

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «СПЕКТР»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА



**Разработка учебного занятия  
«Введение в искусство мультипликации»  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Мультстудия «ДоброГусь»**

Номинация:  
учебные пособия к дополнительным общеобразовательным программам

Разработчики:  
**Мальцева Виктория Олеговна**  
педагог дополнительного образования  
МБУ ДО ЦДТ «Спектр» г.о. Самара;  
**Шакурова Лилия Энесовна**  
методист  
МБУ ДО ЦДТ «Спектр» г.о. Самара

Самара, 2024

Оглавление:

Аннотация .....	3
1. Информационная карта учебной разработки.....	4
2. Разработка учебного занятия «Введение в искусство мультипликации».....	5
Список используемой литературы.....	13
Приложение 1.....	14

**Аннотация:** Разработка учебного занятия дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия «ДоброГусь» технической направленности.

Цель программы: формирование у обучающихся потребности в технической, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов.

Задачи программы:

*Образовательные:*

- познакомить с историей возникновения мультипликации и ее видами;
- познакомить с технологией создания мультфильма;
- обучать работать с программами видеомонтажа и озвучивания;
- способствовать расширению знаний детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.

*Воспитательные:*

- способствовать воспитанию интереса к технической деятельности;
- способствовать воспитанию самостоятельности, ответственности, коллективизма и взаимопомощи, последовательности в достижении цели;
- способствовать воспитанию ценностного отношения к собственному труду, труду сверстников и его результатам.

*Развивающие:*

- способствовать развитию и проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- способствовать формированию навыков связной речи, умению использовать разнообразные выразительные средства;
- способствовать развитию творческого мышления, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения.

## 1. Информационная карта учебной разработки

№	Разделы	Содержание
1	Учреждение дополнительного образования	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества «Спектр» городского округа Самара
2	Разработчики программы	Мальцева Виктория Олеговна, педагог дополнительного образования; Шакурова Лилия Энесовна, методист
3	Педагог дополнительного образования	Мальцева Виктория Олеговна
4	Направленность	Техническая
5	Образовательная программа срок реализации	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия «ДоброГусь» 2 года
6	Возраст учащихся	6-15 лет
7	Количество человек в группе	10 человек
8	Тема учебного занятия	«Введение в искусство мультипликации»
9	Место данного учебного занятия в программе детского объединения	1 год обучения 1 модуль «Введение в искусство мультипликации»
10	Тип учебного занятия	Комбинированное занятие
11	Форма учебного занятия	Практическое занятие-игра
12	Цель учебного занятия	сформировать у обучающихся начальные представления о мультипликации
13	Задачи учебного занятия	Образовательные: - познакомить с видами мультипликации; - познакомить обучающихся с основными историческими фактами появления мультипликации; - способствовать расширению знаний детей о профессиях. Развивающие: - способствовать развитию интереса к мультипликации и самостоятельному созданию мультфильма; - развивать творческое мышление и воображение; - развивать словарный запас и навыки общения. Воспитательные: - воспитывать ответственность за результат труда; - воспитывать уважительное отношение друг к другу; - воспитывать чувство коллективизма.
14	Методы мотивации и эмоционального стимулирования	Использование игровых форм, поощрение
15	Методы организации познавательной деятельности	Словесные методы (беседа, рассказ, объяснение, пояснение). Демонстрация, викторина.
16	Методы организации	Творческие задания. Наглядный (показ педагога).

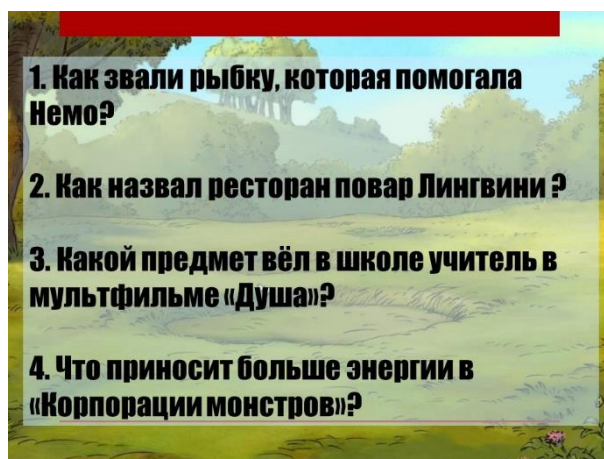
	практической деятельности	
17	Методы контроля и диагностики	Словесный (комментарий педагога по ходу исполнения заданий). Наблюдение, беседа, рефлексия.
18	Используемые технологии	Технология игрового обучения, информационно-коммуникационные технологии
19	Средства обучения	Ноутбук, проектор, презентация ( <a href="https://disk.yandex.ru/i/DRiJ6VvwsXV0MA">https://disk.yandex.ru/i/DRiJ6VvwsXV0MA</a> ), раздаточный материал: картинки

