

Приложение к п.2,1 ООП НОО,  
утверждённой приказом директора  
МКОУ «СОШ №3 г.Алзамай»  
от 25.08.2023 г. №215

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности**  
**Мультстудия «Стоп – кадр!»**

Возраст детей: 7 - 11 лет

Срок реализации программы: 4 года

2023 г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности Мультстудия «Стоп-кадр» составлена на основе Требований к результатам освоения программы начального общего образования Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

## I. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МУЛЬТСТУДИЯ «СТОП-КАДР»

### 1 КЛАСС

#### **История анимации**

Вводное занятие. 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.

История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии». Теория: 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 основания студии Союзмультфильм (1936 г.), ведущие аниматоры: Иван Иванов-Вано, Ольга Ходатаева, Валентина и Зинаида Брумберг, Владимир Сутеев, Дмитрий Бабиченко, Александр Иванов. Просмотр мультфильма сестер Брумберг «Федя Зайцев», 1948 г.

Практика: не предусмотрена.

Современная отечественная анимация. Студия компьютерной анимации " Петербург" - м/с " Смешарики"

Как снимаются «Смешарики». Просмотр м/ф «Смешарики». Обсуждение.

Практика: не предусмотрена.

#### **Основы драматургии: разработка сценария**

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

Теория: Что такое «тема» и что такое «идея». Почему важно уметь сформулировать основную мысль, о чем фильм.

Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.

Теория: Что такое " хорошо" и что такое " плохо" - оценочные характеристики героев.

Дискуссия. Примеры детей из литературы и личного опыта.

Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя.

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.

Практика: составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.

Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

Практика: Схематическое графическое отображение последовательности сюжетных действий.

Так называемый " комикс", который является планом для съемок, изображающий сцены в их последовательности.

Структура фильма. Начальные и финальные титры.

Для чего нужны титры. Виды титров, примеры оформления титров в различных мультфильмах.

#### **Художественное творчество**

Разработка эскизов персонажей Практика: черновые наброски персонажей.

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с отдельно нарисованными руками, головой, и, по возможности, ногами.

Разработка декораций, работа над фоном.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.) Работа над титрами к своим мультфильмам.

Практика: создание титров к мультфильмам в выбранной технике.

Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.

Практика: самостоятельная работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий (сначала подготовка всего необходимого к первой сцене, только затем ко второй и т. д.)

### **Съемки основного мультфильма**

Первый пробный мультфильм

Правила работы на съемочной площадке, техника безопасности, основы работы с программой HUE Animation, принцип последовательного перемещения героев и объектов по фону.

Практика: съемки пробного мультфильма на свободную тему.

Мультфильм по своему сценарию Теория: не предусмотрена.

Практика: самостоятельная работа на съемочной площадке. Съемки мультфильма по своему сценарию.

### **Съемки этюдов, упражнений**

Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.

Теория: 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. Теория: В зависимости от того, за сколько кадров качнется маятник, зависит его скорость. От этого зависит восприятие зрителем характера действия, веса качающегося объекта, его инерции.

Практика: Снимаем два вида маятника - на жесткой основе и на веревочке. С разной скоростью движения, но с обязательным "зависанием" в высшей точке и с "пролетом" в нижней фазе.

Обсуждение и анализ мультфильмов

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно было поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна.

### **Контрольные занятия**

Словарь аниматора

Теория: 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.

Практика: не предусмотрена.

Викторина по истории анимации

Теория: Назвать анимационные студии (Союзмультфильм, Дисней, Уорнер бразерс, Ханна-Барбера), мультфильмы, которые на них снимались, самых известных персонажей, имена художников-мультипликаторов Союзмультфильма (сестры Брумберг, Лев Атаманов, Вячеслав Котеночкин и др.), современные российские студии и их мультфильмы ("Смешарики" на студии "Петербург", "Маша и Медведь" на студии "Анимаккорд"), как зовут художницу, придумавшую "Моих маленьких пони" (Лорен Фауст).

Практика: не предусмотрена.

## **2 КЛАСС**

### **История анимации**

История студии Союзмультфильм. Роман Качанов.

Теория: Просмотр м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка», 1969 г., Александр Татарский. Теория: Просмотр м/ф «Падал прошлогодний снег», 1986 г.

Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш Теория: Просмотр м/ф "Симпсоны", "Время приключений", "Гравити Фолз".

Практика не предусмотрена.

### **Основы драматургии**

Вводное занятие. «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения. Разбор примеров.

Понятия "Тема", "идея", "главная мысль". Просмотр коротких мультфильмов ("Милый дом Чи"), поиск темы каждой из серий, мультфильма в целом.

Главный герой. Раскрытие характера персонажа.

Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка Понятия " завязка", " развитие действия", " кульминация" развязка".

Разбор русских народных сказок (Курочка ряба, Колобок, Теремок и т.п.), поиск составных драматических элементов.

Написание сценария собственного мультфильма Выстраивание логичного повествования, внимание к характерам персонажей, мотивировкам действий. В истории обязательно должна быть идея и проблема (драматургический конфликт).

Практика: Написание сценария собственного м/ф самостоятельно или с помощью педагога.

Составление экспликации к своему м/ф.

Составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.

Создание раскадровки по своему сценарию.

