

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Добрянская основная общеобразовательная школа №5»

Утверждено на заседании
методического совета школы
Протокол № __1__ от 16.09.2013г.

Председатель МС _____ В.М. Галкина

Краткосрочный курс
«Пластилиновая анимация»
для учащихся 5 – 6 классов

Автор:
Рытова Ирина Викторовна,
учитель русского языка и литературы

Пояснительная записка

1. Общая характеристика курса

Программа курса по выбору «Пластилиновая анимация» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, основной образовательной программы с учетом особенностей общего образования, возможностей применения ИКТ не только в учебном процессе, но и в реализации проектной деятельности в урочной и внеурочное время.

Направление работы, в рамках которого реализуется программа – дополнительное образование учащихся в области прикладной деятельности.

Категория учащихся, для которой предназначена данная программа – группа учащихся 5-6 классов смешанного состава (девочки и мальчики) до 15 человек.

Количество часов – 8, из них:

- комбинированное занятие (новые сведения и практическая работа) – 5 часов;
- самостоятельная работа – 2 часа;
- творческая практическая работа – 1 час.

Наличие программы в Учебном плане школы в плане внеурочной деятельности – программа реализуется в рамках вариативной части Учебном плане школы по выбору учащихся.

Организационные условия реализации программы:

- время проведения в течение года: 4 раза в год для разных групп учащихся (по четвертям);
- режим проведения: 1 раз в неделю по 2 часа.
- место реализации программы: кабинет русского языка и литературы 310

2. Цели программы «Пластилиновая анимация»:

формирование у учащихся творческого мышления, активной позиции ученика по отношению к собственному учению.

Задачи курса:

- формирование системы знаний по объемной и плоскостной лепке, основам мультимедийной грамотности;
- обучение ребенка основам композиции литературного произведения для создания сценария мультфильма;
- воспитание аккуратности и дисциплинированности;
- воспитание настойчивости в достижении поставленных задач и преодолении трудностей;
- воспитание уверенности в собственных силах;
- развитие эмоциональной сферы ребенка;
- развитие наглядно – образного мышления, репродуктивного воображения;
- развитие мотивации к творческому поиску.

Изучение курса «Пластилиновая анимация» призвано помочь учащимся включиться в процесс освоения новой мультимедийной грамотности, самим делать мультфильмы, как в качестве развлечения, так и в качестве учебных пособий. Курс позволяет сформировать толерантные отношения, приобрести навыки выявления и решения проблем, анализа и обработки информации и достижение следующих результатов:

Личностные	Метапредметные	Предметные
Проявление познавательных интересов и активности.	Планирование процесса деятельности; определение способа решения задачи.	Выбор сценария , работа по композиции произведения.
Проявление образного и логического мышления, фантазии и художественного вкуса.	Диагностика результатов по заданным критериям; разрешение противоречий в технологическом процессе.	Владение методами чтения и понимания будущего действия, четкое проговаривание и создание композиций.
Выражения стремления к саморазвитию и продолжению занятий самостоятельно.	Соблюдение правил работы с компьютерной техникой.	Владение способами безопасной и рациональной организации труда.

1. Характеристика процесса обучения

Форма занятий: В начале курса обучения основная форма – комбинированный урок, состоящий из сообщения познавательных сведений, вводного и текущего инструктажа, практической работы, самооценки-релаксации. В ходе этих занятий учащиеся осваивают и закрепляют приемы работы под руководством учителя. Затем выполняется самостоятельная работа – создание мультипликационного фильма. В конце курса обучения проводится конкурс «Я мультимастер». На занятии курса, дополнительном занятии и дома выполняются самостоятельная работа по его реализации. В заключение курса предполагается показ лучших работ по школьному телевидению.

Ресурсное обеспечение: Наглядный материал для занятий – мультфильмы, созданные учащимися, пластилиновые фигурки выполненные учителем и учащимися, и их фото; примеры сценариев – фонд учителя, веб-камера или фотоаппарат, компьютер – фонд школы. Пластилин приобретается за счет средств родителей учащихся.

2. Формы контроля образовательных достижений учащихся

Объект оценивания: мультфильм

Требования к объекту оценивания: мультфильм снят по сценарию, смонтирован.

Таблица №1

№	Критерии оценки	Показатели
1.	Создание сценария:	<ul style="list-style-type: none"> – Сценарий не написан – 0 б.; – при написании обращался за помощью к учителю– 1 б.; – Сценарий написан, но не раскрыта до конца тема-1,5б – Сценарий написан в соответствии критериям– 2 б.
2.	Лепка героев	<ul style="list-style-type: none"> – Учащийся не смог перейти к этапу лепки –0 б.; – Герои не полностью соответствуют заявленному сценарию – 1б -- Лепит с помощью учителя– 1 б.; - В работе проявил творческий подход – 1,5б – Герои создаются учеником самостоятельно – 2 б.

