

Управление образования администрации муниципального образования  
город Новороссийск

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
центр дополнительного образования  
«Информационный ресурсный центр «Школьник-2»  
муниципального образования г. Новороссийск

Принята  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 1  
от « 31 » августа 2021 г.

Утверждаю

Директор МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2»

 Романова И.А.

Приказ № 47-02 от 31.08.2021г.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

### АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ(ОВЗ)

Уровень программы: ознакомительный (72 часа)

Срок реализации программы: 1 год

Возрастная категория: от 8 до 15 лет

Состав группы: до 5 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер программы в Навигаторе 3041

**Автор-составитель:**  
Куракина Юлия Александровна,  
педагог дополнительного образования

г. Новороссийск, 2021

## Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования .....	3
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.1.1. Направленность и вид программы .....	4
1.1.2. Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
1.1.3. Отличительные особенности программы от уже существующих .....	5
1.1.4. Адресат программы.....	5
1.1.5. Уровень программы, объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы .....	5
1.1.6. Формы обучения.....	5
1.1.7. Режим занятий .....	6
1.1.8. Особенности организации учебного процесса.....	6
1.2. Цель и задачи дополнительной образовательной программы .....	6
1.3. Содержание программы.....	7
1.3.1. Учебный план .....	7
1.3.2. Содержание учебного плана .....	7
1.3.3. Планируемые результаты.....	9
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающих формы аттестации .....	10
2.1. Календарный учебный график программы.....	10
2.2. Условия реализации программы .....	10
2.3. Формы аттестации .....	10
2.4. Оценочные материалы .....	11
2.5. Методическое сопровождение.....	13
2.6. Список литературы.....	17
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 .....	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 .....	25

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования**

### **1.1 Пояснительная записка**

Федеральный проект «Успех каждого ребенка» ставит перед дополнительным образованием задачу «Создание условий для освоения дополнительных общеобразовательных программ, в том числе с использованием дистанционных технологий, для детей с ограниченными возможностями здоровья». Данная задача стала основанием для создания программы «Анимационные технологии» для учащихся с ограниченными возможностями здоровья.

По степени авторства программа – **модифицированная**.

Программа разработана с использованием теоретических и практических материалов Всероссийского национального Фонда по программе «Мультитерапия», на основании дополнительной общеобразовательной программы: «Мультитерапия - как средство реабилитации социализации несовершеннолетних с ограниченными возможностями через развитие их творческой активности» В.В. Куркачевой. Модификация программы: в программу дополнительно включены темы по видам анимации, разработан авторский методический и диагностический материалы.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный проектным комитетом по национальному проекту «Образование» (протокол от 7 декабря 2018 г. № 3);
3. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года;
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
6. Методические рекомендации МИНОБРНАУКИ России по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом особых образовательных потребностей от 29.03.2016;
7. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего

- образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» от 19 марта 2020 г.;
8. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 2020 г.;
  9. Положение о порядке разработки и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2»;
  10. Режим занятий обучающихся в МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник 2»;
  11. Устав МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2».

### **1.1.1 Направленность программы**

Адаптированная для детей с ОВЗ дополнительная общеразвивающая программа «Анимационные технологии» относится к *технической направленности*, по целевым и деятельностным характеристикам находится на стыке нескольких направленностей: художественной (процесс задумки и создания мультфильма), технической (процесс овладения ИКТ, монтажа и технической обработки) и социально-гуманитарной (психолого-педагогические коррекция и развитие). Техническая направленность выбрана в качестве ведущей направленности, так как в процессе освоения программы дети практически осваивают широкий набор технических инструментов для создания анимационного продукта.

### **1.1.2 Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность**

#### **Актуальность программы**

Одним из важнейших направлений государственной политики Российской Федерации в области дополнительного образования является обеспечение реализации права детей с ограниченными возможностями здоровья, в том числе детей-инвалидов, на качественное дополнительное образование.

В настоящее время внимание педагогического сообщества обращено к созданию условий для максимального развития возможностей детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), а также в психолого-педагогическом сопровождении их индивидуальности и творческого потенциала.

К сожалению, традиционная образовательная система с каждым годом теряет свой воспитательный потенциал, оказывается не способной решить эти проблемы. Поэтому возникает необходимость поиска новых форм и методов выстраивания эффективных взаимоотношений с детьми с ОВЗ.

**Новизна программы** заключается в использовании новых педагогических и психологических технологий, анимационных техник и компьютерного творчества в работе с детьми с ограниченными

возможностями здоровья. В программе используются принципы арт-терапии, предполагающие спонтанное проявление и самовыражение чувств и мыслей ребенка. Одной из мощных арт-терапевтических технологий является технология мульттерапии. Мульттерапия – новое направление в воспитательной, развивающей и коррекционной работе с детьми. Технология мульттерапии владеет широким спектром инструментов, позволяющих осуществлять психолого-педагогическую коррекцию и развитие детей с ОВЗ.

### **Педагогическая целесообразность**

Мульттерапия, методы которой, используются на занятиях по программе, является универсальной методикой, которая дает возможность психологически и физиологически точно использовать ее при социализации и адаптации детей с ОВЗ. Мультипликационное творчество позволяет не только развивать креативные способности детей, но и корректировать психоэмоциональное состояние, что положительным образом сказывается на психологическом здоровье учащихся. Так же работа над мультфильмом позволяет осваивать новые технологии.

Программа практико-ориентированная, позволяет овладеть учащимся практическими умениями в области применения ИКТ.

#### **1.1.3 Отличительные особенности программы от уже существующих**

Данная программа базируется на идее сочетания образовательного и терапевтического компонентов. Синтез знаний по мультипликации и применение разнообразных психологических техник, арт-терапии и анимации помогает эмоционально развиваться, формирует способность работать в группе, способствует развитию детей через творчество и радость.

#### **1.1.4 Адресат программы**

В группу набираются ученики школьного возраста: от 8 до 15 лет с ограниченными возможностями здоровья, с легкой и средней степенью имеющихся ограничений здоровья (зрение, слух, НОДА, РАС, ЗПР, ТНР).

Занятия проводятся в малых группах: 4-5 человек. Предварительная подготовка не требуется.

#### **1.1.5 Уровень программы, объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы**

Ознакомительный уровень (объем - 72 часа в год)

Срок освоения – 1 год (36 учебных недель)

### **1.1.6 Формы обучения**

Программа может быть освоена как в очной, так и дистанционной форме.

Используются следующие формы проведения занятий: обучение в малых группах с ярко выраженным индивидуальным подходом.

### **1.1.7 Режим занятий**

Занятия в группе проводятся 2 раза в неделю по 1 часу или 1 раз в неделю по 2 часа.

Академический час равен 30 минутам.

### **1.1.8. Особенности организации учебного процесса**

Учебный процесс осуществляется в разновозрастной группе. Состав группы – постоянный.

Применение адекватных возможностям и потребностям детей современных форм, методов и приемов организации учебной работы.

Групповые занятия реализуются в следующих формах: беседа, творческая мастерская, сюжетно-ролевая игра, тренинг, творческий проект, творческий отчет. На занятиях используются технологии арт-терапии: мульти-терапия, сказкотерапия, игротерапия и элементы социально-психологического тренинга.

## **1.2 Цель и задачи дополнительной образовательной программы**

**Цель программа:** создание оптимальных условий для полноценного проявления индивидуальных и творческих способностей личности ребёнка с ОВЗ средствами мультипликации. Развитие информационных компетенций, компенсация и социализация детей в процессе коллективного создания мультфильмов.

**Задачи программы:**

#### **Предметные**

- сформировать представление о профессии мультипликатора;
- изучить анимационные технологии;
- повысить уровень знаний, умений и навыков владения средствами ИКТ исходя из опыта творческой деятельности по созданию мультфильмов.

#### **Личностные**

- повысить творческую активность ребенка, проявление инициативы и любознательности;
- сформировать мотивы к конструктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и педагогами;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;

#### **Метапредметные**

- сформировать способы деятельности, которые ребенок сможет использовать не только при получении образования, но и в

повседневной жизни: воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;

### 1.3 Содержание программы

#### 1.3.1 Учебный план (72 часа)

№	Наименование тем, модулей	Всего час	Количество часов		Формы аттестации
			Теоретические учебные занятия	Практические учебные занятия	
1	Техника безопасности	1	0,5	0,5	Беседа
2	Кукольная анимация	9	3	6	Творческое задание
3	Оживающий фон	3	0,5	2,5	Творческое задание
4	Пластилиновая анимация	16	3	13	Творческий проект
5	Бумажная анимация	9	4	5	Творческое задание
6	Рисованная анимация	3	1	2	Творческое задание
7	Сыпучая анимация	9	3	6	Творческое задание
8	Компьютерная анимация	7	3	4	Творческий проект
9	Итоговая творческая работа	15	6	9	Творческий проект
	Итого	72	24	48	

#### 1.3.2 Содержание учебного плана

##### Техника безопасности

**Введение в историю мировой и отечественной анимации. Символы и названия анимационных студий**

*Теория:* Техника безопасности при работе в анимационной студии. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Творчество Э. Рейно и его «Оптический театр». Зарождение анимации как вида экранного искусства: от оптического аттракциона к экранному трюку и театральному показу. Творчество пионеров мировой анимации – Ж. Мельеса,

С. Блэктона, А. Купера, А. Смита, С. де Шомона, Э. Коля, У. Мак-Кея, Вл. Старевича.

*Практика:* Создание символа анимационной студии.

*Коррекционная практика:* Игры на сплочение (командообразование).

### **Кукольная анимация**

*Теория:* Кукольная анимация.

Законы анимации. Иллюзия. Принципы анимации. Особенности движения в анимации. Локация. Сеттинг. Визуализация в кадре.

*Практика:* Написание сценария с учетом полученных знаний.