Составные части элементарной раскадровки - номер сцены, схематичная зарисовка кадра (ракурс и крупность плана), описание действия в кадре.

Создание раскадровки по своему сценарию.

### **Художественное творчество**

Создание реквизита к мультфильму.

Работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий в зависимости от порядка съемки сцен.

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.

Техника безопасности при работе с сыпучим материалом. Основные приемы: насыпание и рисование по насыпанному. Просмотр мультфильмов для образца.

Практика: Знакомство с материалом "на ощупь", репетиция этюда без съемки.

Работа над титрами к своим мультфильмам. Создание начальных и финальных титров.

### **Съемки основного мультфильма**

Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации мультфильма в технике перекладной анимации. ( программа HUE Animation)

Съемки индивидуальных проектов. Съемки титров/ Съемки этюдов, упражнений ( программа HUE Animation)

Съемка этюда в технике предметной анимации. ( программа HUE Animation)

### **Озвучка**

Озвучка мультфильма

### **Контрольные занятия**

Словарь аниматора

Теория: Что такое "мульти" и "анима". Своими словами объяснить, что такое «сценарий»,

«раскадровка», «марионетка», «завязка», «кульминация», «развязка», «экспозиция», «титры», «экспликация». 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.

Практика: не предусмотрена.

Викторина по истории анимации

Теория: Назвать анимационные студии, имена художников-мультипликаторов, современные российские студии и их мультфильмы.

Практика: не предусмотрена.

### **3 КЛАСС**

#### **История анимации**

История отечественной мультипликации.

Теория: Пионеры кукольной мультипликации - Владислав Старевич и Александр Ширяев. Просмотр м/ф "Прекрасная Люконида".

Юрий Норштейн, "Ёжик в тумане". Особенности создания шедевра.

Александр Петров. Техника живописи по стеклу. Просмотр отрывка фильма, получившего премию Оскар "Старик и море".

Арменфильм, Гергий Саакянц, просмотр м/ф "В синем море в белой пене".

Современная фестивальная мультипликация: Константин Бронзит, номинация на Оскар, фильм "Мы не можем жить без космоса".

Иван Максимов, "Ветер вдоль берега", Анна Романова "Несуразь" и другие ученики Максимова (Леонид Шмельков, Соня Кендль,

Катерина Бим и т.д.)

Современная стоп-моушн мультипликация: Евгения Жиркова, "Летающий мальчик", Наталья Гропфель. "Сказка", альманах "Гора самоцветов".

Практика: не предусмотрена.

#### **Основы драматургии**

Разработка сценария

Теория: Изучение принципов написания сценария (экспозиция-завязка-развитие- кульминация-развязка). Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Повторение пройденного материала.

Практика: Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками.

Разработка характера персонажа.

Теория: Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Практика: Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

Создание раскадровки по своему сценарию

Теория: расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки). Практика: составление подробной раскадровки.

Составление экспликации к своему м/ф Теория: не предусмотрена.

Практика: составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

#### **Художественное творчество**

Разработка эскизов персонажей Теория: не предусмотрена.

Практика: Разработка эскизов персонажей

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей.

Разработка декораций, работа над фоном.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.)

Работа над объектами.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание.

Работа над титрами к своим мультфильмам.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над марионетками второстепенных персонажей.

### **Съемки основного мультфильма**

Съемки мультфильма.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемки мультфильма по собственному сценарию.

Новогодняя мульт-открытка.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемка новогодней мульт-открытки в любой технике.

### **Съемки этюдов, упражнений**

Законы анимации Уолта Диснея Теория: 12 законов анимации Уолта Диснея:

Сжатие и растяжение.

Подготовка, или упреждение (отказное движение).

Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).

Использование компонок и фазованного движения.

Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.

Смягчение начала и завершения движения.

Дополнительное действие (выразительная деталь).

Расчет времени.

Преувеличение, утрирование.

"Крепкий" (профессиональный) рисунок.

Привлекательность.

Практика: упражнения " маятник", " мяч", " моргание" и др.

Обсуждение и анализ мультфильмов

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее.

Практика: не предусмотрена.

Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

Теория: Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.

Практика: не предусмотрена

### **Озвучка**

Озвучка своего мультфильма.

Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика: Озвучка своего мультфильма.

### **Основы монтажа**

Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

### **Контрольные занятия**

Словарь аниматора

Теория: Знание специфических терминов мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.), знание 12

принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка), названия различных мультипликационных техник. Практика: не предусмотрена

#### **4 КЛАСС**

##### **История анимации**

История зарубежных студий.

Теория: История студий и ведущих мультипликаторов.

Макс Флейшер, изобретение ротоскопа. Бетти Буп и Попай. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Студия "Лайка", современная кукольная анимация. Мастер - Генри Селик. "Кошмар перед Рождеством", "Коралина в стране кошмаров", "Семейка монстров". Демонстрация обучающих фильмов о том, как велись съемки.

История студии "Пиксар". Принципы 3D анимации. Демонстрация обучающих фильмов о работе над "Головоломкой", "Хорошим динозавром".

Хаяо Миядзаки. Сказки между Европой и Азией. Знакомство с работами мастера, ключевыми персонажами.

Феномен аниме. Основные принципы пропорций и рисовки, специфическое отображение эмоций. Просмотр отрывков сериалов "Наруто", "Покемон", "Сейлор Мун". Обсуждение, поиск идеи, характеристика героев.