3.	Съемка фильма	– Ученик не может реализовать предложенную задачу – 0 б.; – Ученик с помощью учителя реализует задачу – 1 б.; – Ученик самостоятельно снимает фильм – 2 б.
4.	Монтаж и озвучка	– Ученик не может реализовать предложенную задачу – 0 б.; – Ученик с помощью учителя реализует задачу – 1 б.; – Ученик самостоятельно монтирует и озвучивает фильм – 2 б.
5.	итога	От 6 до 8 баллов – Ученик творчески подходит к работе От 4 до 5 баллов – Ученик может самостоятельно реализовать задачу, поставленную с помощью учителя От 0 до 3 – Не сформировано умение самостоятельно решать задачу

ПРОЦЕДУРА ОЦЕНИВАНИЯ: Учитель заполняет таблицу №1, оценивая работу по баллам, составляет рецензию с указанием положительных и отрицательных моментов. Учащиеся (в составе 3 человек) после просмотренного фильма заполняют таблицу №2. Оценивают работу по пятибалльной системе.

Таблица №2

Название фильма	Интересная идея фильма.	Соответствие сценарию;	Творческий подход;	аккуратность	итог

После процедуры оценивания баллы, поставленные учителем и учениками суммируются. Ученик, набравший наибольшее количество баллов награждается дипломом.

На итоговом занятии проводится анкетирование учащихся по оцениванию результативности программы курса Таблица №3.

Таблица №3

Критерии оценки результативности программы	Планируемые показатели результативности (анкетирование учащихся)
1. Умение создать 1 мультфильм под руководством учителя.	100% детей
2. Умение создать сценарий, героев самостоятельно.	90% детей
3. Знание правил безопасной и рациональной работы при работе с аппаратурой	100 % детей
4. Могут делать гимнастику для рук и глаз самостоятельно	100 % детей
3. Проявили интерес и активность.	80% детей – высокий уровень; 10% - средний уровень; 10% - низкий уровень
4. Смогли проявить фантазию и творчество.	100 % детей
5. Стремление продолжать занятия самостоятельно.	50% детей
6. Курс «Пластилиновая анимация» понравился	90% детей

Содержание программы курса «Пластилиновая анимация»

Темы	Основное содержание по темам	Характеристика видов деятельности учащихся
Тема 1. Что такое мультипликация? (1 час)	Краткие сведения об истории мультипликации. Виды мультипликации. Почему именно пластилиновая анимация, ее отличие.	После показа учителем мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Шел прошлогодний снег» обсуждение плюсов и сложностей пластилиновой анимации.
Тема 2. Практическая работа. Пишем сценарий (1 часа)	Чтение и выбор сцен из художественных произведений. Создание собственных сценариев.	<i>Под руководством учителя.</i> Каждый выбирает себе какое-то одно место в школе, записываем на доске имена персонажей, и те действия, которые они делают, приступаем к работе по сценарию или дети выбирают сцены из художественных произведений и расписывают их по сценкам так, чтобы можно было собирать историю. Находить и исправлять ошибки.
Тема 3. Самостоятельная работа «Изготовление пластилиновых героев и создание декораций» (2 часа)	Самостоятельное планирование работы по теме. Уточнение подбора героев, подбор по цвету и размеру в процессе работы. Выбор предметов для декораций. Самоконтроль.	<i>Самостоятельно:</i> Организовывать рабочее место, Лепят из пластилина плоские фигурки человек, машина, птичка Выбирают, рисуют или лепят из пластилина фон, на котором будет сниматься мультфильм
Тема 4. Творческая практическая работа. Снимаем мультфильм. (2час)	Настройка аппаратуры. Разметка фона. Как будут двигаться наши герои	<i>Самостоятельно:</i> Определять проблему, ставить задачи по ее решению. Формулировать критерии для съемки, предназначенной для конкретной ситуации. Самостоятельно снимать мультфильм. Анализировать плюсы и минусы работы.
Тема 5 Творческая практическая работа Обработка фильма с помощью компьютерных программ и озвучивание.	Работа с программой Windows MovieMaker озвучивание.	Понять общие принципы работы с программой Windows MovieMake эффективно использовать соответствующие аппаратное и программное обеспечения компьютера,

