Наглядные методы*** обучения достаточно важны для обучаемых в творческом объединении, имеющих визуальное восприятие действительности. Применение на занятиях наглядных методов обучения, одновременно имеет возможность развивать абстрактное мышление обучаемых.

- просмотр видеоматериалов
- демонстрация раскадровок, персонажей и т.д.
- использование технических средств

***Практические методы*** обучения используются на этапе закрепления изученного материала и охватывают весьма широкий диапазон различных видов деятельности обучаемых. Во время использования практических методов обучения применяются приемы: постановки задания, планирования его выполнения, оперативного стимулирования, регулирования и контроля, анализа итогов практической работы, выявления причин недостатков.

- упражнение
- практические задания
- обсуждение

Выбор методов обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

**Формы подведения итогов**

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- просмотры фильмов
- участие в кинофестивалях детского творчества
- отчетные мероприятия
- публикации готовых фильмов в сети Интернет

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

При определении результативности программы учитывается следующее:

- результаты работы воспитанника на занятиях;
- участие обучающегося в течение года в показах, конкурсах, фестивалях, других общественных мероприятиях.

Каждая работа учащегося должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

**1. Введение в мультипликацию**

***Тема 1.1 Знакомство с курсом. Техника безопасности.*** Сравнительная характеристика понятий «мультипликация» и «анимация». Чем мы будем заниматься в этом году. Показ «самодельных» детских мультфильмов, созданных в нашей студии. Техника безопасности и правила поведения на занятиях в студии.

***Тема 1.2 Мультипликация. Историческая справка.*** История создания мультфильмов. Первые мультипликаторы и их работы. Демонстрация презентации.

***Тема 1.3 Виды анимации.*** Классификация мультфильмов по технологическому процессу (пластилиновая, песочная, рисованная, перекладная, кукольная, компьютерная). Классификация мультфильмов по цели создания (образовательные, развивающие, воспитательные, развлекательные). Демонстрация фрагментов мультфильмов и совместное определение технологии создания и цели создания. Тестирование на выявление уровня творческих способностей подростков.

***Тема 1.4 Современные профессии мультипликаторов.*** Этапы создания мультипликационного фильма. Современные профессии в мультипликации (режиссер, сценарист, художник, декоратор, звукорежиссер, аниматор и оператор, монтажер). Как стать профессиональным аниматором. Тестирование «Выбор профессии» (в игровой форме).

***Тема 1.5 Технология Stop-motion.*** Знакомство с технологией покадровой съемки. Элементарные правила создания покадровой анимации. Примеры мультфильмов, просмотр фрагментов мультфильмов.

***Тема 1.6 Знакомство с мультстудией.*** Демонстрация оборудования: штативы, цифровые фотоаппараты, осветительные приборы, ноутбук для монтажа, микрофон. Знакомство с режимами работы цифрового фотоаппарата. Ручной режим управления диафрагмой и выдержкой. Как правильно пользоваться мобильным мультстанком. Демонстрация материалов и инструментов (цветная бумага, фетр, текстильные материалы различной фактуры, фурнитура, ножницы, клей, проволока, пинцеты, шпажки, нити, скотч). Демонстрация готовых кукол, декораций и их системы хранения.

***Тема 1.7 Этапы создания мультфильмов.*** Знакомство с технологией производства мультипликационных фильмов в различных техниках.

**2. Перекладная анимация**

***Тема 2.1. Технология перекладки.*** Знакомство с примерами мультфильмов, созданных в технологии перекладки. Особенности работы мультипликатора. Оборудование рабочего места мультипликатора.

***Тема 2.2 Сценарий. Создание персонажей.*** Знакомство с критериями оценивания мультфильма. Поиск идеи будущего короткометражного мультфильма, технологии его создания, распределения ролей внутри группы. Выбор актуальной темы. Создание сценария по готовому литературному произведению или по рассказу, придуманному самими учащимися. Создание отдельных сцен на бумаге. Разработка эскизов персонажей, создание персонажей по эскизам.

***Тема 2.3 Раскадровка. Создание декораций.*** Что такое раскадровка? Для чего нужна раскадровка? Раскадровка сценария по сценам. Совместная разработка раскадровки для самодельного мультфильма. Создание и выбор наиболее удачного варианта декораций к каждой сцене. Выбор материала и инструментов для создания декораций. Изготовление фонов и декораций.

***Тема 2.4 Создание мульт-этюда «Аквариум».*** Съемка сцен. Что такое композиция? Моделирование действий, происходящих в сценах.

***Тема 2.5 Видеомонтаж, монтаж звука. Итоговый монтаж.*** Что такое видеомонтаж? Монтаж кадров в программе Киностудия Windows Live. Название мультфильма, титры, звуковая дорожка. Сохранение анимационного ролика в различных форматах. Понятие звука. Виды звуков: человеческие голоса (речь), голоса животных и птиц, шумы, музыка. Демонстрация фрагмента мультфильма (определение речи, музыки, шума). Как записать звук при помощи микрофона и ноутбука. Запись звука детьми. Запись звука по сценарию. Определяем, сколько по времени будет длиться каждая сцена.

***Тема 2.6 Демонстрация мультфильма, обсуждение итоговой работы.*** Заполнение заявки и анкет на сайте дистанционных и очных конкурсов. Подготовка и отправка материала на конкурс. Размещение мультфильма в сети Интернет.