Современная фестивальная мультипликация: скандинавская школа, французская школа, американская школа анимации.

Практика: не предусмотрена.

##### **Основы драматургии**

Мозговой штурм: разработка идеи Теория: не предусмотрена.

Практика: наброски тем, идей, персонажей, событий. Наброски сюжетов.

Разработка сценария

Теория: Изучение принципов написания сценария (экспозиция-завязка-развитие- кульминация-развязка). Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Повторение пройденного материала.

Практика: Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками.

Разработка характера персонажа.

Теория: Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Практика: Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

Создание раскадровки по своему сценарию

Теория: расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки). Практика: составление подробной раскадровки.

Составление экспликации к своему м/ф Теория: не предусмотрена.

Практика: составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

##### **Художественное творчество**

Разработка эскизов персонажей Теория: не предусмотрена.

Практика: Разработка эскизов персонажей

Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей.

Разработка декораций, работа над фоном.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь,

восковые мелки и т.д.)

Работа над объектами.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание.

Работа над второстепенными персонажами.

Теория: не предусмотрена.

Практика:

Работа над титрами к своим мультфильмам.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над марионетками второстепенных персонажей.

### **Съемки основного мультфильма**

Съемки мультфильма. ( программа HUE Animation) Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемки мультфильма по собственному сценарию.

Новогодняя мульт-открытка. ( программа HUE Animation) Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемка новогодней мульт-открытки в любой технике.

Мульт-открытка к 8 марта Теория: не предусмотрена. ( программа HUE Animation) Практика:

Съемка мульт-открытки к 8 марта в любой технике.

### **Съемки этюдов, упражнений**

Законы анимации Уолта Диснея Теория: 12 законов анимации Уолта Диснея:

Сжатие и растяжение.

Подготовка, или упреждение (отказное движение).

Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).

Использование компонок и фазованного движения.

Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.

Смягчение начала и завершения движения.

Дополнительное действие (выразительная деталь).

Расчет времени.

Преувеличение, утрирование.

«Крепкий" (профессиональный) рисунок.

Привлекательность.

Практика: упражнения " маятник", " мяч", " моргание" и др.

Липсинк

Теория: Как синхронизировать движение губ с речью. Просмотр обучающего материала. Работа с зеркалом.

Практика: Отрисовка форм губ при произнесении различных звуков. Съемка этюда - персонаж произносит имя.

Пиксиляция

Теория: Техника безопасности и какими должны быть движения актеров в хорошей пиксиляции. Повторение правила трех фаз.

Просмотр примеров пиксиляции для вдохновения.

Практика: Съемка мульт

этюда в технике пиксиляция.

Фризлайт

Теория: Особенности экзотической техники рисования светом. Техника безопасности при работе с фонариками в темноте.

Просмотр примеров.

Практика: Мульт-этиюд в технике фризлайт.

White-board animation

Теория: Приемы и техники анимации на маркерной доске. Просмотр вдохновляющих примеров.

Практика: Съемка мульт-этюда в технике

White-board animation.

Предметная анимация Теория: не предусмотрена.



Практика: Съёмка мульт-этюда в технике предметная анимация.

Обсуждение и анализ мультфильмов

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее.

Практика: не предусмотрена.

Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

Теория: Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.

Практика: не предусмотрена.

Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках.

Теория: Просмотр и обсуждение мультфильмов, выполненных в разных техниках. Поиск идей, вдохновения. Поиск темы, идеи, характеров героев.

Практика: не предусмотрена.

### **Озвучка**

Озвучка своего мультфильма.

Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика: Озвучка своего мультфильма.

### **Основы монтажа**

Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.

### **Контрольные занятия**

Словарь аниматора

Теория: Знание специфических терминов мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.), знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка), названия различных мультипликационных техник.

Практика: не предусмотрена.

## **II. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МУЛЬТСТУДИЯ «СТОП- КАДР»**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- основы российской гражданской идентичности, ценностные установки и социально значимые качества личности;

- готовность обучающихся к саморазвитию, мотивация к познанию и обучению, активное участие в социально значимой деятельности.

*Гражданско-патриотическое воспитание* осуществляется через освоение школьниками содержания традиций отечественной культуры, выраженной в её архитектуре, народном, декоративно-прикладном искусстве при составлении эскизов, изготовлении и съёмках декораций, объектов, применяя способы и методы художественной работы с различными материалами для создания мультипликационного фильма. (*сопряжение с учебным предметом «ИЗО» и «Технология»*).

- становление ценностного отношения к своей Родине – России, проявление интереса к истории и культуре Российской Федерации, понимание естественной связи прошлого и настоящего в культуре общества, посредством мультипликации;

- осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности, сопричастности к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края, проявление уважения к

традициям и культуре своего и других народов, через восприятие основ драматургии: придумывать истории, записывать сценарии при озвучивании создаваемых мультипликационных фильмов. *(сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*

#### **Духовно-нравственное воспитание:**

- формирование ценностных ориентаций школьников в отношении к окружающим людям, природе, труду, искусству, культурному наследию через самоопределение и самореализацию, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания детской мультипликации. *(сопряжение с учебным предметом «ИЗО» и «Технология»)*.

