Частное учреждение дополнительного образования «УМКА»
ИНН/КПП: 2460068788/246001001 ОГРН: 1052460043646
660028 г. Красноярск ул. Толстого 49, пом. 94
т. 205-111-7

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ЧУДО «УМКА»
от 01.09.2020 г. № 30-о

.

«Азы мультипликации»
(анимационная студия «Мульти+»)

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Вид программы:
познавательно-творческая
Возраст учащихся: 1-2 класс
Автор-составитель:
Попкова Галина Васильевна

Красноярск

Пояснительная записка

Программа предназначена для организации внеурочной деятельности по общекультурному и художественно-эстетическому направлениям в 1-2 классах ЧУДО «УМКА» г. Красноярска, направлена на формирование способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей.

Программа рассчитана на 36 часов. Периодичность занятий 1 раз в неделю по 1 часу.

Первый год обучения **«Азы мультипликации».**

В ходе знакомства с программой дети пробуются «на вкус» **все основные анимационные техники**, начиная от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-столе может создавать очень красивые анимационные композиции. Работа над сверхкороткими мультфильмами-зарисовками (12 час), в которых происходит только одно какое-то интересное движение.

Схема работы: одно занятие – одна зарисовка индивидуальная либо групповая. Создание мультфильма группового и индивидуального (16 час). Все занятия связаны между собой и содержат лекционный материал (8 час).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА 2017/2018 УЧЕБНЫЙ ГОД

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		
		на тему	теория	практика
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы? Что такое анимация. История анимации.	1	0,5	0,5
2	Движение – основа анимации	6	1,5	4,5
3	Прикладное творчество в анимации	6	1	5
4	Оснащение процесса съемки	2	1	1
5	Драматургия	5	1	4
6	Звуковое оформление мультфильма	4	1	3
7	Специфика языка экрана	4	1	3
8	Технология съемочного процесса	8	1	7
	Всего	**36**	**8**	**28**

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Вид деятельности	Кол-во часов	
				теория	практика
1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. Практика: движение выдуманной детьми фигуры. Краткое обсуждение полученного результата	Познавательно-игровая	0,5	0,5
2-7	Движение – основа анимации	Анимационное искусство и его составляющие. Значение временного пространства в мульт-ме. Значение движения в анимации. Темп и ритм при передаче движения. Понятие фазы движения. Анализ этапов движения. Практика: особенности движения различных героев (кто как прыгает, ползает, бегает, летает, растет и т.д.) Прыгающий мячик, вырастающий цветок и т.д.	Познавательная, игровая, трудовая	1,5	4,5
8-13	Прикладное творчество в анимации	Работа над изготовлением марионетки. Процесс изготовления динамических игрушек и способы соединения деталей. Аппликация. Технология работы с природным материалом. Практика: изготовление персонажа в технике по выбору. Выполнение анимационного образа в технике аппликации.	Познавательная, игровая, трудовая	1,5	4,5
14-15	Оснащение процесса съемки	Рабочий стол. Устройство для съемки. Съемка различными приборами, особенности и техника работы с ними. Работа оператора. Практика: упражнения на движения и сравнение их между собой.	Познавательная, практическая	1	1
16-20	Драматургия	Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории. Видение автора-писателя и	Познавательная, игровая, трудовая	1	4

		автора-режиссера и художника. Практика: собственное сочинение. Краткая история с иллюстрациями. Книжка-малышка.			
21-24	Звуковое оформление мультфильма	Музыка и речь в фильме и их значение. Практика: литературно-музыкальный конкурс	Игровая, познавательная, креативная	1	3
25-28	Специфика языка экрана	Разноплановость: значение смены крупного, среднего плана. Ракурс. Стилистика и гротеск в изображении героев. Понятие перекладки. Выразительность героя.	Познавательная, игровая, трудовая	0,5	3
29-35	Технология съемочного процесса	Выполнение анимационных работ с использование различных техник	Трудовая, креативная	1	5
36	Итоговое занятие	Просмотр итогового мультфильма и лучших мульт-этюдов по итогам года.	Развлекательно-социальная		1