*Коррекционная практика:* инсценировка сюжета «Давай знакомиться и играть» с использованием кукол.

### **Оживающий фон**

*Теория:* Технологии создания оживающего фона. Закономерности работы над анимационным персонажем.

*Практика:* Создание оживающего фона. Создание эскиза персонажа. Выражение эмоций (мимика, пантомимика). Типажный ансамбль. Стилистика. Анатомия персонажа. Объемные и плоскостные персонажи.

*Коррекционная практика:* «Побеждаем страхи»

### **Пластилиновая анимация.**

*Теория:* Техники и приемы пластилиновой перекладки (подмена, превращение)

*Практика:* Проект: «Создание мультфильма в технике пластилиновой перекладки»

*Коррекционная практика:* «Превращение: негативное и ресурсное состояния»

### **Бумажная анимация**

*Теория:* Бумажная перекладка. Виды звука. Синхронность и асинхронность. Роль фонового звука. Озвучивание фильма. Звуковые эффекты в анимации. Функции музыки. Особенности передачи эмоций и чувств в анимационном фильме при помощи звуков. Многоканальные звуковые технологии в анимации.

*Практика:* Звуковая драматургия анимационного фильма.

*Коррекционная практика:* Дыхательные упражнения в борьбе с тревожностью.

### **Рисованная анимация**

*Теория:* Техники рисованной анимации. Технологии рефлексии. Приемы рефлексии. Эмоционально – художественная рефлексия. Эмоционально – музыкальная рефлексия.

*Практика:* Индивидуальная рефлексия. Групповая рефлексия.

*Коррекционная практика:* Мой мир (карта внутренней страны).

### **Сыпучая анимация**

*Теория:* Техники работы с сыпучим материалом. Мир символов в рисунке. Мандала из песка.

*Практика:* Развитие моторики.



*Коррекционная практика:* Песочная терапия.

**Компьютерная анимация:**

*Теория:* Использование графических программ для создания мультфильмов. Объемная анимация. История-повествование. Время в кадре. Составные части истории: экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог. Действия и диалоги.

*Практика:* Написание сценария. Создание компьютерного мультфильма.

**Итоговая творческая работа**

*Теория и практика:* Создание групповых проектов, распределение ролей.

### 1.3.3 Планируемые результаты

**Предметные**

- сформированы представления о профессии мультипликатора;
- освоены анимационные технологии;
- повышены навыки и умения владения ИКТ в анимационной деятельности;

**Личностные**

- ребенок проявляет творческую активность, инициативу и любознательность;
- сформированы мотивы к конструктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и педагогами;

**Метапредметные**

- сформированы способы деятельности, которые ребенок сможет использовать не только при получении образования, но и в повседневной жизни, повышены внимание, аккуратность, целеустремленность;

Программа ознакомительного уровня «Анимационные технологии» ориентирует детей на дальнейшее обучение по базовым программам: «Флэш-анимация», «Цифровые проекты», «Компьютерная графика», «Робототехника».

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающих формы аттестации**

### **2.1 Календарно-учебный график (ПРИЛОЖЕНИЕ 1)**

### **2.2. Условия реализации программы**

Организация пространства образовательной организации (наличие лифта, специального входа, пандусов, оборудованного гардероба, специализированного санузла);

Соблюдение санитарно-гигиенических норм (водоснабжение, канализация, освещение, воздушно-тепловой режим);

Организация временного режима образовательной деятельности.

Для реализации программы необходимо наличие следующего оборудования:

1. Анимационный станок, световой стол, соединенный вэб-камерой с компьютером педагога (для демонстрации).
2. Демонстрационный экран и проектор.
3. Индивидуальные световые планшеты, анимационные станки для работы учащихся.
4. Фотоаппараты, штативы, держатели, крепежи, осветительные приборы.
5. Доски для лепки, стеки, хромакей, кисточки, наборы для песочной анимации (создания изображений).
6. Расходный материал: пластилин, песок, крупы, краски, бумага, проволока, ткань и т.д.
7. Программы для монтажа мультфильма (ProShow, DragonFrame), записи звука.

**Кадровое обеспечение:** для реализации программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику работы с детьми с ОВЗ, владеющий технологией мульт-терапии.

### **2.3. Формы аттестации**

*Текущий контроль:* наблюдение, устный контроль, творческое задание, творческий проект

*Формы подведения итогов (промежуточный, итоговый контроль)* реализации дополнительной образовательной программы:

- индивидуальное портфолио работ и достижений ребенка;
- составление мультсборника лучших работ;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;

Итоговый контроль проводится в конце всего курса. Он организуется в форме творческого проекта (авторский или коллективный мультфильмы).

## 2.4 Оценочные материалы

### Критерии оценки эффективности (диагностика предметных результатов)

№	Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1	Наличие общего представления о мультипликации и анимационном творчестве	Не имеет или имеет отрывочные представления о теории мультипликации	Понимает терминологию анимационной деятельности, ориентируется в теории и практике мультипликации	Использует терминологию анимационной деятельности, свободно владеет теоретическими и практическими знаниями мультипликации
2	Способность ребенка к планированию последовательной работы в создании мультфильма.	Не может простроить последовательность работы	Самостоятельно выстраивает систему работы, но есть логические сбои при выстраивании сюжета	Логично выстраивает последовательность сюжета
3	Усвоение I этапа создания мультфильма - придумывание истории, сценария, сюжета.	Не может самостоятельно придумать сюжет	Придумывает сюжет с незначительной помощью	Самостоятельно разрабатывает и придумывает сюжет
4	Усвоение II этапа создания мультфильма - составление раскадровки (способность разделения будущей анимации на эпизоды).	Не может самостоятельно составить раскадровку	Составляет раскадровку с незначительной помощью	Самостоятельно разрабатывают и придумывают раскадровку
5	Усвоение III этапа создания мультфильма - изготовление фонов и персонажей, необходимых по сценарию и согласно раскадровке.	Не может самостоятельно изготовить фон и персонажей	Изготавливает фон и персонажей с незначительной помощью	Самостоятельно изготавливает фон и персонажей с помощью взрослого
6	Усвоение IV этапа создания мультфильма – съёмка в различных анимационных техниках: - Песочная анимация - Stopmotion - Рисованная анимация - Пластилиновая анимация (перекладка, объёмная анимация и комбинированная)	Не может самостоятельно создать мультфильм в заданной технике	Создает в заданной технике мультфильм с незначительной помощью	Создает мультфильм в заданной технике
7	Усвоение V этапа создания мультфильма – озвучивание (способность к выразительному чтению, перевоплощению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа, владение компьютерными программами для записи и монтажа звук)	Не может самостоятельно качественно озвучить мультфильм	Озвучивает мультфильм с незначительной помощью	Самостоятельно озвучивает мультфильм с помощью звукового оборудования и монтажных программ
8	Усвоение VI этапа создания мультфильма – просмотр и обсуждение созданного мультфильма.	Не может увидеть достоинства и недостатки мультипликационной работы	Может сделать общий анализ мультипликационной работы	Детально анализирует мультипликационную работу

9	Способность создания композиции кадра	Создает композицию кадра стихийно и непродуманно	Продумывает композицию кадра, но допускает композиционные ошибки	Грамотно планирует композицию кадра
10	Проявление собственной творческой активности, реализации своих идей.	Не проявляет творческую активность	Творческая активность проявляется в группе	Самостоятельное проявление творческой активности

1 балл – низкий уровень; 2 балла – средний уровень, 3 балл – высокий уровень

Суммарный показатель:

24-30 –высокий уровень овладения знаниями теории и практики мультипликации

16-24 – средний уровень овладения знаниями теории и практики мультипликации

10-16 –низкий уровень овладения знаниями теории и практики мультипликации

***Результативность по психологическому развитию***

Определение творческих способностей учащихся	1. Изучение детских творческих работ; 3. Методика оценки сочинённой ребёнком сказки О.М. Дяченко, Е.Л. Пороцкой; 4. Тест творческого мышления Торренса	Диагностика личностного результата 1
Личностные отношения, социальные эмоции и ценностные ориентации, уровень тревожности, дифференциация эмоциональной сферы	1. Методика «Домики» О.А. Ореховой; 2. Методика «Хенд-тест» (эмоциональные проявления); 3. Методика «Человек», «Человек под дождем» 4. Методика «Несуществующее животное»	Диагностика личностного результата 2
Особенности внимания и характера работоспособности ребенка	1.Методика изучения переключения внимания «Интеллектуальная лабильность О.В. Козловский	Диагностика метапредметного результата

## 2.5. Методическое сопровождение

Методика обучения анимации предусматривает поэтапное ознакомление детей с процессом создания мультфильмов.

Группа численностью 4-5 оптимальный вариант при работе над анимацией с детьми с ограниченными возможностями здоровья. Практика показала, что именно с таким составом достигается стопроцентная активная работа всех участников процесса.