Тематическое планирование

№ урока	Тема	Освоение приемов
Занятие №1		
1	<i>Вводная лекция.</i> Понятие что такое пластилиновая анимация. Условность движения и изображения. Особенности, сильные и слабые стороны анимации. Объемная анимация. Общая технология создания мультфильма	Ознакомление: Подбор материалов. Рефлексия.
Занятие №2		
2	Придумываем сюжет нашего мультика. Это может быть простая сценка, длиной в несколько минут, но в любом случае мультфильм должен нести в себе какую-то законченную идею, мысль.	Ознакомление: Изложить свою историю на 1,5 - 3 страницах. Сюжет, место и персонажи должны быть уникальными, нужно изложить только саму суть мультфильма. Записывать все идеи Самоконтроль. Рефлексия.
Занятие №3		
3 4	Фактура и свойства материала. Температура. Блики. Анимация материала: из цельного однотонного куска, с заменой, из цветных фрагментов. Скелет. Суставы. Сгибы. Лицо. Глаза. Шарниры. Сменные части лица. Походка. Характер	Ознакомление: Самоконтроль. Вылепить пластилиновых героев (для человечков или животных можно предварительно сделать каркас из проволоки). Подготовить декорации, распечатать фон на листе бумаги, или слепить из пластилина. Рефлексия
Занятие №4		
5 6	Единство стилистики движения. Круговое движение. Ключевые кадры и фазы. Деформация. Движение и пауза. Задание на подготовку к теме «Жест». Жест и движение Выразительная точность действия. Стереотипный жест и характер. Просмотр подборки жестов – фотографии. Задание на жест.	Настройка аппарата. Покадровая съемка. Анализ работы. Самостоятельность. Рефлексия.
7 8	Обработка мультфильма с помощью программы Windows Movie Maker.	Развитие, применение навыков на практике Поиск проблемы. Постановка задач по решению проблемы. Поиск информации. Анализ работы. Самостоятельность. Рефлексия.

Литература для учителя и учащихся

1. Больгерт Н., Больгерт С.Г Мультстудия "Пластилин": лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!- ООО "Издательство Робинс,"2012г-66с.
2. И.А. Лыкова Лепим, фантазируем, играем.- Издательство: Сфера Год выпуска: 2000-60с.
3. И.А. Лыкова Лепим сказку. Мастерилка.- Издательство: Карапуз. 2006г-20с.
4. Интернет-ресурсы.

Коротко о главном.

А зачем вообще делать мультфильмы?

А зачем делать нам мультфильмы, спросите вы? Ведь на дисках и в Интернете полно прикольных роликов – нам хватит до старости. Конечно, хватит. Но, может быть вам, как и мне, хочется попробовать себя на роль мультипликатора, чтобы не искать нужный ролик, а прямо делать его – то есть, самостоятельно выражаться на этом замечательном общечеловеческом языке – языке мультфильма. И создавать мультик – к уроку физики о движении маятников или к уроку литературы о любимом герое, создать свой единственный неповторимый шедевр или просто другу ко дню рождения сделать мультипликационную открытку.

Для примера мы предлагаем вам сделать простенький шестисекундный мультфильм, для того, чтобы понять, что к чему. А дальше уже можно будет творить в своё удовольствие.

С чего начать работу над фильмом? Обычно её начинают со **сценария**.

Сочинение сценария – тут не так-то просто дать совет. Сценарии бывают очень разными по устройству и по тому, как их сочинять.

Вариантов много, но нужно выбрать - свой.

Вариант 1- почти "свалка" событий, из которых потом с помощью музыки собирается целый фильм.

Вариант 2- Каждый выбирает себе какое-то одно место в школе – столовую, спортзал, коридор в перемену и так далее. Потом все наперебой сочиняют и записывают на доске имена тех персонажей, которые в этом месте бывают, и те действия, которые они делают. Все эти предложения записываются на доске. Далее составляем список действий, которые могут в принципе делать эти персонажи. Каждый такой фрагмент даёт возможность одному или двоим участникам приступить к работе почти отдельно от остальных. Собственно, сценарий уже практически готов.

Вариант 3.-Иногда сценарий – это история, которую рассказывает один из детей. Тогда очень важно расписать её по сценкам так, чтобы можно было собирать историю, как бы из бусин.

Вариант 4- Выбрать сюжет из литературного произведения, представить себе как это будет выглядеть и переосмыслить, расписать по сценкам, выделяя главного героя.

