

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол № 8 от 22.02.2024



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Пластилиновая мультипликация»
адаптированная для детей с ОВЗ

Возраст обучающихся: 8-14 лет

Срок реализации – 1 год

Автор-составитель: Корепанова Е.Н.,
педагог дополнительного образования

с. Большая Уча,
2024г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы):

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года, Одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года);
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р, Москва);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196);
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28);
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждено Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 года № 09-3242);
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (утвержден Приказом Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816);
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утверждена Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467);
- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения Российской Федерации ГД-39/04 от 19 марта 2020 года);
- Устав образовательного учреждения
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБОУ «Большеучинская СОШ»

Пластилиновая мультипликация – одна из старейших техник анимации. В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Данная программа предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как инструментом для самовыражения. На занятиях дети смогут сочетать свои умения рисовать, лепить из пластилина, сочинять веселые и поучительные истории и умения использовать компьютерные технологии для творчества.

Программа создана на основе программно-методического материала «Азбука кино» под редакцией Л.М. Баженовой, издательство «Просвещение», 2005 г.

Так же используется книга Нелли Больгер, Сергей Больгер «Мультстудия «Пластелин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!»

Ведущая идея данной программы – создание студии пластилиновой мультипликации,

для воспитания гармонично развитой личности.

- 1) **направленность программы** - техническая
- 2) **актуальность программы** - определяется, как наиболее интересному для детей младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации в творчестве.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире.

Мультипликация – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Отличительные особенности программы: главной отличительной особенностью программы «Пластилиновая мультипликация» является работа с пластилином - это целый комплекс развивающих упражнений: развитие пространственного мышления, цветового видения, художественного вкуса и воображения, а возможность оживить вылепленные фигуры дает огромный простор для творчества. При выполнении работы дети сталкиваются с различными видами искусства - лепка, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, литература, театр, а также изучают и используют компьютерные технологии.

Занимаясь творчеством, в процессе мультипликации у детей снижаются проблемы адаптации – уменьшается агрессивность, тревожность и импульсивность, наблюдается адекватность в поведении, уверенность в себе. Среди других плюсов – обогащается словарный запас, развивается связная речь, приобретаются навыки компьютерной грамотности, воспитывается усидчивость, аккуратность, развивается познавательная активность, образное и абстрактное мышление, умение выстраивать сюжетную линию, последовательность действий, происходит духовно-нравственное воспитание, развиваются навыки работы в команде.

Еще отличительной особенностью программы объединения является то, что она даёт возможность каждому ребёнку с разными способностями реализовать себя как в групповой работе, так и в индивидуальных проектах. Возможность выразить себя, проявить.

Главное в детской анимации, не исключено, что эти работы в итоге получатся качественными и интересными, и смогут участвовать в конкурсах.

адресат программы - Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы от 8 -14 лет. Численность обучающихся в группе – 9 человек.

Особенности набора детей: принимаются все желающие, в том числе дети с ОВЗ с заключениями ПМПК.

Слабослышащие дети имеют разные степени нарушения слуха (легкую, умеренную, значительную, тяжелую) - от незначительных трудностей в восприятии шепотной речи до резкого ограничения возможности воспринимать речь разговорной громкости. Слабослышащие дети по сравнению с глухими могут самостоятельно, хотя бы в минимальной степени, накапливать словарный запас и овладевать устной речью. Для полноценного развития речи этих детей требуются специальные коррекционно-развивающие занятия с сурдопедагогом: при использовании тактильной речи необходимо восприятие мимики и жестов, изменения положений пальцев руки, движений губ, лица и головы. Поэтому важно раннее развитие восприятия вместе с обучением речи.

Нарушение слухового восприятия и возникающее в результате этого недоразвитие речи создают своеобразие в развитии такого ребенка. Продуктивность внимания зависит от качеств воспринимаемого материала, необходимо использовать средства наглядности. Для привлечения произвольного внимания – яркая картинка, для развития произвольного внимания – схемы, таблицы. Восприятие словесной речи по средствам считывания с губ требует полной сосредоточенности на лице говорящего человека. Отмечается значительное отставание, особенно в развитии сложных видов осязания (объемных предметов и контурных изображений).