### Методическое обеспечение разделов программы

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательной деятельности (в рамках занятия)	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий
Кукольная анимация	Тренинг Занятие - игра	Сказкотерапия Мульттерапия	<a href="https://drive.google.com/file/d/1A6JMxREbSSdSczeJmIcJQKp5re7tOGqp/view">https://drive.google.com/file/d/1A6JMxREbSSdSczeJmIcJQKp5re7tOGqp/view</a> Киволя К.А. Рабочая тетрадь «Секреты мультипликации» <a href="https://cloud.mail.ru/public/prZh/s3BE3G6mU">https://cloud.mail.ru/public/prZh/s3BE3G6mU</a> (Авторская. Пример упражнения «Создание кукол из пластиковых стаканов»)	Материалы для создания кукол: стаканы, вата, нитки, капрон, ткань, фломастеры, бусины, глазки.
Оживающий фон	Творческая мастерская	Арт-терапия Мульттерапия	<a href="https://cloud.mail.ru/public/UxJR/Q4okYTRij">https://cloud.mail.ru/public/UxJR/Q4okYTRij</a> <a href="https://cloud.mail.ru/public/6S8C/PKLLsQu2Y">https://cloud.mail.ru/public/6S8C/PKLLsQu2Y</a> (Авторская, примеры работ в технике «Оживающий фон»)	Бумага, краски, карандаши, кисточки, фломастеры, маркеры, маркерная доска.
Пластилин овая анимация	Тренинг Занятие - игра	Мульттерапия	Методическое пособие по созданию мультипликационного персонажа <a href="https://cloud.mail.ru/public/51Mg/DJTPyGrqF">https://cloud.mail.ru/public/51Mg/DJTPyGrqF</a> <a href="https://cloud.mail.ru/public/W6wF/vcW4Tb575">https://cloud.mail.ru/public/W6wF/vcW4Tb575</a> (Авторская) Мастер-класс по пластилиновой анимации (Техника «Превращение»)	Пластилин, доска для пластилина, стека, влажные салфетки, проволока, зубочистки, формы для пластилина, скалки.



			<a href="https://cloud.mail.ru/public/y6To/ZR8ioiUbV">https://cloud.mail.ru/public/y6To/ZR8ioiUbV</a> (Авторская) <a href="https://cloud.mail.ru/public/Y8K5/fS1Nw86Fd">https://cloud.mail.ru/public/Y8K5/fS1Nw86Fd</a> (Авторский пример пластилиновой перекладки)	
Бумажная анимация	Занятие-игра Творческая мастерская	Мультитерапия	Пример упражнений по бумажной перекладке (мимика, движения) <a href="https://cloud.mail.ru/public/QQN2/xQE9RgzVB">https://cloud.mail.ru/public/QQN2/xQE9RgzVB</a> <a href="https://cloud.mail.ru/public/2gP4/LzNgZGE5Y">https://cloud.mail.ru/public/2gP4/LzNgZGE5Y</a> (Авторская)	Картон, ножницы, краски, карандаши, кисточки, фломастеры, маркеры, клейкая масса многоцветного использования для скрепления деталей.
Сыпучая анимация	Тренинг	Песочная терапия	<a href="https://cloud.mail.ru/public/FVaF/CVqT6qnNJ">https://cloud.mail.ru/public/FVaF/CVqT6qnNJ</a> Мастер-класс «Сыпучая анимация» (авторская)	Кисточки, наборы для с песочной анимации, песок, крупы, кофе, чай, анимационный станок, стол и индивидуальные планшеты для рисования песком.
Компьютерная анимация	Показ приемов исполнения Тренировочные упражнения	Инструкция Чек-лист	Электронный учебный курс «Создание компьютерных мультфильмов в программе Nawmal» (авторская)	Компьютерная программа Nawmal

**Электронный учебный курс:  
«Создание компьютерных мультфильмов в программе  
Nawmal»**

Тема занятия	Содержание занятия	Ссылка на ресурс
Занятие 1. Введение.	Техника безопасности. Знакомство с курсом. Как загрузить программу Nawmal.	<a href="https://cloud.mail.ru/public/jbZ6/Hi5VKDpCB">https://cloud.mail.ru/public/jbZ6/Hi5VKDpCB</a>
Занятие 2. Создание анимации в программе Nawmal.	Возможности программы Nawmal: создание проекта, выбор сцены, выбор фона и героев, эмоции героев, звук,	<a href="https://cloud.mail.ru/public/sYka/6ZDjfmCB">https://cloud.mail.ru/public/sYka/6ZDjfmCB</a>

	сохранение проекта.	
Занятие 3. Создание сцены с двумя героями.	Создание сцены с двумя героями. Выбор героев. Замена персонажа. Запись диалога.	<a href="https://cloud.mail.ru/public/Ji4e/eyee9rYSJ">https://cloud.mail.ru/public/Ji4e/eyee9rYSJ</a>
Занятие 4. Операторский план.	Работа дополнительных камер. Вставка фото и видео фрагментов.	<a href="https://cloud.mail.ru/public/ysuQ/iDP76A6YH">https://cloud.mail.ru/public/ysuQ/iDP76A6YH</a>
Занятие 5. Подготовка итогового проекта. Сценарий компьютерного мультфильма.	Раскадровка. Операторский сценарий. Кастинг героев.	<a href="https://cloud.mail.ru/public/qTeT/a7dzej65J">https://cloud.mail.ru/public/qTeT/a7dzej65J</a>
Занятие 6. Работа над итоговым проектом.	Съемка финального проекта (работа над сценами мультфильма)	<a href="https://cloud.mail.ru/public/kgE/R7DEceDkj">https://cloud.mail.ru/public/kgE/R7DEceDkj</a>
Занятие 7. Завершение итогового проекта.	Дополнительные программы для видеомонтажа.	<a href="https://cloud.mail.ru/public/brif/4RvreuviV">https://cloud.mail.ru/public/brif/4RvreuviV</a>
Занятие 8. Подведение итогов.	Обзор всех возможностей программы.	<a href="https://cloud.mail.ru/public/kyCK/SVHJieg6m">https://cloud.mail.ru/public/kyCK/SVHJieg6m</a>
Примеры итоговых работ учащихся		<a href="https://cloud.mail.ru/public/Ngb8/pxzB5GpRa">https://cloud.mail.ru/public/Ngb8/pxzB5GpRa</a> <a href="https://cloud.mail.ru/public/XQwE/QvYo22CWe">https://cloud.mail.ru/public/XQwE/QvYo22CWe</a>

### Интерактивные игры на закрепление учебного материала (авторская разработка)

Наименование игры	Тип	Ссылка	QR
История мультипликаций	Хронологическая линейка	<a href="https://learningapps.org/view24889375">https://learningapps.org/view24889375</a>	
Виды анимации	Найди пару	<a href="https://learningapps.org/watch?v=p1eyn9a0n22">https://learningapps.org/watch?v=p1eyn9a0n22</a>	

Планы в мультипликаци и	Найди пару	<a href="https://learningapps.org/watch?v=pcmgphcz522">https://learningapps.org/watch?v=pcmgphcz522</a>	
Этапы работы над сценарием	Простой порядок	<a href="https://learningapps.org/watch?v=pfudrqhnj22">https://learningapps.org/watch?v=pfudrqhnj22</a>	
Термины в анимации	Кроссворд	<a href="https://learningapps.org/watch?v=p7kct6b4j22">https://learningapps.org/watch?v=p7kct6b4j22</a>	
Найти мультперсонаж	Слова из букв	<a href="https://learningapps.org/watch?v=p0w5qmu1c22">https://learningapps.org/watch?v=p0w5qmu1c22</a>	
Кто хочет стать миллионером?	Викторина	<a href="https://learningapps.org/watch?v=poqcu7uun22">https://learningapps.org/watch?v=poqcu7uun22</a>	

Результатом мульттерапевтической работы можно считать: - создание мультипликационного фильма по своему сюжету; - видимые эффекты реабилитации и творческой социализации участников.



## 2.5. Список литературы

1. Иванова О. В. «Мульттерапия» в работе с детьми, родителями и педагогами [Электронный ресурс]: <http://www.b17.ru/article/23721/>(дата обращения 16.02.2020).
2. Максимова С.В. Монография «Творчество: созидание или деструкция» М.: Академический проект, 2006, 222 С.
3. Мульттерапия: лечение от переживаний и эгоизма. Психология. [Электронный ресурс]: <http://wiki.ru/sites/psikhologiya/id-news-421120.html> (дата обращения 10.04.2020).
4. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014, - 96 с.
5. Пунько Н. П., Дунаевская О. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие.- М.:Линка-Пресс, 2017. -136 с.
6. Семенова Н. Г., Беспалова Н.А. «Мульттерапия» в России [Электронный ресурс]: <http://www.za-partoi.ru/article.522.html>(дата обращения 12.05.2021).
7. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы/ Н.Халатов – Москва, 2016. – 159 С.

### Литература для детей:

1. Ахмадулин Ш.Т. Развиваем мозг ребенка. Пластилин. – М.: Филипок и К, 2020. -176 с.
2. Ахмадулин Ш.Т. Школа пластилина. Развиваем моторику, речь и концентрацию внимания. – М.: Нева, 2021. – 447 с.
3. В. Запаренко «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011//128 с.
4. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации//ОБРУЧ. ОБРАЗОВАНИЕ.РЕБЕНОК.УЧЕНИК.-2001.-№2.-С.22-24
5. Роговая Г.Л. Творческая мастерская. Рисуем пластилином. Волшебная история. – М. «НД Плэй», 2019. – 32 с.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр дополнительного образования  
«Информационный ресурсный центр «Школьник-2»  
муниципального образования город Новороссийск

РАССМОТРЕНО

на заседании методического объединения

Руководитель МО

Бульба О.В. Бульба

Протокол № 1 от « 31 » августа 2021г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2»

Денисова Т.А. Денисова

« 31 » августа 2021г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2»

И.А. Романова И.А. Романова  
« 31 » августа 2021г.