- осознание этических понятий, оценка поведения и поступков персонажей художественных произведений в ситуации нравственного выбора при обучении основам драматургии;

- выражение своего видения мира, индивидуальной позиции посредством накопления и систематизации литературных впечатлений, разнообразных по эмоциональной окраске для эмоционального развития ребенка (фантазии, памяти, внимания, чувства времени и пространства, умения управлять своими чувствами, эмоциями, голосом, телом) во время озвучивания своего мультфильма. *(сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*

#### **Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:**

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной), при работе над созданием мультфильма;

- мотивация к творческому труду, работе на результат; способность к различным видам практической преобразующей деятельности при технологии съемки анимационных фильмов в технике перекладной анимации, объемной анимации, стоп-моушн, пиксиляции и др. *(сопряжение с учебным предметом «Технология»)*.

**Трудовое воспитание:** осуществляется в процессе личной художественно-творческой работы по освоению художественных материалов и удовлетворения от создания реального, практического продукта. Воспитываются стремление достичь результат, упорство, творческая инициатива, понимание эстетики трудовой деятельности. Важны также умения сотрудничать с одноклассниками, работать в команде, выполнять коллективную работу — обязательные требования к определённым заданиям, таким как умение делать раскадровки к фильмам; озвучивании, умении пользоваться камерой, чтобы научиться основам операторского умения и фотоискусству, при съёмке мультфильма. *(сопряжение с учебными предметами «Литературное чтение», «ИЗО» и «Технология»)*.

#### **Экологическое воспитание:**

- бережное отношение к природе, осознание проблем взаимоотношений человека и животных, отражённых в литературных произведениях, с помощью мультипликации;

- ответственное отношение к сохранению окружающей среды во время работы с различными материалами, при изготовлении объектов и макетов для использования их при съёмках мультипликационного фильма. *(сопряжение с учебным предметом «Технология»)*.

#### **Ценности научного познания:**

- ориентация в деятельности на первоначальные представления о научной картине мира, понимание важности слова как средства создания словесно-художественного образа, способа выражения мыслей, чувств, идей автора при придумывании истории и записывании сценария, озвучивания мультфильма;

- овладение смысловым чтением для решения различного уровня учебных и жизненных задач;

- потребность в самостоятельной читательской деятельности, саморазвитии средствами литературы, развитие познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в познании произведений фольклора и художественной литературы, творчества писателей. *(сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*.

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности: сценариста, декоратора, режиссера, актера.
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять любую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях. (*сопряжено с учебным предметом «Технология»*).

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Универсальные познавательные учебные действия**

#### *1) Базовые логические действия:*

- устанавливать причинно-следственные связи в сюжете фольклорного и художественного текста при написании сценария и дальнейшей характеристике поступков героев;

#### *2) Базовые исследовательские действия:*

- формулировать с помощью учителя цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану пробные съемки, используя ранее изученные техники (пикселизация, фризлайт и предметная анимация).

#### *3) Работа с информацией:*

- выбирать источник получения информации;
- соблюдать с помощью взрослых (учителей, родителей (законных представителей) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- определение порядка действий, планирования этапов своей работы;
- понимание причины своего неуспеха и нахождение способов выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером; презентовать свой проект;
- оценивать собственную работу и работу одноклассников по итогу выполненной работы при съемках мультипликационного фильма.

### **Универсальные коммуникативные учебные действия**

- ставить цель и определять пути ее достижения, осуществлять контроль и самоконтроль, оценивать свое поведение и поведение партнеров совместной деятельности, оказывать взаимопомощь, решать конфликты, учитывая общую цель, устанавливать рабочие отношения, анализировать результат совместной работы, ответственно относиться к своей задаче по достижению общего результата.
- вести диалог и участвовать в дискуссии, проявляя уважительное отношение к оппонентам, сопоставлять свои суждения с суждениями участников общения, поделиться впечатлениями, обсудить поступки и характеры мультипликационных героев.
- готовить небольшие публичные выступления по защите созданного проекта.

### **Универсальные регулятивные учебные действия**

#### *Самоорганизация:*

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;

#### *Самоконтроль:*

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

### **Совместная деятельность:**

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **1 КЛАСС**

*Обучающиеся должны знать:*

- основы технической работы над созданием мультфильма;
- составлять высказывания по содержанию произведения, связанные с основными понятиями мультипликации («сценарий», «раскадровка», «марионетка» и т.д.). *(Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*
- приобретать первичные знания и навыки композиционного расположения изображения на листе; учиться анализировать соотношения пропорций, визуально сравнивать пространственные величины, для соблюдения двух основных крупности плана (общий и крупный). *(Сопряжение с учебным предметом «Изобразительное искусство»)*.
- способы изображения основных эмоций (удивление, грусть, радость, злость);
- определять последовательность событий в произведении, характеризовать поступки (положительные или отрицательные) героя , используя элементарные основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт). *(Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*

*Обучающиеся должны уметь:*

- придумывать персонажей;
- сочинять небольшие тексты по предложенному началу. *(Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*
- делать раскадровку с помощью педагога;
- выполнять разметку деталей сгибанием, по шаблону, на глаз, от руки; выделение деталей способами обрывания, вырезания и др.; сборку изделий с помощью клея, ниток и др.; оформлять изделия строчкой прямого стежка, чтобы создавать простую марионетку персонажа. *(Сопряжение с учебным предметом «Технология»)*
- пользоваться основными возможностями программы HUE Animation под присмотром педагога (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- осуществлять элементарное сотрудничество, участвовать в коллективных работах под руководством учителя и работать в паре (аниматор + оператор). *(Сопряжение с учебным предметом «Технология»)*
- снимать мультфильмы с частотой анимации 6-8 кадров в секунду