## 2. Разработка учебного занятия «Введение в искусство мультипликации»

Педагог: Здравствуйте, ребята, меня зовут Мальцева Виктория Олеговна. Я предлагаю вам познакомиться с миром мультипликации. Существует огромное количество мультфильмов от разных студий, которые нам предстоит вспомнить. Но для начала я хочу познакомиться с вами, мы будем говорить свое имя и своего любимого героя из мультфильмов. Я начну, меня зовут Виктория Олеговна и мой любимый герой, это Чебурашка. А теперь попробуйте Вы (ответы детей). (Слайды 1-2)



Педагог: Сейчас мы с Вами поиграем в игру «Мир мультфильмов». Я буду загадывать героев мультфильмов, а вы отгадываете. Готовы начать? (Слайд 3) (ответы детей)



1. Как звали рыбку, которая помогала Немо? (Дори)
2. Как назвал ресторан повар Лингвини? (Рататуй)
3. Какой предмет вёл в школе учитель в мультфильме «Душа»? (Музыка)
4. Что приносит больше энергии в «Корпорации монстров»? (Детский смех)

Педагог: Ребята, а знаете, что объединяет всех героев из этих мультфильмов? (ответы детей) (Слайд 4).



Все эти герои из студии анимации Пиксар.  
Молодцы!

Все эти герои из студии анимации Пиксар. Молодцы! Думаю, вы готовы перейти к следующим вопросам. (Слайд 5)



1. Машинка главного героя «Тачек» была? (Красная)
2. Как звали лучшего друга Пумбы? (Тимон)
3. Как зовут сына Короля-Льва Муфасы в мультфильме «Король лев»? (Симба)
4. Какой зверёк Микки-Маус? (Мышка)

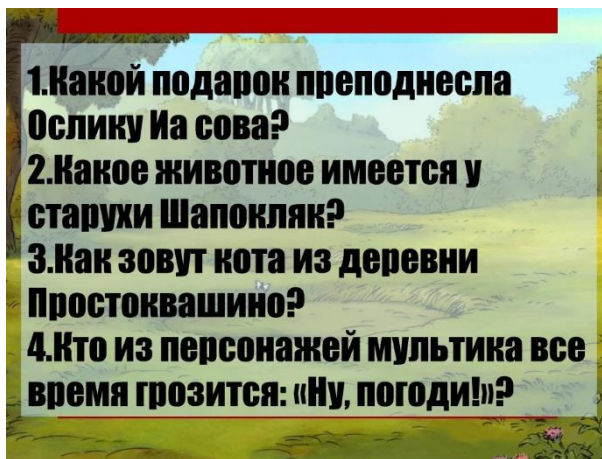
Педагог: А сейчас вы догадались из какой студии все эти мультфильмы? (ответы детей) (Слайд 6)



Все эти герои из студии Дисней

Все эти герои из студии Дисней. Молодцы! А теперь попробуем вспомнить Российскую анимацию. (Слайд 7)