## Календарно-тематическое планирование на 2021-2022 учебный год

по программе «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

группа(ы) 2, 3, 4

Педагог: Куракина Юлия Александровна

Новороссийск, 2021

**II.1. Календарный учебный график из программы**

**Название группы** 2, 3, 4 **дни недели** понедельник, четверг **время** ----- **место проведения** ИРЦ «Школьник-2»

№ занятия	Тема занятия	Количество часов			Форма занятия	Формы контроля	Дата	
		Всего	Теория	Практика			план	факт
<b>Раздел 1. Техника безопасности - 1 час</b>								
1	Введение в историю мировой и отечественной анимации. Символы и названия анимационных студий.	1	0,5	0,5	Групповая	Беседа	13.09	
<b>Раздел 2. Кукольная анимация – 9 часов</b>								
2	Кукольная анимация. Разработка сценария анимационного фильма. Распределение ролей в команде. Выбор героев. Раскадровка.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	16.09	
3	Разработка декораций к видеоролику. Лепка элементов экстерьера (лавочки, забор, клумбы).	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	20.09	
4	Разработка персонажей и декораций. Эмоции, характер героев.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	23.09	
5	Подготовка персонажей, декораций, элементов экстерьера. Фон.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	27.09	
6	Разработка концепции анимационного фильма из подручных материалов. Принципы и методы «одушевления предметов»	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	30.09	

7	Выбор подручных материалов для работы над анимационным фильмом. Инструментарий и материалы «одушевления».	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	4.10	
8	Взаимодействие персонажей.	1	0	1	Групповая	Творческое задание	7.10	
9	Звуковое сопровождение как выражение эмоций и чувств	1	0	1	Групповая	Творческий проект	11.10	
10	Обучение основам рефлексии	1	0	1	Групповая	Творческий проект	14.10	
<b>Раздел 3. Оживающий фон - 3 часа</b>								
11	Работа с цветом. Как рождаются истории. История как постепенный рассказ. Отличие случая из жизни от истории.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	18.10	
12	Как рождаются истории? Оживающий фон. Начало истории.	1	0	1	Групповая	Творческое задание	21.10	
13	Время как основной инструмент выражения в мультипликации.	1	0	1	Групповая	Творческий проект	25.10	
<b>Раздел 4. Пластилиновая анимация –16 часов</b>								
14	Имена и названия.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	28.10	
15	Движение персонажа. Пантамимические игры.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	1.11	
16	Мимика. Мимические игры.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	8.11	
17	Тайна моего имени.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	11.11	
18	Сценарий как последовательность кадров.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	15.11	
19	Значение каждого кадра. Раскадровка.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	18.11	

20	<i>Устройство кадра.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	22.11	
21	<i>Фотография как подбор кадра.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	25.11	
22	<i>Образность кадра.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	29.11	
23	<i>Образность всей истории.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	2.121	
24	<i>Составные части истории – начало, середина и конец. Значение частей.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	6.12	
25	<i>Характер. Создание персонажа. Три его составные.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	9.12	
26	<i>Создание букета персонажей.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	13.12	
27	<i>Составные части истории: завязка.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	16.12	
28	<i>Составные части истории: развитие.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	20.12	
29	<i>Составные части истории: финал.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческий проект</i>	23.12	
<b>Раздел 5. Бумажная анимация -9 часов</b>								
30	<i>Диалоги и звук в сценарии.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	27.12	
31	<i>Сюжет.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	30.12	
32	<i>Фабула.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	10.01	
33	<i>Подбор музыкального сопровождения.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	13.01	

34	<i>Ритм.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	17.01	
35	<i>Течение времени в кадре.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	20.01	
36	<i>Мизансцена.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	24.01	
37	<i>Построение мизансцены.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	27.01	
38	<i>Работа с деталью.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческий проект</i>	31.01	
<b>Раздел 6. Рисованная анимация – 3 часа</b>								
39	<i>Планы в мультипликации.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	3.02	
40	<i>Детальный и крупный планы, цель их использования.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	7.02	
41	<i>Средний, общий, дальний планы, цель их использования.</i>	1	0	1	<i>Групповая</i>	<i>Творческий проект</i>	10.02	
<b>Раздел 7. Сыпучая анимация – 9 часов</b>								
42	<i>Этот удивительный песок.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	14.02	
43	<i>Следы на песке (использование подручных материалов для создания изображения)</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	17.02	
44	<i>Рисуем фигуры. Формируем графомоторные навыки.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	21.02	
45	<i>Мир символов в песочном рисунке.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	24.02	
46	<i>Упражнения для развития чувства симметрии.</i>	1	0,5	0,5	<i>Групповая</i>	<i>Творческое задание</i>	28.02	

47	Мандала из песка	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	3.03	
48	Мандала из песка. Симметрия.	1	0	1	Групповая	Творческое задание	5.03 (за 7.03)	
49	Рефлексия	1	0	1	Групповая	Творческое задание	10.03	
50	Рисуем сыпучим материалом. Упражнения на развитие моторики.	1	0	1	Групповая	Творческий проект	14.03	
<b>Раздел 8. Компьютерная анимация – 7 часов</b>								
51	Разработка сценария анимационного фильма в технике компьютерная анимация. Выбор героев.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	17.03	
52	Раскадровка компьютерного анимационного фильма.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	21.03	
53	Работа индивидуально и в команде.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	24.03	
54	Разработка персонажей и декораций компьютерного мультфильма.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	28.03	
55	Эмоции, характер героев компьютерного мультфильма.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	31.03	
56	Пантомимика компьютерных персонажей.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	4.04	
57	Звуковое сопровождение как выражение эмоций и чувств.	1	0	1	Групповая	Творческий проект	7.04	
<b>Раздел 9. Итоговая творческая работа – 15 часов</b>								
58	Творчество: от замысла до воплощения.	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	11.04	
59	Метод «мозговой штурм».	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	14.04	

60	<i>Метод обратной мозговой атаки.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	18.04	
61	<i>Метод ассоциаций.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	21.04	
62	<i>Синектика.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	25.04	
63	<i>Творческое мышление.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	28.04	
64	<i>Разработка плана и его коррекция.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	5.05	
65	<i>Метод рефлексии. Уточнение результата. Внесение корректив.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	12.05	
66	<i>Подготовка к творческому проекту. Распределение ролей.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческое задание	16.05	
67	<i>Творческий проект.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческий проект	19.05	
68	<i>Творческий проект.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческий проект	23.05	
69	<i>Творческий проект.</i>	1	0,5	0,5	Групповая	Творческий проект	26.05	
70	<i>Творческий проект.</i>	1	0	1	Групповая	Творческий проект	30.05	
71	<i>Творческий проект.</i>	1	0	1	Групповая	Творческий проект	2.06	
72	<i>Анимационный фестиваль.</i>	1	0	1	Групповая	Творческий проект	6.06	



## ПРИМЕРЫ МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК

### РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку

«Создание мультипликационного персонажа с детьми младшего школьного возраста»  
педагогов дополнительного образования  
МБУДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2» г. Новороссийска  
Куракиной Юлии Александровны, Белкиной Юлии Сергеевны

Методическая разработка посвящена созданию мультипликационного персонажа с детьми младшего школьного возраста.

Методика является актуальной, так как в ней рассмотрены основные этапы работы над созданием мультипликационного персонажа. Она основана на применении классических принципов анимации, опыте отечественной и зарубежной мультипликации.

Методика адаптирована для проведения практических занятий с учащимися младшего школьного возраста.

В методической разработке рассмотрены основные принципы работы над мультипликационным персонажем: сжатие и растяжение (Squash and stretch), подготовка или упреждение, отказное движение (Anticipation), сценичность (Staging), прямо вперед и поза за позой (Straight ahead action and pose to pose), сквозное движение и захлест (Follow through and overlapping action), плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out), дуги (Arcs), второстепенное действие, выразительная деталь (Secondary action), расчет времени – тайминг (Timing), преувеличение, утрирование (Exaggeration), крепкий профессиональный рисунок (Solid drawing), привлекательность (Appeal). Так же разработано интерактивное методическое пособие, в котором представлен наглядный дидактический материал по темам: пластилиновые герои (схемы создания); схемы движения; схемы эмоций; марионетки.

Результатом овладения учащимися методикой будет самостоятельная разработка и анимирование персонажа.

Методика будет полезна для педагогов, реализующих дополнительные общеобразовательные программы по обучению основам мультипликации с детьми младшего школьного возраста.

И.о кафедрой киноискусства  
Московского государственного института культуры

С.А.Бельская

Личную подпись *С.А.Бельская*  
заверяю *Секретарь Конференции*  
*Ли Г.А. Лежнева*  
« 01 » 07 2019г.



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
центр дополнительного образования  
«Информационный ресурсный центр "Школьник-2»»  
муниципального образования город Новороссийск

## Методическое пособие по созданию мультипликационного персонажа с детьми младшего школьного возраста

Белкина Юлия Сергеевна  
Куракина Юлия Александровна



Пластилиновые герои



Растения



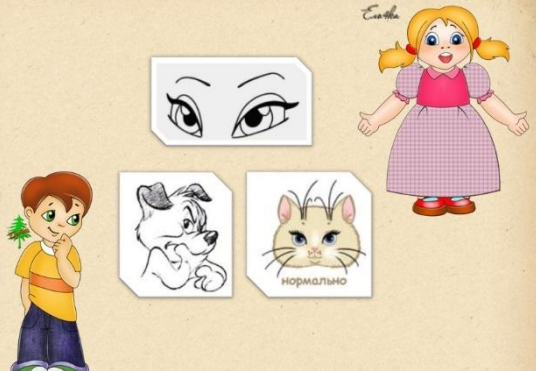
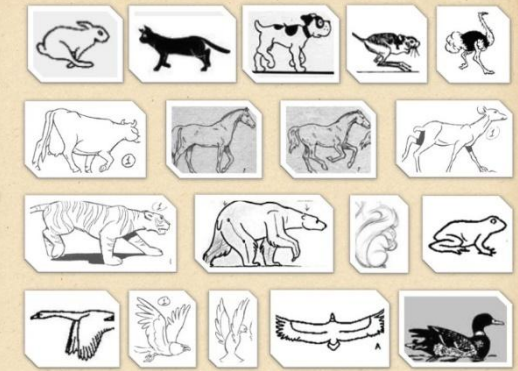
Схемы движения