Мы с ребятами составили **инструкцию** для начинающих сценаристов:

- Изложите свою историю на 1,5 - 3 страницах. Ваш сюжет, место и персонажи должны быть уникальными, Приготовьтесь к тому, что придется придумывать множество идей, так как не все можно воплотить на экране. Не пишите свою историю длинной, вам нужно изложить только саму суть мультфильма. Записывайте все ваши идеи в отдельную тетрадь или блокнот, возможно, они пригодятся вам в дальнейшем.
- Не усложняйте, ваш сценарий должен быть простым. Вы должны быть в курсе того, какими **мультфильмами** интересуются люди. Читайте журналы, смотрите новости, ходите в детские магазины, спросите ваших друзей о том, какие фильмы они любят. Разработайте эпизоды, чтобы точно знать, о чем вы будете писать.

- Не делайте слишком много эпизодов, иначе мультфильм будет казаться суетливым. В нем вам нужно подробно расписать историю, опишите каждую сцену до малейших деталей. Полукасовой эпизод обычно состоит из 15-25 сцен и 10-20 страниц. Сцены же в среднем делятся от 5 секунд до 3-4 минут. Диалоги лучше включить позже, но если вам в голову пришла удачная фраза или реплика, лучше внести ее в ваш рассказ.
- После изложения всех идей, переходите к написанию непосредственно сценария. **Сценарий** - это ваша история, но созданная особым образом. Опишите все места действия мультфильма и диалоги. Вы должны подробно рассказать о самих персонажах, описать их голос, жилье, внешность, такие детали необходимы для аниматоров. Они должны знать, что именно им нужно рисовать. **Сценарий** обычно состоит из 30-45 страниц, его длина зависит от продолжительности эпизода или самого мультфильма. Обычно эпизод-серия длится 7, 11 или 22 минуты.
- **Удачи вам!**

Итак сценарий и герои готовы, снимаем фильм.

Само слово "мультипликация" означает в переводе с латыни "умножение". Имеется в виду, что мультипликатору, чтобы создать даже небольшой фильм, приходится создавать великое множество изображений. В большинстве других европейских языков слово "мультипликация" означает арифметическое действие "умножение". А для мультфильмов там используют другое слово "анимация", которое как раз и означает "оживление", "одушевление" (сравните со словом "реанимация").

Как делается такой фильм. Ну, прежде всего, для работы обязательно понадобится съёмочная камера – будет это видео или фотокамера или, может быть, веб-камера – это уже не так важно – у каждого из этих устройств есть свои достоинства и недостатки. Важнее некоторые основные принципы этой работы.

Техника работы такова:

1. Подготовка:
 - Создаём и устанавливаем декорации (их можно нарисовать самим, а можно и распечатать или вырезать из журнала)
 - Выставляем свет
 - Готовим персонажи (фигурки из пластилина могут быть и плоскими и объемными)
 - Расставляем их в сцене
 - Примеряемся – соображаем, какие движения у нас произойдут, в каком направлении, с какой скоростью.
2. Приступаем к съёмке.
 - Снимаем кадр
 - Чуть-чуть переставляем персонажей
 - Снимаем следующий кадр
 - Чуть-чуть переставляем персонажей. И так далее.

Особенности работы.

Настройка фотоаппарата или документ-камеры. Желательно отключить вспышку (во-первых, часто бывают неудобные блики и после каждой вспышки фотоаппарат долго готовится к следующей вспышке). Если его не настроить, то все кадры могут оказаться

окрашенными в какой-нибудь цвет – весь фильм станет виден как бы через цветное стекло.

Установка фотоаппарата на штатив

Как правило, у штатива бывает съёмная площадка, которую надо отстегнуть, привинтить к фотоаппарату, а затем уже пристегнуть обратно к штативу, в результате фотоаппарат на штативе должен держаться прочно и не болтаться от каждого прикосновения. Ножки штатива лучше бы приклеить к столу скотчем, чтобы при съёмке штатив случайно не шелохнулся

Установка документ-камеры.

С веб-камерой снимать проще, так как она прочно закрепляется, и установить ее достаточно просто.

Выбор высоты и наклона штатива

Стараемся, чтобы в объективе был только фон будущей сцены, а ничего лишнего в кадр не попадало
закрепить и фон лучше скотчем, чтобы он не съезжал при перестановки героев.

Разметка фона

Перед съёмкой хорошо бы разметить будущее поле съёмки карандашиком по линейке. Если мы хотим поточнее уложиться в сценарий, то аккуратно разметим нашу фоновую картинку. Или можно снимать первые мультфильмы на клетчатой бумаге, чтобы было проще считать. Так занятия мультипликацией могут помочь ещё и в математике.