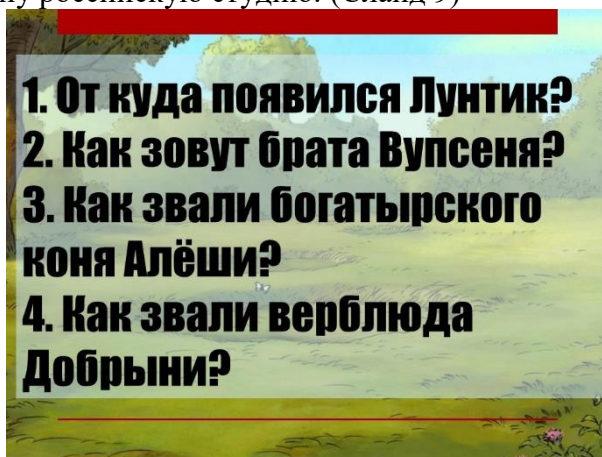


1. Какой подарок преподнесла Ослику Иа сова? (Хвост)
2. Какое животное имеется у старухи Шапокляк? (Крыса)
3. Как зовут кота из деревни Простоквашино? (Матроскин)
4. Кто из персонажей мультика все время грозит: «Ну, погоди!»? (Волк)
5. Винни-Пух любит это больше всего на свете (Мёд).

Педагог: Молодцы, ответили правильно. А как называется студия на которой сняли все эти мультфильмы? (ответы детей) (Слайд 8)

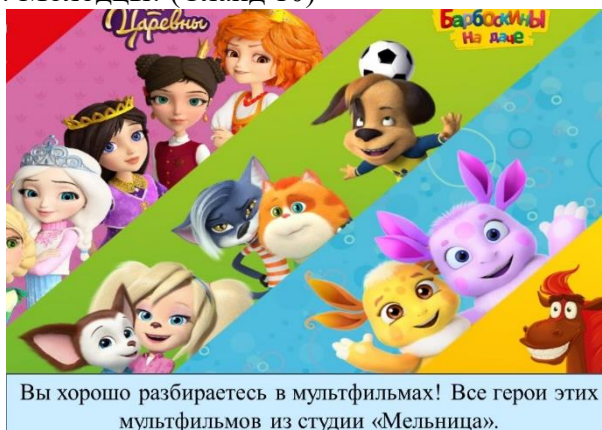


Правильно! Все герои этих мультфильмов из «Союзмультфильма». Давайте попробуем угадать еще одну российскую студию. (Слайд 9)



1. От куда появился Лунтик? (Упал с Луны)
2. Как зовут брата Вупсеня? (Пупсень)
3. Как звали богатырского коня Алёши? (Юлий)
4. Как звали верблюда Добрыни? (Вася)

Педагог: Вот это да! Молодцы! (Слайд 10)



Вы хорошо разбираетесь в мультфильмах! Все герои этих мультфильмов из студии «Мельница». Давайте все похлопаем себе!

Педагог: Мы с Вами познакомились и вспомнили разные мультстудии. Сейчас существует большое количество мультфильмов, можно включить телевизор и там всегда можно найти мультфильмы. Но ведь они появились всего 100 лет назад. Самый первый мультфильм сняли 150 лет назад, и он называется «Цирк лилипутов», который был показан в 1898 году. Мультфильм был кукольным, а персонажи - деревянными. Эту картину снимали простым, но долгим способом. Сейчас расскажу каким. Персонажей переставляли вручную, а процесс шел так: снимали кадр, меняли позицию персонажа и делали новый кадр. К сожалению, мы не можем посмотреть этот мультфильм, до наших дней дошли только фотографии со съемок мультфильма. Интересно, правда? (ответы детей)

Педагог: А теперь давайте познакомимся с видами мультфильмов, их несколько.

1. Рисованная классическая анимация. (Слайд 11)



Один из самых интересных и распространенных видов анимации. Классическую анимацию делают рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа.

2. Перекладная анимация. (Слайд 12)





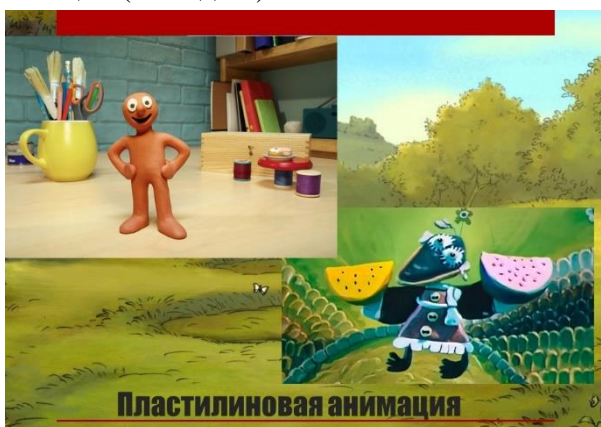
Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм «Ежик в Тумане» режиссера Юрия Норштейна.