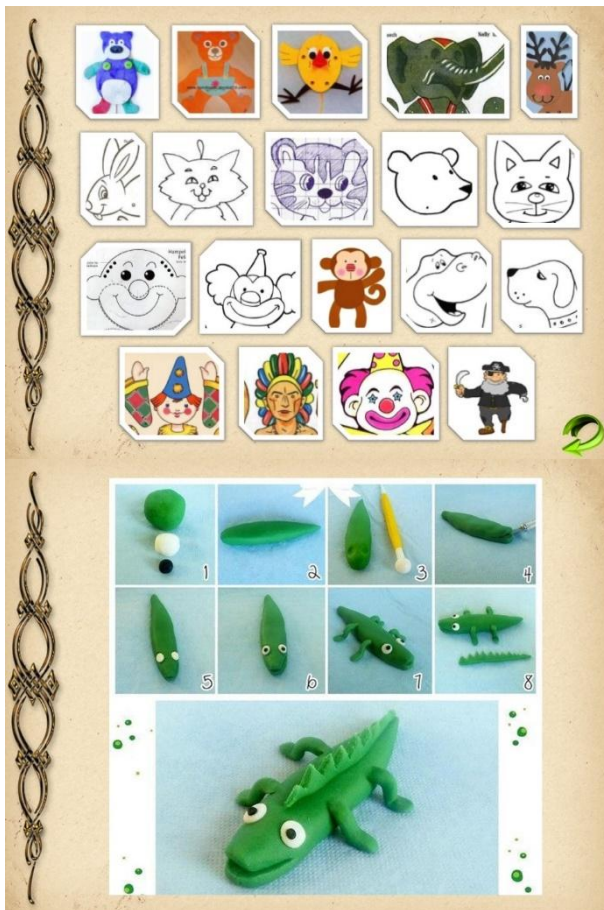


Схемы эмоции



Марионетки





### Занятие 7. Ежик

**ТУЛОВИЩЕ**

1. Делают туловище из половины шара.
2. Вырезают мордочку и с помощью делалки вырезают для глаз.
3. От плоского круга срезают часть по дуге.

**ИГОЛКИ**

4. Лепят глаза и нос.
5. Лепят лапы.

**ЯБЛОКО**

6. Из зеленого пластилина лепят яблоко, из коричневого — веточку, а из желтого — листочки.

**СБОРКА ИГРУШКИ**

1. Собирают туловище иголки.
2. Стекой наносят рисунок ежика.
3. Прикрепляют лапы.
4. Прикрепляют глаза и нос.
5. На иголки размещают яблоко.

**! Не можно слепить норку и по-другому!**

**Пластилиновая Мышь**

1. Туловище
2. Голова
3. Глаза
4. Уши
5. Лапы
6. Шарфик
7. Рот и хвост

приложение №1 пошаговая лепка из пластилина

### Лепим корову

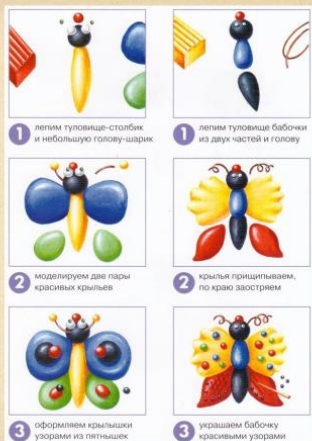
1. Вылепи из пластилина вот такие кусочки.
2. Собери фигурку коровы.
3. Добавь пятнышки.
4. Нарисуй мордочку и копыта.



### Лепим овечку

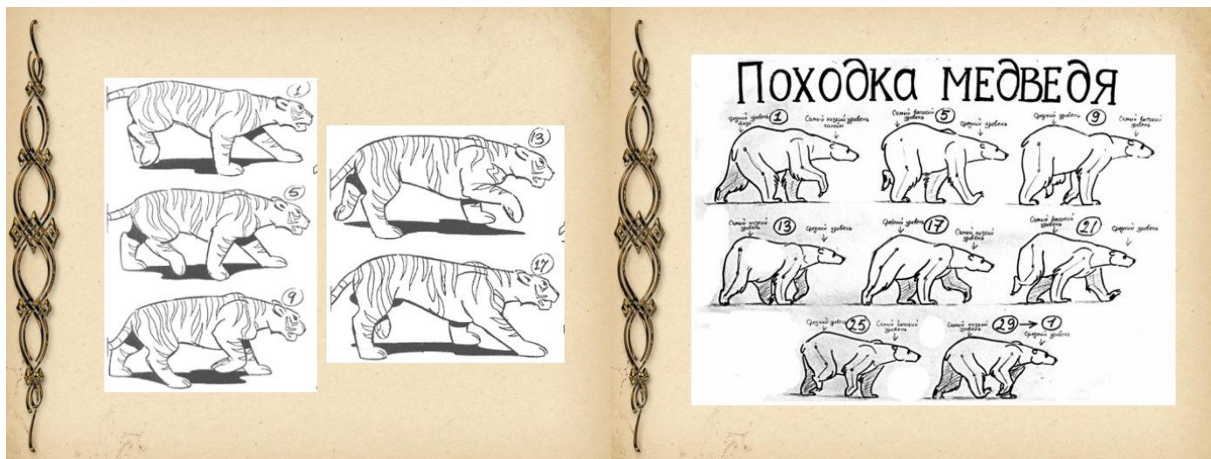
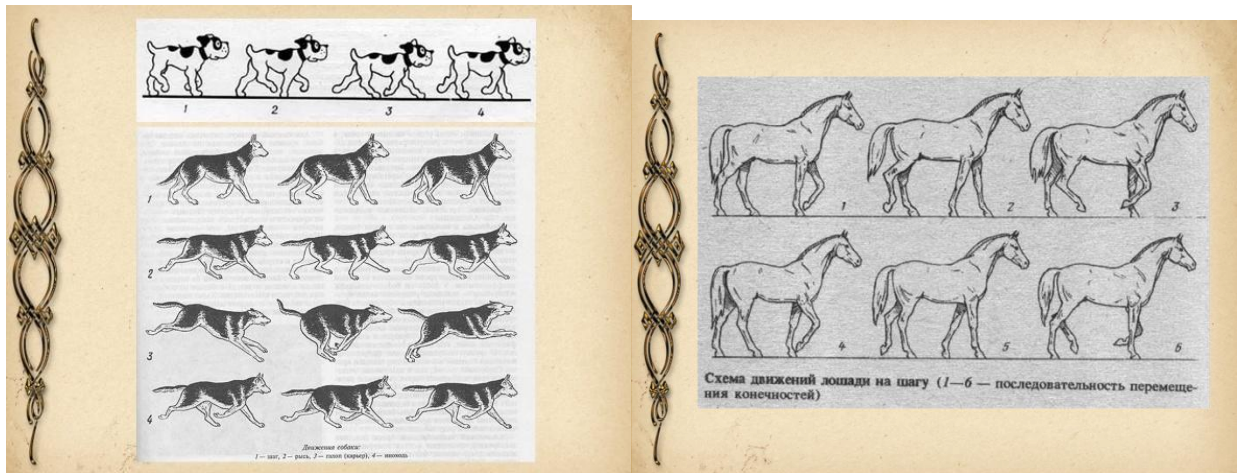
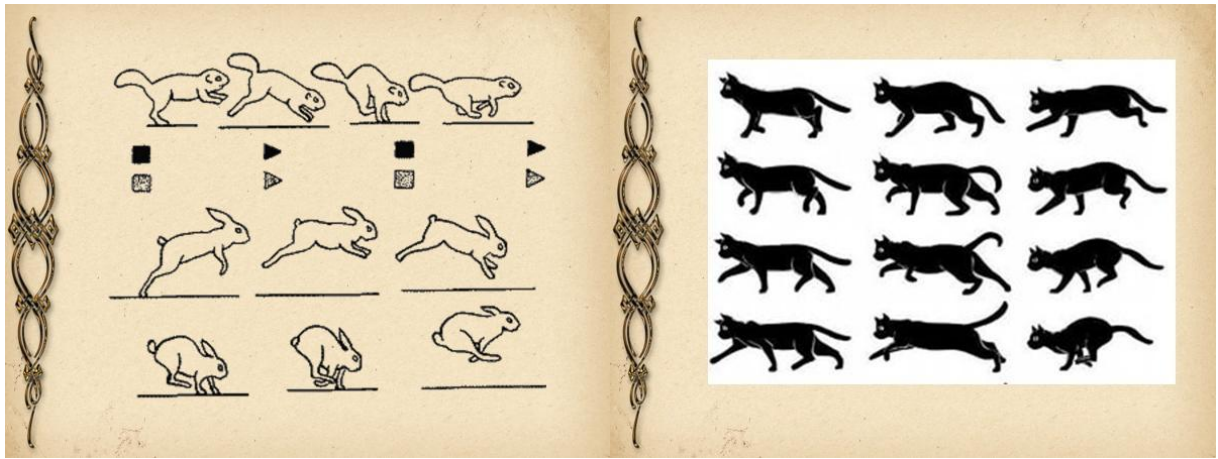


### Лепим поросёнка



### БАБОЧКИ-КРАСАВИЦЫ





**1** Из кусочка коричневого пластилина скатай небольшую колбаску — ствол дерева.

**2** Скатай маленькие веревочки, заостренные с обоих концов, — кора дерева. Им нужно облепить ствол, плотно прикладывая веревочки одна к другой.

**3** Скатай маленькие зеленые шарики для кроны дерева (а). Плотно прилепи их один к другому. Дерево укрепи на подставке (б).

**4** Вокруг дерева можно посадить траву. Для этого скатай зеленую колбаску и раскатай из нее лист. Острой стороной сделай треугольные вырезы (как у цветка) (в). Укрепи траву на подставке (г).