В специально организованной предметно-развивающей среде стимулируются познавательные интересы детей, закрепляются навыки, полученные на коррекционно-развивающих занятиях.

- 3) **срок освоения программы** - Программа рассчитана на 1 год обучения. Количество занятий: 72 часа в год.

формы обучения - Фронтальная, групповая формы организации образовательного процесса гарантируют успешное освоение программы. На занятиях применяются технологии группового взаимодействия, здоровые берегающие технологии. При возникновении форс-мажорных ситуаций возможна заочная форма реализации программы с применением дистанционных технологий.

- 4) **объем программы** - общее количество часов, запланированных на весь период обучения- 72 часа и включают в себя теоретическую, практическую и творческую работу.
- 5) **режим занятий** Периодичность занятий - 1 раз в неделю 2 учебных часа с сентября по май. Продолжительность занятий - 40 минут,

1.2 Цель и задачи программы

1) **цель:** воспитание гармонично развитой личности через ознакомление учащихся с техникой создания пластилинового анимационного мультфильма.

2) Задачи

Предметные:

- 1) – познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- 2) – овладение практическими умениями и навыками работы с пластилином, освоение современных технологий (компьютер, компьютерные программы, звукозаписывающие устройства);
- 3) – поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Метапредметные:

- 1) – развивать творческое мышление и воображение;
- 2) – развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- 3) – способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- 4) – развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Личностные:

- 1) – воспитывать чувство коллективизма;
- 2) – поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- 3) – воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- 4) – воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

1.3 Содержание программы

1) учебный план

№ п/п	Тема	Всего	Форма аттестации/контроля
1.	Вводное занятие	1	Беседа
2.	Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности.	1	Беседа
3.	Материал — пластилин	2	
4.	Основы мультипликации	6	
5.	Жанр. Сюжет. Сценарий.	5	
6.	Анимация	16	Работа по карточкам и практическая работа
7.	Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки.	1	
8.	Звуки и музыка в фильме: речь героев	6	

9.	Съемка и монтаж мультфильма	19	
10.	Итоговая аттестация	1	
11.	Итоговое занятие	1	коллективный анализ фильмов, самоанализ
12.	Всего	72 часа	

2) Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие (1ч.).

Знакомство с понятием «мультипликация». Как создать свой мультфильм.

Практическая работа: Просмотр и обсуждение мультфильмов сделанных ребятами в студии «Пластилиновая мультипликация».

Тема 2. Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности (1ч.)

Инструктаж по технике безопасности при работе с инструментами для лепки и компьютерной техникой. Правила обращения с клавиатурой, мышкой и монитором.

Практическая работа: Игра викторина.

Тема 3. Материал — пластилин (2 ч.)

Откуда и как появился пластилин, видео сюжет о истории пластилина.

Волшебные свойства пластилина.

Практическая работа: Пластилин своими руками, опыты над пластилином.

Тема 4. Основы мультипликации (6 ч.).

История мультипликации, видеосюжет с телепередачи «Галлео».

Виды мультфильмов.

Отличие пластилиновых от других мультфильмов.

Практическая работа: Просмотр мультфильма и сравнение, определение отличительных особенностей художественных и мультипликационных фильмов.

Тема 5. Жанр. Сюжет. Сценарий (5 ч.)

Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий.

Определения понятий: жанр, сюжет, сценарий. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария.

Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.

Освоение знаний конструктивной критики.

Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практическая работа: Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария.

Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

Тема 6. Анимация (16 ч.).

История анимации.

Анимационные картинки.

Планирование анимационного сюжета, комиксы.

Кинеограф

Анимация на принципе «инерции зрения»

История устройства изоотроп, фенатископ

Компьютерная анимация.

Видеоанимация.

Практическая работа: Изображение движения «Аэроплан». Создание рисованных комиксов.

Анимация с коробком «Веселый болтун». Поделки своими руками «Проделки рыбы», «Птичье гнездо». Практическая работа с изотропом и фенатископом их сравнение.

Компьютерная анимация и видеоанимация.

Тема 7. Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки.(14 ч.).

Устное описание героев мультфильма и фона.