### **2 КЛАСС**

*Обучающиеся должны знать:*

- основы технической работы над созданием мультфильма;
- читать по ролям с соблюдением норм произношения, расстановки ударения, инсценировать небольшие эпизоды из произведения, связанные с основными понятиями мультипликации («тема», «идея», «главная мысль», «сценарий», «раскадровка», «марионетка», «завязка», «кульминация», «развязка», «экспозиция», «титры», «экспликация». *(Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*

-описывать характер героя, находить в тексте средства изображения (портрет) героя и выражения его чувств, оценивать поступки героев произведения, устанавливать взаимосвязь между характером героя и его поступками, сравнивать героев одного произведения по предложенным критериям, характеризовать отношение автора к героям, его поступкам, используя основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка). (*Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»*)

- различные техники stop-motion анимации (предметная анимация);

*Обучающиеся должны уметь:*

- раскрыть характер персонажа;

- понимать особенности проектной деятельности, осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт, работая в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы). (*Сопряжение с учебным предметом «Технология»*)

-самостоятельно пользоваться основными возможностями программы HUE Animation (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);

- снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

### **3 КЛАСС**

*Обучающиеся должны знать:*

-основы технической работы над созданием мультфильма;

-основные понятия мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг»);

- характеризовать героев, описывать характер героя, давать оценку поступкам героев, составлять портретные характеристики персонажей; выявлять взаимосвязь между поступками, мыслями, чувствами героев, сравнивать героев одного произведения и сопоставлять их поступки по предложенным критериям (по аналогии или по контрасту), используя основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка). (*Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»*)

- различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пиксияция).

*Обучающиеся должны уметь:*

-определять главного и второстепенных персонажей в просмотренных мультфильмах;

-с помощью наводящих вопросов преподавателя формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);

- придумывать интересных, характерных персонажей;

- сочинять тексты, используя аналогии, иллюстрации, придумывать продолжение прочитанного произведения и сочинять истории с применением законов драматургии. (*Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»*)

-делать раскадровку самостоятельно;

- изображать красками портрет человека с опорой на натуру или по представлению для создания марионетки персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами. (*Сопряжение с учебным предметом «Изобразительное искусство»*).

-самостоятельно пользоваться основными возможностями программы HUE Animation (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.

## 4 КЛАСС

*Обучающиеся должны знать:*

- обширный материал, который был пройден в предыдущие годы;
- тонкости технической работы над созданием мультфильма;
- специфические термины мультипликации («референс», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.)
- законы анимации Уолта Диснея;
- характеризовать героев, давать оценку их поступкам, составлять портретные характеристики персонажей, выявлять взаимосвязь между поступками и мыслями, чувствами героев, сравнивать героев одного произведения по самостоятельно выбранному критерию (по аналогии или по контрасту), характеризовать собственное отношение к героям, поступкам; находить в тексте средства изображения героев (портрет) и выражения их чувств, описание пейзажа и интерьера, устанавливать причинно-следственные связи событий, явлений, поступков героев, соблюдая принципы написания сценария (экспозиция - завязка - развитие - кульминация - развязка). *(Сопряжение с учебным предметом «Литературное чтение»)*

*Обучающиеся должны уметь:*

- самостоятельно планировать и выполнять практическое задание (практическую работу) с опорой на инструкционную (технологическую) карту или творческий замысел; при необходимости вносить коррективы в выполняемые действия, чтобы приготовить съемочное пространство к работе: закрепить фон, выставить свет, настроить крупность кадра, резкость на фотоаппарате (под присмотром педагога). *(Сопряжение с учебным предметом «Технология»)*
- самостоятельно работать с программой HUE Animation (включать, создавать или находить нужный файл, выставлять настройки качества изображения);
- самостоятельно формулировать идею, главную мысль придуманного (или просмотренного) мультфильма;
- продумывать характер персонажей, их предыстории, мотивы их действий, причины и следствия поступков;
- снимать мультфильмы с частотой анимации 12 кадров в секунду.

## III. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 1 КЛАСС

№ п/п	Раздел (тема)	Количество часов	Воспитательный компонент	Форма проведения занятий
1	История анимации	2	Воспитание гражданской позиции на примерах отечественной и зарубежной мультипликации.	Виртуальная экскурсия
2	Основы драматургии	8	Воспитывать чувство коллективизма, интерес к профессиям людей, создающих мультфильм.	Литературная гостинная
3	Художественное творчество	10	Воспитание познавательного, художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на учащихся.	Художественная студия
4	Съёмка основного мультфильма	10	Воспитывать интерес детей, их личную заинтересованность к созданию мультфильма и повышению познавательной	Творческая мастерская

			активности.	
5	Съёмка этюдов, упражнений	2	Воспитание отечественных духовных, нравственных и культурных традиций при работе над съёмками этюдов и упражнений.	Студия анимации
6	Контрольное занятие	1	Воспитание умения защиты совместного проектного задания с опорой на предложенные образцы.	Защита проекта.
	<b>Итого:</b>	<b>33</b>		