**Занятие Яблонька**

**КРОНА**

**1.** Из зеленого пластилина делая 5 полосок.

**2.** Полоски изгибам волной (гофрирующей) и скатаем дугой.

**ПОДСТАВКА**

**4.** Лепим подставку для дерева из зеленых шариков пластилина.

**5.** Лепим 5-6 яблочек (маленькие шарики из красного пластилина).

**СТВОЛ**

**1.** Скатаем волю из коричневого пластилина.

**СБОРКА ИГРУШКИ**

**1.** Прикрепляем полоски (листья) к стволу.

**2.** Устанавливаем дерево на подставку.

**3.** Прикрепляем яблоки.

**4.** Несколько яблочек можно положить под дерево.

**1** берём 5-6 кусочков пластилина синего цвета, катаем короткие столбики, моделируем лепестки

**2** придаём лепесткам василька красивую форму: расширяем внешний край, вырезаем зубчики

**3** катаем длинный жгутик, слегка сплющиваем и сворачиваем спираль — это серединка цветка

**4** соединяем лепестки, чуть сжимаем внутренние уголки, сверху прикрепляем серединку (венок цветка)

**5** катаем удлиненные столбики, заостряем концы — это узкие листочки разного размера

**6** размещаем все части цветка

**1** берём 4-5 кусочков пластилина красного цвета, катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки

**2** придаём лепесткам мака красивую форму — расширяем внешний край и прищипываем «бортики»

**3** катаем и сплющиваем колбаску, делим на тонкие стволы и замыкаем в кольцо — это серединка цветка

**4** катаем двумя пальчиками (указательным и большим) маленькие шарики и украшаем серединку цветка

**5** катаем столбики, заостряем концы, сплющиваем, вырезаем зубчики и шариками прожилки

**6** размещаем все части цветка на стебельке (трубочке для коктейля), укладываем на подставке — получится мак

**ПЕТУНИЯ**

**1** Из пяти розовых шариков скатаем лепестки

**2** Делаем тонкий жгутик, сворачиваем спираль — это серединка цветка

**3** Соединяем лепестки, чуть сжимаем внутренние уголки, сверху прикрепляем серединку (венок цветка)

**4** Катаем длинные столбики, заостряем концы, сплющиваем, вырезаем зубчики и шариками прожилки

**5** Катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки

**1** Катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки

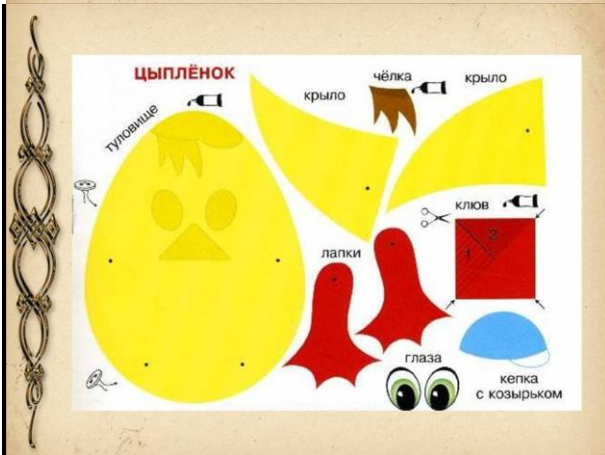
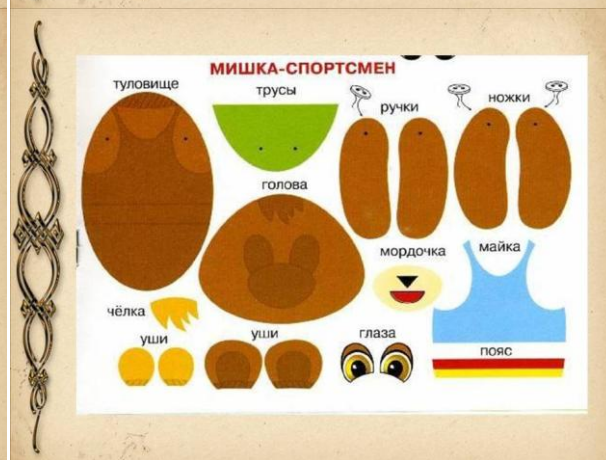
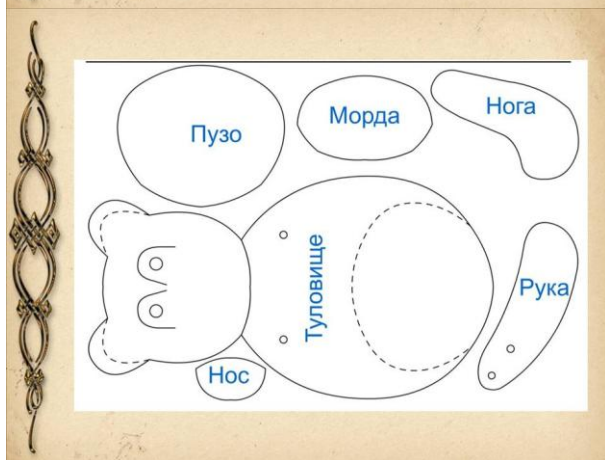
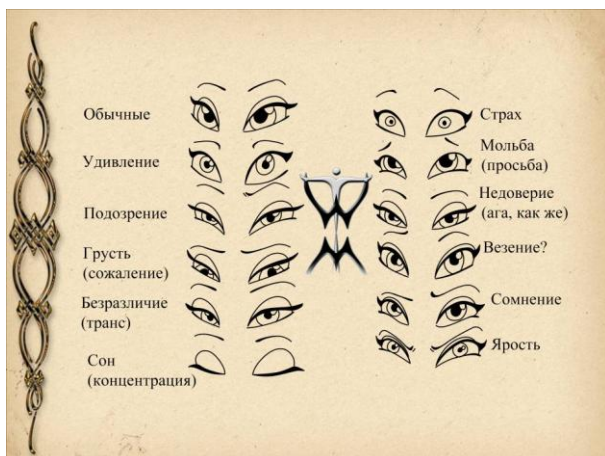
**2** Катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки

**3** Катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки

**4** Катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки

**5** Катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки

**6** Катаем шарик, сплющиваем и формируем лепестки



## **Тема: «Создание мультипликационного персонажа с детьми младшего школьного возраста»**

### **Методика работы:**

Мы хотим поделиться опытом создания мультипликационного персонажа с детьми младшего школьного возраста.

Известно, что данный возрастной период характеризуется бурным развитием воображения.

В младшем школьном возрасте дети учатся применять на практике полученные знания. Так же в этот возрастной период активно развивается воссоздающее воображение (дети уже легко могут представить предмет по его описанию).

Но самое главное – это сензитивный период для развития творческого воображения (ученики способны создавать новые образы, с опорой на имеющиеся знания и опыт, в соответствии с замыслом).

Основная тенденция, возникающая в развитии детского воображения - это переход к полному и точному отражению действительности, от простых комбинаций дети переходят к логически связанным образам. Если ребенок 3-4 лет может принимать палку за лошадку, то в 7-8 лет ему уже нужно внешнее сходство с лошадкой (хвост, грива)

И здесь мы сталкиваемся с основным противоречием младшего школьного возраста: воображение уже близко к реальности, а практические навыки изобразительной деятельности еще не достаточно развиты.

Для того, чтобы мультипликационный герой приблизился к реальному и детям было легко его создать мы работаем по следующей схеме:

1. Выбор персонажа, работа над внешностью.
2. Работа над характером и эмоциями героя.
3. Проработка движения героя.
4. Подбор звукового сопровождения.

Для помощи в работе было создано мультимедийное методическое пособие, которое включает систематизированный накопленный материал по этой теме.

Для младших школьников игровая деятельность по-прежнему остается ведущей. Учебный процесс мы организуем в игровой форме.

Для работы над характером и эмоциями героя, мы используем следующие игры:

### **Выбор персонажа и работа над внешностью**



1. Выбор персонажа происходит в соответствии с тематикой будущего мультфильма или анимационного упражнения. Детям младшего школьного возраста особенно нравится лепить животных и растения.
2. Просмотр фото и видео с реальными героями.
3. Просмотр фрагментов мультфильмов с нарисованными или вылепленными персонажами.
4. Детальный разбор образа: цвет, размер, из каких частей состоит.
5. Знакомство со схемой создания героя: (в презентации представлены пластилиновые герои и марионетки). Стоит отметить, что марионетку в этом возрасте проще создавать из уже готовых шаблонов.

### **Характер и эмоции героя**

#### **1. Знакомство с эмоциональными схемами.**

Обращаем внимание ребенка на положение бровей, глаз, рта (мимику); плеч, рук, корпуса тела (пантомимику).

#### **2. Закрепление знаний эмоциональных состояний через игры:**

##### **«Угадай эмоцию»**

На столе картинкой вниз выкладывают карточки на которых изображена схема эмоции. Дети по очереди берут любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка – изобразить жестами, мимикой, голосом эту эмоцию. Таким образом, чтобы другие догадались.

##### **«Угадай настроение»**

Материал: наборы картинок, на которых изображены люди, сказочные герои и животные с различными эмоциями. Педагог показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Задача детей: в своем наборе отыскать картинку (эмоциональную схему) с такой же эмоцией.

##### **«Эмоции встретились»**

Карточки разложены в две стопки: с позитивными и негативными эмоциями.

Взрослый изображает "хорошую" эмоцию, а ребенок "плохую". Потом они меняются. Ребенку и ведущему нужно показать мимику и пантомимику. В конце сценки эмоции необходимо помирить.

##### **«Как выглядит эмоция»**

Называем любую эмоцию. И погружаем детей в это эмоциональное состояние:

- Какого цвета радость?
- Как она пахнет?
- Чем любит заниматься? (В какие игры играть, какую музыку слушать?)

- Когда к человеку приходит радость?