Практическая работа: Создание героев мультфильма на бумаге (эскиза героев). Изготовление объемных пластилиновых персонажей и декораций по разработанным ранее эскизам.

Коллективная работа по созданию фона мультфильма. Преподаватель разбивает детей на группы и дает задание для выполнения коллективной работы. Внутри каждой группы дети сами выбирают «ведущего».

Тема 8. Звуки и музыка в фильме: речь героев.(6ч).

Практическая работа: Подборка музыки для мультфильма. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев). Озвучивание текста на студии звукозаписи.

Тема 9. Съемка и монтаж мультфильма (19 ч.)

Обучение работать в компьютерных программах: Pinnacle Studio, Adobe Audition. Понятие монтаж.

Практическая работа: Съемка мультфильма. Обучение работать в компьютерных программах: Pinnacle Studio, Adobe Audition. Монтаж мультфильма из отдельных кадров. Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса. Оживление, тайминг (timing- расчет времени, синхронизация), Наложение звука. Работа в программах.

Тема 10. Итоговая аттестация (1 ч.).

Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.

Практическая работа: тест и создание анимационного сюжета.

Тема 11. Итоговое занятие (1 ч.).

Практическая работа: Круглый стол «Просмотр и обсуждение полученного мультфильма».

1.4. Планируемые результаты

К концу года учащиеся получают знания о:

- техниках лепки из пластилина;
- истории мультипликации;
- основных способах создания мультипликационного фильма.

Приобретут опыт в:

- лепке персонажей из пластилина;
- написании сценария;
- съемке мультипликационных сюжетов;
- озвучке мультипликационного сюжета;
- монтаже кадров.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1. Календарный учебный график

	1 год обучения
Комплектование групп	До 02.09.2024
Дата начала и окончания учебного года	02.09.2024-31.05.2025уч. год
Количество учебных недель	36
Количество учебных дней	72

2.2. Условия реализации программы

МБОУ «Большеучинская СОШ» в кабинете ИЗО. Для осуществления учебного процесса в кабинете имеется инструкции по охране труда, правила поведения на занятиях, инструкция по противопожарной безопасности. Кабинет соответствует санитарно-гигиеническим требованиям, нормам освещения и вентиляции помещения. Оборудование, необходимое для проведения занятий:

видеопроектор,

экран

блок

процессор LGA 775-Celeron,

Монитор ACER.

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

1.Ретбук.

2.Телефон

4.Микрофон.

5. Расходные материалы:

- бумага (ксероксная, цветная, для черчения и рисования, цветная однотонная ксероксная),,
- карандаши,
- пластилин, стэк и досочки для лепки,
- проволока

Программное обеспечение (открытое):

- MSWindowsXP – операционная система;
- MS Office 2007/2010
- Киностудия WindowsLife – входит в комплект поставки Windows;
- Pencil – бесплатная программа для рисования мультфильмов;
- Графический редактор Paint – входит в комплект поставки Windows;
- Программа для монтажа фильмов Windows Movie Maker;
- Программа просмотра изображений – входит в комплект поставки Windows; WindowsMedia– бесплатный видеопроигрыватель

2.3. Формы аттестации

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала и заинтересованности в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение
Промежуточный контроль		
В конце I полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала.	Работа по карточкам и практическая работа
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей.	коллективный анализ фильмов, самоанализ

2.4. Оценочные материалы

Промежуточная аттестация проводится педагогом на занятиях два раза в год: декабрь, май в форме итогового занятия в виде опроса и анализа продукта деятельности в практической работе (Приложения 1-7 к данной программе) По итогам промежуточной аттестации успеваемости обучающегося, педагог дополнительного образования выставляет в журнал отметку по результатам ее проведения-"Зачтено" / "Не зачтено"

Вопросы	Практическая часть
Первое полугодие (декабрь)	
Промежуточная Аттестация проводится в форме ответов на вопросы в карточках. Образцы карточек прилагаются (см. приложение)	Изготовление плоских фигур и декораций. Изготовление объемных фигур и декораций. Анимация фильма – индивидуальная работа или коллективная работа

2.5. Методические материалы

1. особенности организации образовательного процесса

– очно,

2. формы организации образовательного процесса:

индивидуально-групповая,

3. формы организации учебного занятия –

беседа, практическое занятие,

4. методы обучения (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; и воспитания (поощрение, мотивация и др.);

5. педагогические технологии - технология коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, развивающего обучения, проблемного обучения, коммуникативная технология обучения и коллективной творческой деятельности

5. алгоритм учебного занятия

1 этап: *организационный.*

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания.