Нарисуем на фоновой картинке точки во всех тех местах, где будут персонажи в кадрах. Поскольку наши персонажи будут двигаться из-за границы кадра, то и там должна быть разметка. Договоримся, что всю дорогу мы размечаем одинаковыми точками с расстоянием 1 сантиметр между ними – это будет как бы осевая линия.

Автомобиль будет двигаться со скоростью 2 деления за один кадр. А человек – со скоростью 1 деление за один кадр.

Совсем простые сценки, если нам не очень важна точность, можно и не размечать, а просто снимать, как получится – иногда получается очень даже хорошо.

Надо хорошо понимать, сколько кадров снять, чтобы получить одну секунду фильма. Лучше выбирать скорость 6 до 12 кадров в секунду – Приняв такое решение, имейте в виду – каждые 6 снятых кадров – это всего одна секунда фильма. То есть пятисекундный фильм потребует съёмки тридцати кадров. Если на съёмку каждого тратить по две секунды, то на всю съёмку уйдёт примерно минута. (Не считая, конечно времени на подготовку и обдумывание). Съёмка сцены – большая ответственность. Перед работой надо хорошенько примериться. А то придётся потом переснимать всю сцену целиком. Вернуться к середине уже снятой сцены, как правило, не удается.

Полезные советы при съёмке.

Фотоаппарат закреплён. Штатив не шевелится. Можно приступать к съёмке. Двигайте фигуры "по чуть-чуть". Чтобы движение в фильме "прочиталось" надо каждого персонажа двигать в кадре на небольшое расстояние и в нужную сторону. В нашем случае надо будет просто придерживаться разметки.

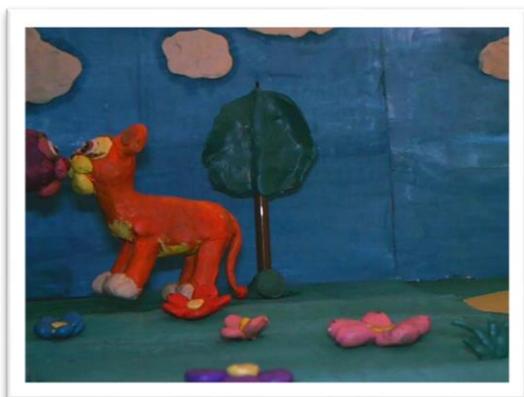


Фигурки на экране могут двигаться одновременно. Передвинув человечка, не забывайте, если надо, передвинуть машинку и птичку, а только потом снимайте кадр. Следите за руками – в момент съёмки в кадре не должно быть никаких лишних деталей – главным образом ничьих рук. Особенно надо следить за этим, когда работаете командой.

Важно! Съёмочная площадка и фотоаппарат должны будут сохранять своё положение в течение всей съёмки. Пожалуйста, позаботьтесь об этом. Не двигайте штатив и фотоаппарат на нём. Все действия может выполнять и один человек, но удобнее, если над фильмом работают хотя бы в паре. Для более сложных многофигурных фильмов хороши бывают и более людные команды. Чтобы не сбиться во время съёмки, кто-то один в съёмочной бригаде должен считать:

1. Считающий командует "РАЗ" – оператор снимает кадр
2. Считающий командует – "И" – участники бригады переставляют фигурки по плану сцены
3. Считающий командует "ДВА" – оператор снимает следующий кадр
4. Считающий командует – "И" – участники бригады переставляют фигурки по плану сцены

И так далее – по счёту снимаем, по "И" переставляем.



Обработка фильма с помощью компьютерных программ

Чтобы озвучивать, монтировать и вообще более полно использовать созданные кадры, чтобы, в конце концов, опубликовать свой фильм в Интернете, надо перенести созданные кадры в компьютер. Там их надо будет подхватить программой Windows MovieMaker или какой-нибудь ещё, пригодной для такой работы. Главное, собрать мультфильм с нужной частотой кадров. В компьютере можно продлить или сократить отдельные кадры, "зациклить" некоторые фрагменты. Можно запустить фрагмент задом наперёд "опрокинуть время" (иногда это бывает нужно – например, мы смяли персонажа в комочек, а в фильме он из комочка появится). Между сценками можно будет вставить переходы, затемнить или высветлить отдельные сценки. Обработка фильма на компьютере целая отдельная и интересная жизнь.

Теперь можете создать свой собственный маленький мультфильм. Конечно, это только начало! **Но мы уже сделали свои первые мультфильмы, а значит, у вас тоже получится.**