### **«Снимается кино»**

Среди детей выбирается сценарист и режиссер. Они ищут исполнителя главной роли. Всем претендентам дается задание: сценарист называет какого-нибудь сказочного героя, а режиссер называет любое настроение (эмоцию). Актер должен произнести какую-нибудь фразу от лица этого персонажа с заданной интонацией.

### **«Детали»**

Предварительно разобрав особенности характера героя. Придумываем «деталь», которая может сразу об этом рассказать. Например, если герой умный – надеваем ему очки или даем в руки книгу, самовлюбленный герой может все время смотреться в зеркала и носить с собой маленькое зеркальце и т.д.

Работая над характером с детьми младшего школьного возраста желательно выбирать однозначные характеры и рассматривать противоположности: добрый - злой, щедрый - жадный.

### **«Два образа»**

Детям парами предлагается передать два образа: храброго – трусливого, руководящего – подчиняющегося. Обращается внимание на громкость голоса, интонации, движение тела, жесты. Для этого задания подбираются диалоги из реальных мультфильмов. В конце упражнения фрагмент мультфильма можно использовать для анализа и самоанализа.

### **«Смотри мультик внимательно»**

Задачи:

1. Развитие произвольного внимания, умения максимально концентрироваться на происходящем на экране;
2. Формирование умения различать эмоциональные состояния героев;
3. Развитие связной речи, умение описывать предметы и героев мультфильма.

### **«Стоп кадр»**

- Опишите, то, что видите на экране: предметы, героев, их внешность.
- Какие эмоции испытывают герои?
- Как догадались?
- Когда, вы испытываете подобные эмоции?
- Это положительный или отрицательный герой?
- Какой у героя характер?
- Как догадались?

## Проработка движений героя

1. Изучение схемы движения.
2. Связь эмоционального состояния и движения героя:

### «Изобрази чувство»

Пантомимически изображают различные чувства (грусть, радость и т.д.)

### «Животная эмоция»

Один ребенок называет какое-нибудь животное, а другой - любую эмоцию (например: "слон" и "радость"). Третий ребенок должен пройти по комнате так, как ходит животное, переживающее это чувство.

### «Дразнилка»

Ребенок изображает кота, который сидит высоко на столе и дразнит собаку. Другой ребенок изображает собаку, которая сердится, лает и злится на кота. Затем дети меняются ролями. Для игры могут использоваться образы любых персонажей. Главное условие: чтобы они испытывали ярко выраженные эмоции и взаимодействовали друг с другом.

## Звуковое сопровождение

Подбор музыки, фоновых звуков или речевого сопровождения.

- Как звучит в природе? (для животных)
- Каким звуком можно передать характер? (Как лает добрый щенок, как злой, как игривый?)
- Подбор музыкального сопровождения, соответствующего образу или сюжету.

Заключительный этап работы над героем: анализ и корректировка получившегося образа: узнаваем ли герой (похож ли на реального: пропорции, размер, соотношение между героями, если героев несколько (например, заяц не должен быть размером больше, чем медведь, если, конечно, этого не требует сюжет мультфильма)), получилось ли у нас передать его характер.

## Принципы создания анимационного героя

Эти 12 принципов были разработаны Уолтом Диснеем и активно используются современными мультипликаторами.

1. Squash and stretch (Сжатие и растяжение)

При использовании этого принципа мы делаем как бы «резинового» эластичного персонажа: его тело может сгибаться и растягиваться как угодно, что создает впечатление динамики и придает персонажу больше живости.

2. Anticipation (Подготовка и упреждение)

Перед тем как персонаж совершает какое-либо действие, он как бы подготавливается к нему. (Например, разминает ноги перед тем как бежать). Это делает движение более интересным и естественным.

### 3. Staging (Сценичность)

Позы и действия, размещение камер, фона и элементов сцены должны ясно передавать зрителю характер, настроение, реакцию, отношение персонажа к истории и непрерывность сюжетной линии. Эффективное использование крупных, средних и общих планов съёмки, также как и угла камеры, помогают в повествовании истории. Продолжительность фильма ограничена, поэтому каждая последовательность, каждая сцена, каждый кадр фильма должны иметь отношение к общей истории.

### 4. Straight ahead action and pose to pose (Прямо вперед и поза за позой)

Используя этот принцип необходимо разработать все ключевые позы. Промежуточные позы можно доверить помощникам аниматора.

### 5. Follow through and overlapping action (Сквозное движение и захлест)

Если мы посмотрим на бегущую белку, то заметим, что её хвост выполняет волновые движения. Причём когда тело белки стремится вниз, кончик хвоста стремится вверх. Или представьте хлыст, движение начинает с рукоятки, затем передаётся середине хлыста, и лишь затем концу. Эти примеры наглядно иллюстрируют, что такое движение в захлест. Похожим на него является сквозное движение. Пример такого движения: представьте бегущую длинноволосую девушку в платье. Если она резко остановится, её платье, её длинные волосы, её руки, и в какой-то мере всё её тело будут продолжать движение. Технически сквозное движение - это когда одна или несколько частей тела остановились, а остальные его части продолжают движение. Практически ничто не останавливается одновременно.

### 6. Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out)

Проще это можно назвать «разгон» и «торможение». Практически ничто не движется с постоянной скоростью. Представьте, что Вы сели на велосипед и «бах» тут же «летите» со скоростью 40 километров в час. Доехали до нужного места и в тот же момент скорость с 40 км/ч резко падает до 0 (ноль) - полной остановки. Чего-то не хватает, не правда ли? Так вот, Вы садитесь на велосипед, разгоняетесь, достигаете скорости 40 км/ч, а доехав до нужного места, замедляетесь до полной остановки. То же самое касается практически всего - вы бросили мяч, побежали, прыгнули, поехали на автомобиле, полетели на самолёте – начало и завершение движения смягчаются. Проще говоря, всё начинается с разгона и заканчивается торможением.

## 7. Дуги (Arcs)

Движения всех живых существ (людей, животных, птиц, рыб и т.д.) и множества объектов происходят не прямолинейно, а по дугам. Представьте маятник, его движение происходит по точной дуге. То же касается рук, ног, головы, да и всего тела. Отличный пример ходьба. Обратите внимание, как Вы перемещаете стопы. Вы одновременно начинаете и подъём и перемещение стопы, а заканчиваете опусканием и остановкой. Движение Вашей стопы произошло по дуге. Да и движение таза в это же время произошло по дуге. Вы можете попробовать двигать стопы прямолинейно, для этого их надо просто «подволакивать», не отрывая от земли. А таз, скорее всего, и дальше будет двигаться по дуге. Бросьте мяч, во время броска Ваша рука будет двигаться по дуге, и мяч в полёте тоже будет двигаться по дуге. Если движение выполнено по дугам, в анимации оно будет выглядеть более натуральным и привлекательным.

## 8. Второстепенное действие. Выразительная деталь (Secondary action)

Второстепенные действия предназначены для дополнения и усиления основного действия или с целью отвлечь и перевести внимание зрителя на другие действия, в общем обогащая анимацию, делая ее привлекательнее и объёмнее. Представьте школьника, тянущего билет на экзамене, он с неуверенностью смотрит на разложенные билеты, в сомнениях переминается с ноги на ногу, его глаза бегают – это основное действие. А теперь представьте, насколько картина станет богаче и интереснее, если мы к этому добавим нервное покручивание ручки в руках, это будет второстепенным действием. Другие примеры:

- толкаем машину (основное действие) и одновременно сдуваем муху с носа (второстепенное действие),
- готовим еду и в это же время смотрим телевизор,
- разговариваем с другом и в это же время чешим затылок.

Второстепенные действия могут стать основными. В примере со школьником мы можем переключить внимание зрителя и отвлечь его от основного действия, например, если школьник сам не заметив того, согнёт ручку, и она лопнет, таким образом, наше второстепенное действие станет основным, потому что зритель переключится с темы выбора билета в режим ожидания реакции на сломанную ручку. Так второстепенное действие станет основным.

## 9. Расчет времени – тайминг (Timing)

Тайминг – расчёт времени (Timing)

Это то, сколько времени или сколько кадров Вы выделяете на показ действия или движения. Выделите меньше кадров, и движение будет резким и быстрым, выделите больше - движение станет плавным и медленным. Например, вы делаете анимацию удара ногой по мячу. Выделив на это 4 кадра, Вы получите резкий и очень быстрый удар:

- 1-ый кадр - нога в замахнувшемся состоянии
- 5-ый кадр - нога ударяет по мячу
- 2-ой, 3-ий и 4-ый кадры промежуточные, в них нога проходит расстояние от замаха до мяча.

А теперь посмотрим на ту же анимацию, но с другим расчётом времени (с другим таймингом):

- 1-ый кадр - нога в замахнувшемся состоянии
- 50-ый кадр - нога ударяет по мячу
- от 2-го и по 49-ый кадр нога проходит расстояние от замаха до мяча.

При скорости 25 кадров в секунду первый вариант займёт 1/5 (одну пятую) секунды, тогда как продолжительность второго варианта будет равна 2-ум секундам. И соответственно движение во втором варианте будет медленное и плавное.

Тайминг отвечает не только за скорость, но и за размер, вес и даже характер персонажа. Представьте маленького муравья, за две секунды он пробежит около 10 см и сделает около 200 шагов. А теперь представим, сколько шагов за 2 секунды сделает слон? Или за сколько времени муравей и слон смогут развернуться на 180 градусов? Это время не будет одинаковым – это и есть тайминг.

Могут быть и вариации быстрого и медленного тайминга, они добавляют своеобразный ритм и интерес движению.