***Тема 2.7 Изготовление плоской шарнирной куклы***. Показ презентации «Технология создания шарнирной куклы». Разработка эскизов учащимися самостоятельно или поиск шаблонов в сети Интернет. Выбор материала и инструментов для создания персонажей. Изготовление персонажей.

***Тема 2.8 Проект «А у нас во дворе».*** Разработка мульт-этюда «Качели». Разработка мульт-этюда «Кораблик». Разработка мульт-этюда «Горка». Разработка мульт-этюда «Песочница».

***Тема 2.9 Монтаж проекта «А у нас во дворе».*** Объединение мультипликационных этюдов в единый анимационный ролик «А у нас во дворе»: «Кораблик», «Горка», «Песочница», «Качели». Работа с «названием» фильма, с титрами. Сохранение фильма в различных форматах.

***Тема 2.10 Демонстрация мультфильма «А у нас во дворе»***, обсуждение итоговой работы. Беседа о возможном участии работ в детских творческих конкурсах мультипликации.

**3. Кукольная анимация**

***Тема 3.1 Кукольная анимация.*** Примеры мультфильмов. Демонстрация фрагментов кукольных мультфильмов отечественного и зарубежного производства. Сравнительная характеристика кукольной анимации начала 20 века и современной анимации.

***Тема 3.2 Шарнирные куклы.*** Виртуальная экскурсия в музей мультипликации – демонстрация видеоматериала о шарнирных куклах.

***Тема 3.3 Сценарий. Создание персонажей.*** Поиск идеи будущего короткометражного мультфильма, технологии его создания, распределения ролей внутри группы. Выбор актуальной темы. Создание сценария по готовому литературному произведению или по рассказу, придуманному самими учащимися. Создание отдельных сцен на бумаге. Разработка эскизов персонажей, создание персонажей по эскизам.

***Тема 3.4 Сценарий. Создание декораций.*** Раскадровка сценария по сценам. Совместная разработка раскадровки для самодельного мультфильма. Создание и выбор наиболее удачного варианта декораций к каждой сцене. Выбор материала и инструментов для создания декораций. Изготовление фонов и декораций.

***Тема 3.5 Съемка.*** Установка света, штатива, цифровой камеры, съемка сцен.

***Тема 3.6 Монтаж проекта.*** Работа с видеорядом и звуковой дорожкой. Для чего нужны шумы? Как самим создать шум (стук, шаги, скрип двери). Работа с музыкальными файлами (разбивка на фрагменты, удаление фрагмента звуковой дорожки, настройка уровня звука).

***Тема 3.7 Демонстрация мультфильма, обсуждение работы.*** Коллективный просмотр созданных работ, обсуждение, выявление достоинств и недостатков.

***Тема 3.8 Чему мы научились. Подведение итогов.*** Создание эскиза афиши и рекламного буклета. Ввод текста в текстовом редакторе или в настольной издательской системе. Печать афиши на плоттере. Показ мультфильма на экранах телевизоров в школе на переменах и после уроков. Беседа о работе студии мультипликации, пожелания на следующий учебный год.

## Тематическое планирование курса «Студия мультипликации»

| № | Тема занятия | Теория | Практика | Всего |
|---|---|---|---|---|
| **1** | **Введение в мультипликацию** | **10** | **2** | **12** |
| 1.1 | Знакомство с курсом. Техника безопасности | 1 | | 1 |
| 1.2 | Мультипликация. Историческая справка | 2 | | 2 |
| 1.3 | Виды анимации | 2 | | 2 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1.4 | Современные профессии мультипликаторов | 1 | | 1 |
| 1.5 | Технология Stop-motion | 2 | | 2 |
| 1.6 | Знакомство с мультстудией | | 2 | 2 |
| 1.7 | Этапы создания мультфильмов | 2 | | 2 |
| **2** | **Перекладная анимация** | **8** | **20** | **28** |
| 2.1 | Технология перекладки | 2 | | 2 |
| 2.2 | Сценарий. Создание персонажей | 1 | 2 | 3 |
| 2.3 | Раскадровка. Создание декораций | | 2 | 2 |
| 2.4 | Создание мульт-этюда «Аквариум». Съемка сцен | | 4 | 4 |
| 2.5 | Видеомонтаж, монтаж звука. Итоговый монтаж | 1 | 4 | 5 |
| 2.6 | Демонстрация мультфильма, обсуждение итоговой работы. | 2 | | 2 |
| 2.7 | Изготовление плоской шарнирной куклы | | 2 | 2 |
| 2.8 | Проект «А у нас во дворе» | | 4 | 4 |
| 2.9 | Монтаж проекта «А у нас во дворе» | | 2 | 2 |
| 2.10 | Демонстрация мультфильма «А у нас во дворе», обсуждение итоговой работы | 2 | | 2 |
| **3** | **Кукольная анимация** | **8** | **20** | **28** |
| 3.1 | Кукольная анимация. Примеры мультфильмов | 2 | | 2 |
| 3.2 | Шарнирные куклы | 2 | | 2 |
| 3.3 | Сценарий. Создание персонажей | | 4 | 4 |
| 3.4 | Раскадровка. Создание декораций | | 4 | 4 |
| 3.5 | Съемка | | 7 | 7 |
| 3.6 | Монтаж проекта | | 5 | 5 |
| 3.7 | Демонстрация мультфильма, обсуждение работы | 2 | | 2 |
| 3.8 | Чему мы научились. Подведение итогов | 2 | | 2 |
| Всего: | | **26** | **42** | **68** |