



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА курса внеурочной деятельности «Анимация»

Цель программы - формирование у школьников художественной культуры, приобщение к миру искусства, общечеловеческим ценностям через личное творчество. Важной целью является развитие в ребенке природных задатков, творческого потенциала, специальных способностей, позволяющих ему самореализоваться в различных видах и формах художественно-творческой деятельности.

Задачи программы:

- научиться придумывать истории и записывать сценарии;
- научиться делать раскадровки к фильмам;
- научиться пользоваться фотокамерой;
- обучиться основам операторского и фотоискусства;
- изучить новые способы и методы художественной работы в различных материалах;
- научить технологии съемки анимационных фильмов в технике перекладной анимации, объемной анимации, стоп-моушн, пикселизации и др.;
- познакомить с историей мировой и отечественной анимации.
- развить творческие способности;
- создать условия для эмоционального развития ребенка (фантазии, памяти, внимания, чувства времени и пространства, умения управлять своими чувствами,
- эмоциями, голосом, телом);
- раскрыть творческий потенциал и индивидуальность обучающегося;

### 1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

#### Личностные результаты:

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
- общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- оказание помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

#### Метапредметные результаты:

- анализ и объективная оценка результатов собственного познания, поиск возможностей и способов их улучшения;
- видение красоты линии, формы, оттенка, композиции;
- управление эмоциями при общении со сверстниками, взрослыми, хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- технически правильное выполнение перемещений персонажей и объектов в плоскости фона.

С помощью наводящих вопросов ученик **научится** формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);

- Придумывать интересных, характерных персонажей;

- Сочинять истории с применением законов драматургии;
- Делать раскадровку самостоятельно;
- Создавать марионетку персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами;
- Самостоятельно пользоваться основными возможностями программы Dragonframe (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- Работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

## 2. Содержание курса внеурочной деятельности

История анимации

Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и т.д.

Понятия "анимация" и "мультипликация", оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, тауматроп, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Демонстрация образовательного фильма по теме.

История студии Дисней. Эволюция Микки Мауса

Краткая биография Уолта Диснея и Аба Айверкса, создание персонажа кролика Освальда. Трансформация кролика в мышонка Микки. Демонстрация мультфильмов разных лет с персонажем Микки Маус. Обсуждение характера персонажа.

История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии».

Краткая биография братьев Гарри, Альберта, Сэма и Джека Уорнеров, история основания студии Warner's cartoon в 1930-х, персонажи "Веселых мелодий": Бадди, Багз Банни, Даффи Дак, и др. Просмотр мультфильмов, обсуждение характеров персонажей.

История студии Hanna-Barbera. Уильям Ханна и Джозеф Барбера. Просмотр м/ф «Том и Джери»

Лорен Фауст: "Суперкрошки", "Мой маленький пони".

Студия компьютерной анимации "Петербург" - м/с "Смешарики"

Теория: Как снимаются «Смешарики».

Основы драматургии: разработка сценария

«Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров.

Понятие «конфликт». Примеры.

Теория: Проблема, конфликт как двигатель сюжета. Виды драматургических конфликтов, примеры.

Практика: мозговой штурм - придумываем для каждой темы свой соответствующий конфликт. И наоборот.

Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога.

Теория: Сценарий - основа фильма, в том числе мультипликационного. Внутренняя логика повествования.

Запись "сценария" со слов ребенка. Ответы на вопросы преподавателя "зачем персонаж туда пошел?", "почему он так одет?", "зачем на столе стоит ваза?" и т.д., чтобы ребенок учился вкладывать смысл в каждую деталь.

Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.

Теория: не предусмотрена.

Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

Структура фильма. Начальные и финальные титры.

Художественное творчество

Разработка эскизов персонажей

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Разработка декораций, работа над фоном.  
 Создание реквизита для новогоднего мультфильма.  
 Создание реквизита для упражнения лодка на волнах.  
 Съёмки основного мультфильма  
 Мультфильм по своему сценарию  
 Съёмки титров  
 Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.

Любое движение, даже самое маленькое, снимается не менее, чем за три кадра. Точно так же даже самое быстрое движение должно содержать в себе не менее трех фаз, иначе зритель его просто не увидит. Демонстрация обучающих видеоматериалов.

Жесты. Съёмка жестов - приветствие, удивление, недовольство, замах и удар.

Живой фон.

Что такое "мульти" и "анима". Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и отрицательного героя. Что такое "конфликт" и зачем он нужен.

Приемы и техники работы с пластилином.

Особенности материала - пластичность, эластичность, возможность смешивать цвета. Основные формы (шарик, колбаска), из которых строится практически любая фигура.

Создание реквизита для этюда в технике пластилиновой анимации.

Приемы и техники работы с сыпучим материалом.

### **Формы организации и виды деятельности**

Практические занятия.

Индивидуальная работа.

Групповая работа.

### **Механизм отслеживания результатов представлен:**

- Мониторингом результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе.
- Индивидуальными и групповыми просмотрами снятых работ;
- Анализом эскизов, рисунков, творческих работ.

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

### **3. Тематическое планирование**

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и т.д.	2	2	
2	История студии Дисней. Эволюция Микки Мауса	2		2
3	История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии».	2		2
4	Основы драматургии: разработка сценария	4	2	2
5	«Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров.	2		2
6	Разработка эскизов персонажей	2		2

7	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.	2		2
8	Разработка декораций, работа над фоном.	2		2
9	Работа над объектами.	2		2
10	Работа над второстепенными персонажами.	2		2
11	Работа над титрами к своим мультфильмам.	2		2
12	Создание реквизита для собственного мультфильма	2		2
13	Создание марионетки для упражнения на жестикуляцию	2		2
14	Создание реквизита для упражнения на мимику	2		2
15	Создание реквизита для упражнения лодка на волнах	2		2
16	Презентация собственных мультипликаций	2		2
<b>Итого</b>		<b>34</b>	<b>4</b>	<b>30</b>