## 10. Преувеличение, утрирование (Exaggeration)

Анимация не имеет ограничений и позволяет показывать вещи такими, какими мы хотим их показать, и такими, какими они не могут быть в реальном мире. Используя преувеличение и утрирование, мы можем добиться большей выразительности, чёткости, более динамических поз и движения. Можно преувеличивать не только основные черты персонажа, но и черты его характера, его поведение, состояние, его движение и т.д. Сравним два примера удара в боксе. Первый пример реалистичный, во время замаха персонаж лишь слегка поворачивается, отводя торс в «заряд». В анимации такое движение не будет особо динамичным и привлекательным. Второй пример - анимация с

преувеличением, в нём во время замаха наш персонаж развернёт свой торс на  $\frac{3}{4}$  круга – вот это мощный «заряд», динамическая и интересная поза.

#### 11. Крепкий профессиональный рисунок (Solid drawing)

Позы Ваших персонажей должны быть чёткими и выразительными, силуэт должен легко читаться. Придерживайтесь понятных форм, следите за центром тяжести, вес должен быть правильно распределён. Позы должны чётко показывать мысли, намерения, состояние, желания и ощущения персонажа.

#### 12. Привлекательность (Appeal)

Речь идёт не о супер-красотках или белом, пушистом котике с розовой ленточкой. Все персонажи могут и должны быть в той или иной мере привлекательными, будь то герой, злодей, мамонт, динозавр или лампа, во всех должна присутствовать привлекательность. Это относится к виду, характеру, предыстории и поведению персонажей. Даже отрицательные персонажи должны быть харизматичными и могут нравиться зрителю. Привлекательных персонажей зритель легче принимает, понимает и сопереживает им. Даже простая мышка может быть настолько привлекательной, что станет легендой – Микки Маус.

Привлекательность, это когда нравится.

Чтобы лучше понять эти законы и принципы, нужно не только их прочитать, но и ознакомиться с живыми примерами, а также самому применить их на деле.

Итогом серии занятий является создание собственного мультфильма.

<https://youtu.be/Ig08gYRrjf8>

Ссылка на презентацию: <https://cloud.mail.ru/public/51Mg/DJTPyGrqF>

#### **Источники информации:**

1. Сакович Н.А. Практика сказкотерапии – СПб.: Речь, 2011- 220 с.
2. <http://www.maam.ru/detskijasad/-kartoteka-igr-na-razvitie-yemocionalnoy-sfery-detei.html>
3. <http://detskij-dvorik.ru/musicchild/item/952-igru-dly-razvitiy-emozionalnoy-sferu-detey.html>
4. <http://womanadvice.ru/lyagushka-iz-plastilina>
5. <https://yandex.ru/images>

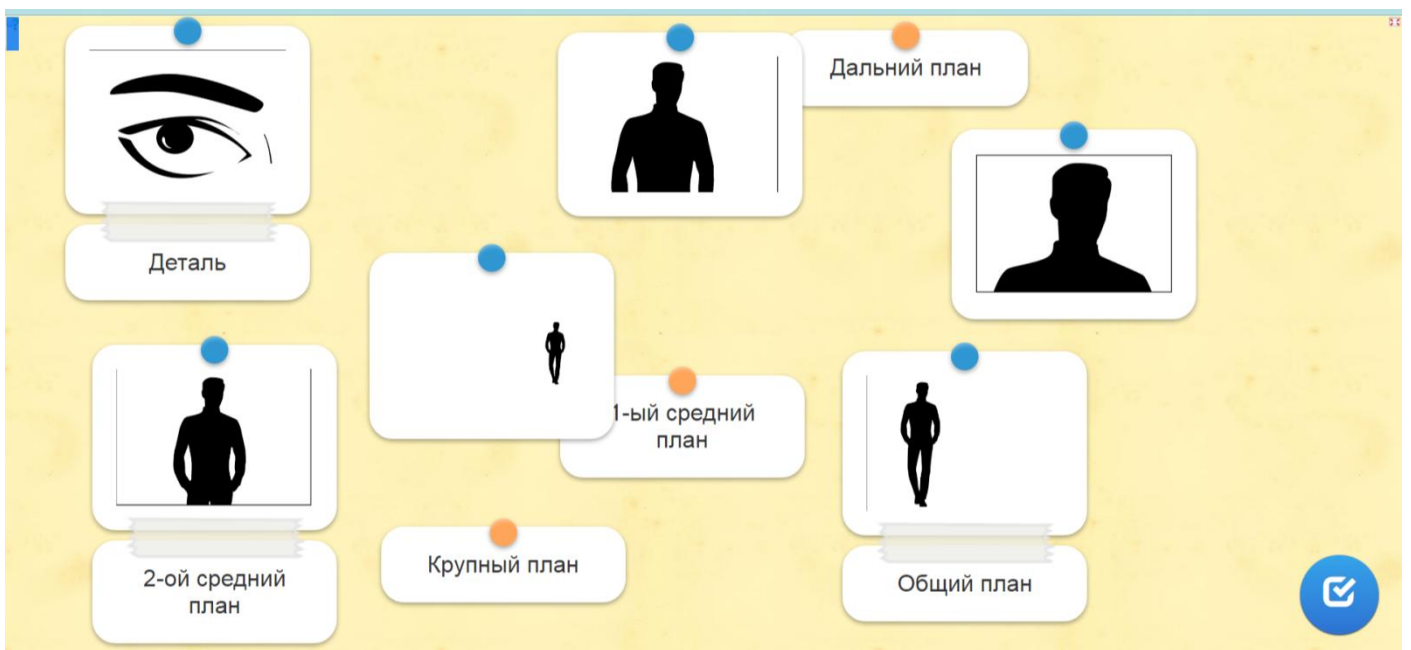
## Примеры интерактивных игр (онлайн формат)

(ссылки в программе)

### 1. История мультипликации (хронологическая линейка)



### 2. Планы в мультипликации (найди пару)





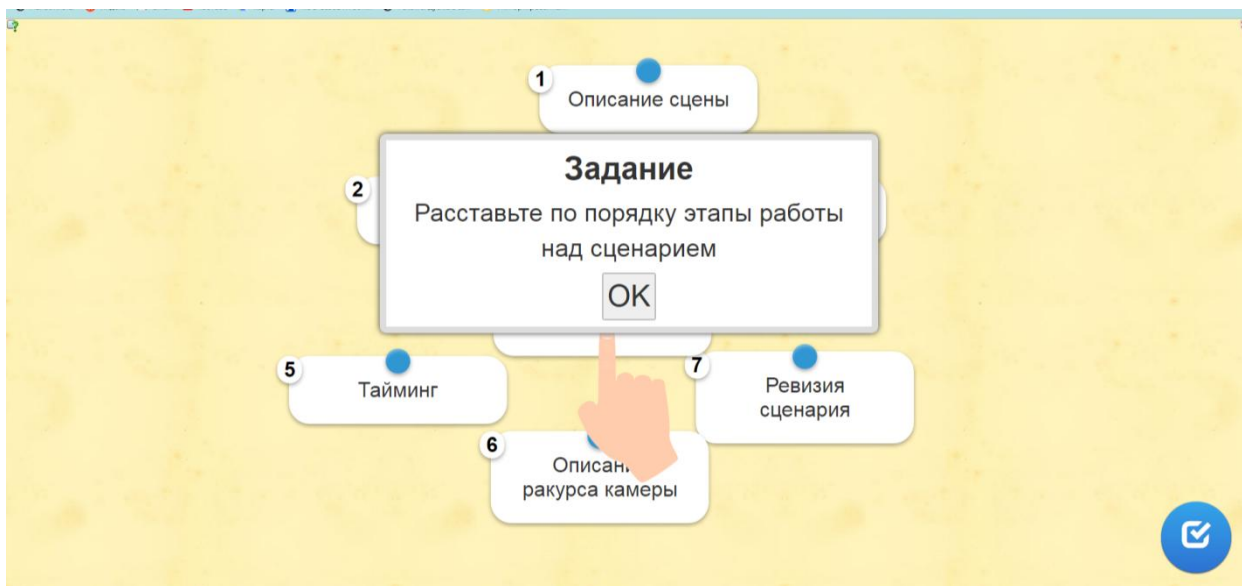
### 3. Виды анимации (найди пару)

The image shows a digital interface for a quiz. At the top center, a white box contains the text "Задание" (Task) and "Определи вид анимации по фрагменту мультфильма" (Identify the type of animation by a fragment of a cartoon). Below this is an "OK" button. A hand cursor is pointing at the "Рисованная анимация" (Hand-drawn animation) option. Surrounding the central box are several smaller white boxes, each with a colored dot and a small image fragment: "Компьютерная анимация" (Computer animation) with a blue dot and a red character; "Песочная анимация" (Sand animation) with an orange dot and a landscape; "Пластилиновая анимация" (Clay animation) with a blue dot and a character; "Кукольная анимация" (Puppet animation) with an orange dot and a character; "Силуэтная анимация" (Silhouette animation) with an orange dot and a dark figure; and "Рисованная анимация" (Hand-drawn animation) with an orange dot and a character. The background is a light yellow textured surface.

### 4. Кто хочет стать миллионером? (викторина по мультипликации)

The image shows a quiz question on a blue background with a starburst effect. The question is: "Художник, выполняющий фазовку посредством заполнения недостающими фазами движения объекта" (Artist performing phasing by filling in missing phases of object movement). Below the question are four answer options in white boxes with blue borders: "А Симулянт" (A Simulant), "В Фазовщик" (B Phasing artist), "С Композер" (C Composer), and "D Фрезеровщик" (D Milling machine operator).

## 5. Этапы работы над сценарием (простой порядок)



## 6. Термины мультипликации (кроссворд)

Вопрос 2 (По горизонтали):

Техника, при которой от кадра к кадру передвигаются только некоторые объекты или их части.

Ответ:

Г	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Мультипликационный словарь

М У Л Ь Т С Т А Н О К

У

Л

Б

Т

И

П

Л

И

К

А

Ц

И

Я