2 этап: *проверочный.*

Задача: установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если было), выявление пробелов и их коррекция.

Содержание этапа: проверка домашнего задания (творческого, практического), проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

3 этап: *подготовительный (подготовка к новому содержанию).*

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (к примеру, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям).

4 этап: *основной.*

В качестве **основного этапа** могут выступать следующие:

1) Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2) Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений и их коррекция. Применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием

3) Закрепление знаний и способов действий.

Задача: обеспечение усвоения новых знаний и способов действий. Применяют тренировочные упражнения, задания, которые выполняются самостоятельно детьми.

4) Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

5 этап: *контрольный.*

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

6 этап: *итоговый.*

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: педагог сообщает ответы на следующие вопросы: как работали ребята на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели? Поощряет ребят за учебную работу.

7 этап: *рефлексивный.*

Задача: мобилизация детей на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

8 этап: информационный. Информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

Задача: обеспечение понимания цели, содержания и способов выполнения домашнего задания, логики дальнейших занятий.

Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей.

6. дидактические материалы – инструкционные, образцы изделий и т.п.

Видео- и аудиоматериалы сети Интернет

2.6. Рабочая программа воспитания

Цель: создание условий для саморазвития и самореализации личности учащихся, их успешной социализации в обществе;

Задачи:

- сохранять и развивать чувство гордости за свою страну, республику, село, школу, семью;
- воспитывать любовь к Родине, ее истории, культуре и традициям;
- формировать чувство уважения к другим народам, их традициям;
- формировать у учащихся осознание нравственной культуры миропонимания;
- формировать у учащихся умение работать в коллективе, сотрудничать с другими детьми;
- развивать творческие способности учащихся;
- формировать интеллектуальную культуру обучающихся, развивать их кругозор и любознательность.

Оценка достижения планируемых результатов воспитания проводится педагогическим работником на основе педагогического наблюдения.

Календарный план воспитательной работы

Направления воспитательной работы	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения
Нравственное и духовное воспитание	Показ мультфильма, посвященного Дню матери	Создание условий для творческой самореализации детей и подростков, развития их творческого потенциала	Ноябрь
	Районный конкурс «Радуга талантов - 2025»	Содействие развитию художественного творчества среди детей и подростков	Апрель
Интеллектуальное воспитание	«Творчество без границ» - праздничная программа по итогам за учебный год.	Создание условий для творческой самореализации детей и подростков, развития их творческого потенциала; Выявление одаренных и мотивированных детей в области ДПТ	Май
Культура здорового и безопасного образа жизни и компл. профилактич. работа	Районный конкурс «Неопалимая Купина»	Формирование и закрепление навыков грамотного поведения в условиях пожара и других чрезвычайных ситуациях	Март

2.7. Список литературы

Для учителя:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
3. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
4. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
5. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
9. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
10. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г.;
11. Мультипликационный Альбом. <http://mytyashki.com/multiphoto.html>
12. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным. <http://www.drawmanga>;
13. Набор «Нарисуй свой мультфильм», Мини-маэстро – 2012 г.
14. Правила работы с фотоаппаратом и штативом. <http://www.profotovideo.ru>, <http://ru.wikipedia.org>
15. Раскадровка. <http://www.kinocafe.ru/>
16. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
17. Что такое сценарий? <http://www.kinotime.ru/>

а. Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

1. Алдашин М. – «Рождество»;
2. Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;
3. Котеночкин С. – «Ну, погоди!»
4. Назаров Э. – «Жил был Пес»;
5. Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
6. Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
7. Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
8. Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;

Список литературы для детей :

1. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
2. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным? <http://www.drawmanga>;
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
4. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
5. Мультистудия Пластилин: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!/Больгерт Н., Больгерт С.Г., 2012