## 2 КЛАСС

№ п/п	Раздел (тема)	Количество часов	Воспитательный компонент	Форма проведения занятий
1	История анимации	2	Воспитанию культуры общения, потребности в самовоспитании; формирование патриотических чувств.	Виртуальная экскурсия
2	Основы драматургии	10	Воспитывать способность размышлять над различными ситуациями, сопереживать, сочувствовать, делать нравственный выбор.	Литературная гостиная
3	Художественное творчество	10	Воспитание нравственных ценностей (чувств) средствами художественного творчества в мультипликации.	Художественная студия
4	Съёмка основного мультфильма	9	Воспитывать интерес, внимание и последовательность в процессе создания мультфильма, поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.	Творческая мастерская
5	Съёмка этюдов, упражнений	1	Воспитание у детей переосмысливание поступков героев, придумывать различные варианты развития и окончания сюжета.	Практические занятия.
6	Озвучка	1	Воспитывать умение договариваться, распределять роли для озвучивания каждого кадра.	
6	Контрольное занятие	1	Воспитание познавательного интереса у детей посредством создания мультфильма в ходе реализации проекта.	Защита проекта.

	<b>Итого:</b>	<b>34</b>		
--	---------------	-----------	--	--

### 3 КЛАСС

<b>№ п/п</b>	<b>Раздел (тема)</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Воспитательный компонент</b>	<b>Форма проведения занятий</b>
1	История анимации	1	Воспитание нравственных качеств: взаимопомощи, понимания через изучение истоков российской мультипликации.	
2	Основы драматургии	5	Воспитание нравственных качеств человека таких как: чувство взаимовыручки, товарищество, что должно становиться нормой жизненного поведения в человеческих отношениях.	Литературная гостинная
3	Художественное творчество	6	Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.	Художественная студия
4	Съёмка основного мультфильма	8	Воспитывать умение детей общаться и взаимодействовать со взрослыми и сверстниками; договариваться, распределять действия, сотрудничать.	Творческая мастерская
5	Съёмка этюдов, упражнений	6	Воспитывать у детей ответственность брать на себя разные роли в соответствии с сюжетом при съёмке этюдов и упражнений.	Практические занятия.
6	Озвучка	4	Воспитывать умение договариваться, распределять роли для озвучивания каждого кадра.	
7	Основы монтажа	3	Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, умение взаимодействовать в команде, достигать результата совместными усилиями.	
6	Контрольное занятие	1	Воспитание познавательного интереса у детей посредством создания мультфильмов в ходе реализации проекта.	Защита проекта.
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>		



## 4 КЛАСС

№ п/п	Раздел (тема)	Количество часов	Воспитательный компонент	Форма проведения занятий
1	История анимации	1	Воспитывать интерес к истории возникновения и развития мультипликации.	Теоретическое занятие
2	Основы драматургии	5	Воспитание у детей положительных качеств через обогащение чувственного опыта и развитие эмоциональной сферы личности на становление нравственной и духовной составляющей внутреннего мира ребёнка.	Литературная гостиная
3	Художественное творчество	6	Воспитание познавательного, художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на учащихся.	Художественная студия
4	Съёмка основного мультфильма	6	Воспитывать интерес, внимание и последовательность в процессе создания мультфильма.	Творческая мастерская
5	Съёмка этюдов, упражнений	7	Воспитывать интерес ребят к искусству мультипликации.	Практические занятия.
6	Озвучка	5	Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве, ответственное отношение к своей работе.	Практические занятия.
7	Основы монтажа	3	Воспитывать у детей умение работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми.	Теоретическо-практические занятия
6	Контрольное занятие	1	Воспитание художественного, творческого развития детей через показ созданного проекта.	Защита проекта.
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>		

### Электронно-образовательные ресурсы

История анимации:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=NPAz-N9UZY8>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=nsbynSSdVuQ>
3. [https://yandex.ru/video/preview/?text=ссылка%20на%20мультфильм%20смешарики&path=yandex\\_search&parent-reqid=1654684091977466-8053290068431346657-vla1-2630-vla-17-balancer-8080-BAL-2712&from\\_type=vast&filmId=7588987040667929110](https://yandex.ru/video/preview/?text=ссылка%20на%20мультфильм%20смешарики&path=yandex_search&parent-reqid=1654684091977466-8053290068431346657-vla1-2630-vla-17-balancer-8080-BAL-2712&from_type=vast&filmId=7588987040667929110)

## КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 1 КЛАСС

№ п/п	Содержание (тема занятия)	Дата	Примечание
1.	<b>История анимации</b> Вводное занятие. История студии Дисней. История студии Warner Bros. История студии Союзмультфильм.		
2.	<b>История анимации</b> Современная отечественная анимация.		
3.	<b>Основы драматургии</b> «Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров. Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.		
4.	<b>Основы драматургии</b> Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя.		
5.	<b>Основы драматургии</b> Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога		
6.	<b>Художественное творчество</b> Разработка эскизов персонажей		
7.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Первый пробный мультфильм.		
8.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Первый пробный мультфильм. <i>Мини-проект «Первый и финальный кадры мультфильма»</i>		
9.	<b>Основы драматургии</b> Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога		
10.	<b>Основы драматургии</b> Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.		
11.	<b>Художественное творчество</b> Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.		
12.	<b>Художественное творчество</b> Разработка декораций, работа над фоном.		
13.	<b>Художественное творчество</b> Работа над титрами к своим мультфильмам.		
14.	<b>Художественное творчество</b> Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.		
15.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Первый пробный мультфильм		
16.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Первый пробный мультфильм		
17.	<i>Мини-проект «Реквизиты к мультфильму»</i>		
18.	<b>Основы драматургии</b> Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.		
19.	<b>Основы драматургии</b> Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.		
20.	<b>Художественное творчество</b> Создание реквизита для		