### 3. Кукольная анимация. (Слайд 13)



Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация. Тем не менее такой вид анимации очень популярен даже сегодня (несмотря на распространение компьютерной 3д анимации).

### 4. Пластилиновая анимация (Слайд 14)



Название пластилиновая анимация говорит само за себя. Пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной в России после появления мультфильмов «Падал прошлогодний снег» режиссера Александра Татарского.

### 5. Комбинированная анимация. (Слайд 15)



Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм «Кто подставил кролика Роджера», мультфильм «Приключение Капитана Врунгеля» и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основная особенность современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности.

Педагог: А теперь пришло время размяться. Давайте сделаем физкультминутку. Повторяем за мной.

*(Спина прямая, руки на поясе. Дети плавно и медленно поднимают то правую, то левую ногу, согнутую в колене, и также плавно опускают. Следить за спиной.)*

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу.

*(Аист отвечает.)*

Топай правой ногою,

Топай левой ногою,

Снова - правой ногою,

Снова - левой ногою.

После - правой ногою,

После - левой ногою.

И тогда придешь домой.

Педагог: Присаживайтесь. Ребята, а что нужно сделать, для того чтобы мультфильм получился? *(ответы детей)* Я предлагаю поиграть в игру и вспомнить профессии людей, которые создают мультфильм:

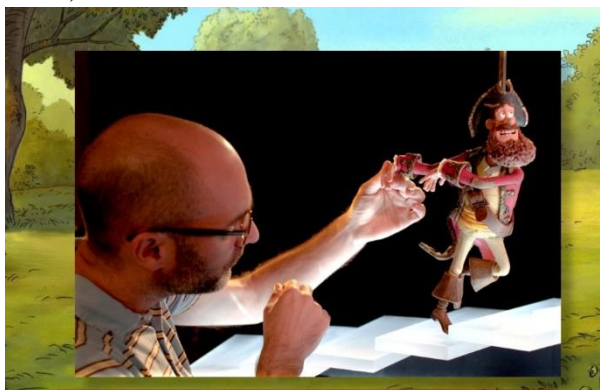
– Человек, который пишет сценарий? (Сценарист) (Слайд 16)



– Самый главный человек в студии мультипликации? (Режиссер) (Слайд 17)



- Как называется человек, который создает героев и декорации? (Художник-мультипликатор) (Слайд 18)



- Кто озвучивает героев мультфильма? (Актер) (Слайд 19)



- Кто создает настроение, предупреждает героев об опасности, радуется вместе с ними, дополняя мультфильм музыкой? (Композитор) (Слайд 20)



- Человек, без которого герой не сможет двигаться? (Аниматор)
  - Кто производит съемку мультфильма? (Оператор)
- Педагог: Вы большие молодцы! Ребята посмотрите еще раз на слайд. (Слайд 21)





Здесь написаны разные профессии, давайте, соединим их в той последовательности, в которой работают создатели мультфильма.  
(Сценарист, художник, аниматор, актёр, композитор.)

Педагог: Вы отлично справились! (Слайд 22)



А сейчас мы с Вами узнаем подробнее про создание мультфильмов, попробовав «оживить» героев. Начнем с главного, каждый мультфильм состоит из сценария, я заранее подготовила небольшую историю:

*«Жила в море рыбка по имени Фишка. Она была еще маленькой, поэтому никогда одна не отплывала далеко от своего дома. Зато каждый день она вместе с другими рыбками-малышами слушала рассказы взрослых рыб о том, как много удивительного есть в море. Фишка мечтала поскорей вырасти, чтобы отправиться в путешествие. И вот однажды она отправилась в путешествие.»*

Педагог: Мы попробуем создать героев сказки про «Подводный мир». Я раздам Вам готовые фоны и шаблоны морских обитателей, а Вы раскрасите и вырежете их (Приложение 1). Все герои окажутся в волшебном море и расскажут свою историю, а мы будем управлять ими. (Дети делают рыбок) Вы готовы?