	мультфильма по своему сценарию.		
21.	<b>Художественное творчество</b> Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.		
22.	<b>Художественное творчество</b> Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.		
23.	<b>Художественное творчество</b> Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.		
24.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Мультфильм по собственному сценарию.		
25.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Мультфильм по собственному сценарию.		
26.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Мультфильм по собственному сценарию.		
27.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Мультфильм по собственному сценарию.		
28.	<b>Съёмки этюдов, упражнений</b> Понятие «фаза движения». Правило трех фаз. <i>Проект. Мультфильм.</i>		
29.	<b>Основы драматургии</b> Структура фильма. Начальные и финальные титры.		
30.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Мультфильм по собственному сценарию.		
31.	<b>Съёмка основного мультфильма</b> Мультфильм по собственному сценарию.		
32.	<b>Съёмки этюдов, упражнений</b> Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок		
33.	<b>Контрольные занятия</b> Словарь аниматора. Викторина по истории анимации. Защита проектов.		

## 2 КЛАСС

№ п/п	Содержание (тема занятия)	Дата	Примечание
1.	<b>История анимации.</b> История студии Союзмультфильм. Роман Качанов. Александр Татарский. Просмотр м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка», «Падал прошлогодний снег»		
2.	<b>История анимации.</b> Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш. Просмотр м/ф «Симпсоны», «Время приключений»		
3.	<b>Основы драматургии.</b> «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения. Разбор примеров.		
4.	<b>Основы драматургии.</b> Главный герой. Раскрытие характера персонажа. Его мечты, стремления, цели. Внешность персонажа.		
5.	<b>Художественное творчество.</b> Создание реквизита к мультфильму		
6.	<b>Художественное творчество.</b> Создание реквизита к мультфильму		

7.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации (программа HUE Animation)		
8.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации (программа HUE Animation). <b>Мини-проект «Земной и волшебный мир в сказке»</b>		
9.	<b>Основы драматургии.</b> Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка. Русские народные сказки «Курочка ряба», «Колобок», «Теремок», поиск составных драматических элементов.		
10.	<b>Основы драматургии.</b> Написание сценария собственного мультфильма. Идея, проблема (драматургический конфликт)		
11.	<b>Основы драматургии.</b> Написание сценария собственного мультфильма		
12.	<b>Художественное творчество.</b> Создание реквизита к мультфильму		
13.	<b>Художественное творчество.</b> Создание реквизита к мультфильму		
14.	<b>Художественное творчество</b> Приемы и техники работы с пластилином		
15.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации. (программа HUE Animation)		
16.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации (программа HUE Animation)		
17.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации. (программа HUE Animation). <b>Мини-проект. Мультфильм.</b>		
18.	<b>Основы драматургии.</b> Написание сценария собственного мультфильма		
19.	<b>Основы драматургии.</b> Написание сценария собственного мультфильма		
20.	<b>Основы драматургии.</b> Составление экспликации к своему м/ф.		
21.	<b>Художественное творчество</b> Приемы и техники работы с пластилином.		
22.	<b>Художественное творчество</b> Приемы и техники работы с сыпучим материалом		
23.	<b>Художественное творчество.</b> Приемы и техники работы с сыпучим материалом		
24.	<b>Художественное творчество.</b> Работа над титрами к своим мультфильмам. Создание начальных и финальных титров.		
25.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации. (программа HUE Animation)		
26.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации.		

	(программа HUE Animation)		
27.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации. (программа HUE Animation)		
28.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации. (программа HUE Animation). <b>Мини-проект. Мультфильм.</b>		
29.	<b>Основы драматургии.</b> Создание раскадровки по своему сценарию.		
30.	<b>Основы драматургии.</b> Создание раскадровки по своему сценарию.		
31.	<b>Художественное творчество.</b> Работа над титрами к своим мультфильмам. Создание начальных и финальных титров		
32.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> Этюд в технике предметной анимации. (программа HUE Animation)		
33.	<b>Озвучка.</b> Озвучка мультфильма		
34.	<b>Контрольные занятия.</b> Словарь аниматора. <b>Защита проектов.</b>		

### 3 КЛАСС

№ п/п	Содержание (тема занятия)	Дата	Примечание
1.	<b>История анимации</b> История отечественной мультипликации		
2.	<b>Основы драматургии</b> Разработка сценария		
3.	<b>Художественное творчество</b> Разработка эскизов персонажей		
4.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Съемки мультфильма		
5.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Съемки мультфильма		
6.	<b>Съёмка этюдов, упражнений</b> Законы анимации Уолта Диснея		
7.	<b>Основы монтажа</b> Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.		
8.	<b>Озвучка</b> Озвучка своего мультфильма. <b>Мини-проект. Мультфильм.</b>		
9.	<b>Основы драматургии</b> Разработка характера персонажа		
10.	<b>Художественное творчество</b> Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.		
11.	<b>Художественное творчество</b> Разработка декораций, работа над фоном.		
12.	<b>Съёмка этюдов, упражнений</b> Законы анимации Уолта Диснея		
13.	<b>Съёмка этюдов, упражнений</b> Законы анимации Уолта Диснея		

14.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Новогодняя мульт-открытка		
15.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Новогодняя мульт-открытка		
16.	<b>Основы монтажа</b> Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.		
17.	<b>Озвучка</b> Озвучка своего мультфильма. <i>Мини-проект. Мультфильм.</i>		
18.	<b>Основы драматургии</b> Создание раскадровки по своему сценарию		
19.	<b>Основы драматургии</b> Составление экспликации к своему м/ф		
20.	<b>Художественное творчество</b> Работа над объектами.		
21.	<b>Художественное творчество</b> Работа над титрами к своим мультфильмам.		
22.	<b>Художественное творчество</b> Работа над титрами к своим мультфильмам.		
23.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Съемки мультфильма		
24.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Съемки мультфильма		
25.	<b>Съёмка этюдов, упражнений</b> Законы анимации Уолта Диснея		
26.	<b>Съёмка этюдов, упражнений</b> Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок		
27.	<b>Основы монтажа</b> Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов.		
28.	<b>Озвучка</b> Озвучка своего мультфильма. <i>Мини-проект. Мультфильм.</i>		
29.	<b>Основы драматургии</b> Составление экспликации к своему м/ф		
30.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Съемки мультфильма		
31.	<b>Съемки основного мультфильма</b> Съемки мультфильма		
32.	<b>Съёмка этюдов, упражнений</b> Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение		
33.	<b>Озвучка</b> Озвучка своего мультфильма		
34.	<b>Контрольные занятия</b> Словарь аниматора. Викторина по истории анимации. Защита проектов.		

#### 4 КЛАСС

№ п/п	Содержание (тема занятия)	Дата	Примечание
1.	<b>История анимации</b> История зарубежных студий		
2.	<b>Основы драматургии.</b> Мозговой штурм: разработка идеи		
3.	<b>Основы драматургии.</b> Разработка сценария		
4.	<b>Художественное творчество.</b> Разработка эскизов		

	персонажей		
5.	<b>Художественное творчество.</b> Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.		
6.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки мультфильма		
7.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Съемки мультфильма		
8.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> Законы анимации Уолта Диснея. <i>Мини-проект. Мультфильм.</i>		
9.	<b>Основы драматургии.</b> Разработка характера персонажа		
10.	<b>Художественное творчество.</b> Разработка декораций, работа над фоном.		
11.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Новогодняя мульт-открытка		
12.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Новогодняя мульт-открытка		
13.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> Липсинк		
14.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> Пиксиляция		
15.	<b>Озвучка.</b> Озвучка своего мультфильма		
16.	<b>Озвучка.</b> Озвучка своего мультфильма		
17.	<b>Основы монтажа.</b> Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов. <i>Мини-проект. Мультфильм.</i>		
18.	<b>Основы драматургии.</b> Создание раскадровки по своему сценарию		
19.	<b>Художественное творчество.</b> Работа над объектами.		
20.	<b>Художественное творчество.</b> Работа над второстепенными персонажами.		
21.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Мульт-открытка к 8 марта		
22.	<b>Съемки основного мультфильма.</b> Мульт-открытка к 8 марта		
23.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> Фризлайт		
24.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> White-board animation		
25.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> Предметная анимация		
26.	<b>Озвучка.</b> Озвучка своего мультфильма		
27.	<b>Озвучка.</b> Озвучка своего мультфильма		
28.	<b>Основы монтажа.</b> Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов. <i>Мини-проект. Мультфильм.</i>		
29.	<b>Основы драматургии.</b> Составление экспликации к своему м/ф		
30.	<b>Художественное творчество.</b> Работа над титрами к своим мультфильмам		
31.	<b>Съёмка этюдов, упражнений.</b> Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок		
32.	<b>Озвучка.</b> Озвучка своего мультфильма		
33.	<b>Основы монтажа.</b> Работа в программе HUE Animation, монтаж снятых мультфильмов		

34.	<b>Контрольные занятия.</b> Словарь аниматора. Викторина по истории анимации. <b>Защита проектов.</b>		
-----	---	--	--

**Учебно-методическое обеспечение:**

- 1.Н.С.Муродходжаева, И.В.Амочаева Мультстудия «Я творю мир» Москва, 2018г., с использованием программного обеспечения HUE Animation.
- 2.Сборник Полёт «Жар-Птицы» Горизонты мультипликационной педагогики. Составитель П.И.Анофриков. Редактор А.А.Мелик-Пашаев. Г.Новосибирск 2013год
- 3.Г. Уайтэкер, Д. Халас, «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
- 4.У. Фостер ,«Основы анимации»,Москва, «Астрель», 2000г.
- 5.М.Карлсон, «Создай свой пластимир», Ростов на Дону, «Феникс» 2009г.
6. М. Зейц, «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ»., 2010г.
- 7.М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г