Педагог: Вижу рыбки у всех готовы, и мы можем начать. Вы располагаете героев по фону и двигаете их понемногу. Ведь маленькие рыбки двигаются гораздо медленнее, чем мы. Мы будем двигать героев по команде «Рыбки». (процесс создания)

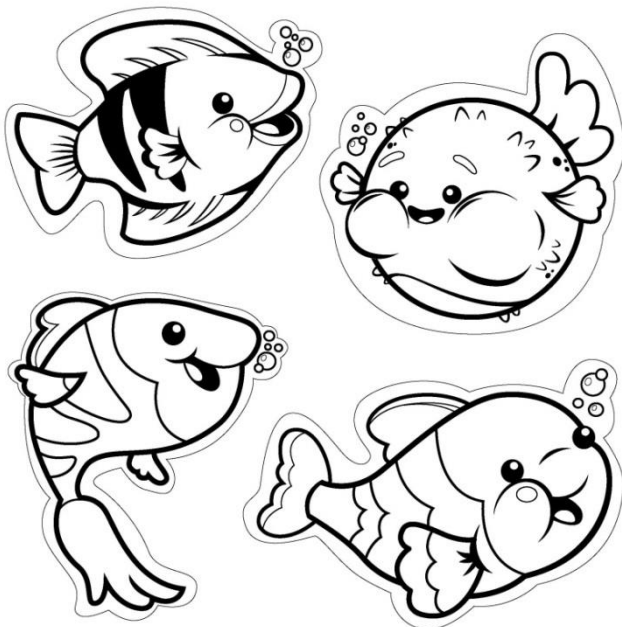
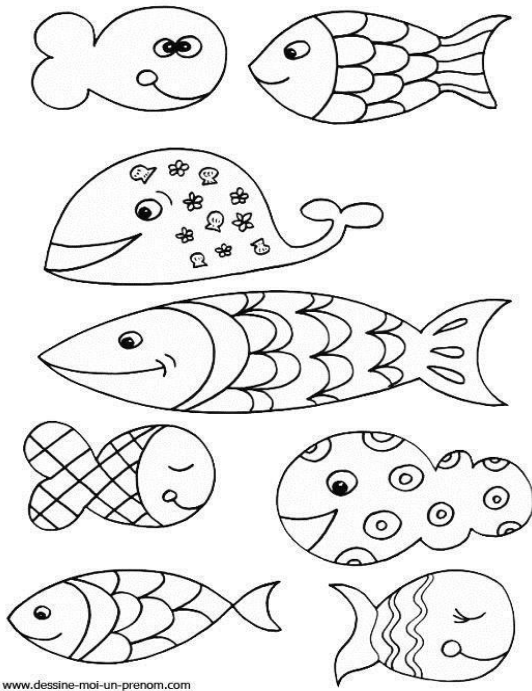
Педагог: Ну что, ребята, интересно Вам было? (ответы детей) Вы большие молодцы! Расскажите какого персонажа вы хотели бы создать и сделать из него анимацию? Что вы узнали сегодня? А на следующем занятии мы начнем подготовку к созданию настоящего мультфильма!

### Список используемой литературы:

1. Уильямс Ричард Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. / Ричард Уильямс. – Москва : Бамбора, 2018. – 392 с.
2. Гончарова М. В. Творческая социализация детей на внеклассных занятиях в процессе коллективного создания мультфильмов / М. В.Гончарова // Педагогический поиск. – 2020 – № 4 – С. 8–11.
3. Катханова Ю. Ф. Творческие способности и их развитие в графической деятельности / Ю. Ф. Катханова. – Чебоксары : ИД «Среда», 2018 – 140 с.
4. Сариев, Р. Б. Анимация и интерактивное программирование: практический подход / Р. Б. Сариев. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2019. — № 19 (257). — С. 17-19. — URL: <https://moluch.ru/archive/257/58548/> (дата обращения: 01.11.2023).
5. Рожицына, Ю. П. История анимации / Ю. П. Рожицына. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2022. — № 25 (420). — С. 424-428. — URL: <https://moluch.ru/archive/420/93553/> (дата обращения: 31.10.2023).



Рыбки



## Фоны