2.8. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего	Кол-во часов		Форма аттестации /контроля
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	Беседа
2.	Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности.	1	0,5	0,5	Беседа
3.	Материал — пластилин	2	0,5	1,5	
	3.1. Откуда и как появился пластилин	1	0,5	0,5	
	3.2. Волшебные свойства пластилина	1	0	1	
4.	Основы мультипликации	6	2	4	
	4.1. История мультипликации	1	0,5	0,5	
	4.2. Виды мультфильмов	2	0,5	1,5	

	4.3. Отличие пластилиновых от других мультфильмов	1	0,5	0,5	
	4.4. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультипликационных фильмов	2	0,5	1,5	
5.	Жанр. Сюжет. Сценарий	5	1	4	
	5.1. Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий	1	0,5	0,5	
	5.2. Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.	2	0,5	1,5	
	5.3. Написание собственного сюжета и сценария.	2	0	2	
6.	Анимация	16	5	11	
	6.1. История анимации	1	1	0	
	6.2. Анимационные картинки. Изображение движения «Аэроплан»	1	0,5	0,5	
	6.3. Планирование анимационного сюжета, комиксы. Анимация с коробком «Веселый болтун»	2	0,5	1,5	
	Промежуточная аттестация(1 полугодие)	1		1	Работа по карточкам и практическая работа
	6.4. Кинематограф, комиксы	2	0,5	1,5	
	6.5. Анимация на принципе «инерции зрения» «Проделки рыбы», «Птичье гнездо»	2	0,5	1,5	
	6.6. История устройства изотроп, фенатископ	1	1	0	
	6.7. Видеоанимация	3	0,5	2,5	
	6.8. Компьютерная анимация	3	0,5	2,5	
7.	Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки	14	1,5	12,5	
	7.1. Устное описание героев мультфильма	1	0,5	0,5	
	7.2. Создание героев мультфильма на бумаге (эскиза героев)	1		1	
	7.3. Изготовление объемных пластилиновых персонажей и декораций по разработанным ранее эскизам.	7	0,5	6,5	
	7.4. Коллективная работа по созданию фона мультфильма. Преподаватель разбивает детей на группы и дает задание для выполнения коллективной работы. Внутри каждой группы дети сами выбирают «ведущего».	5	0,5	4,5	
8.	Звуки и музыка в фильме: речь героев	6	0,5	5,5	
	8.1. Подборка музыки для мультфильма	1	0,5	0,5	
	8.2. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев)	3	0	3	
	8.3. Озвучивание текста	2	0	2	
9.	Съемка и монтаж мультфильма	19	1	18	
	9.1. Съемка мультфильма	14	0,5	13,5	
	9.2. Обучение работать в компьютерных программах: Pinnacle Studio, Adobe Audition.	2	0,5	1,5	
	9.3. Монтаж мультфильма из отдельных кадров	1		1	
	9.4. Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса	2		2	
10.	Итоговая аттестация. Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.	1	0,5	0,5	
11.	Итоговое занятие.	1	0,5	0,5	коллективный анализ фильмов,

					самоанал из
	Итого	72	13,5	58,5	

ОБРАЗЦЫ КАРТОЧЕК ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
(1 ПОЛУГОДИЕ)

КАРТОЧКА № 1		КАРТОЧКА № 2	
ФИО		ФИО	
ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ		ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
КАРТОЧКА № 3		КАРТОЧКА № 4	
ФИО		ФИО	
ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ		ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	

КАРТОЧКА № 5

ФИО		
ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ		
1		
2		
3		
4		

КАРТОЧКА № 6

ФИО		
ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ		
1		
2		
3		
4		

КАРТОЧКА № 7

ФИО		
ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ		
1		
2		
3		
4		

КАРТОЧКА № 8

ФИО		
ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ		
1		
2		
3		
4		



Приложение 2

Техника безопасности поведения в компьютерном классе

В кабинете мультстудии необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

Основные правила

1. Входить в кабинет мультстудии спокойно, не торопясь, не толкаясь.

2. Нельзя входить в кабинет:

- в грязной обуви,
- с грязными руками,
- во влажной одежде.

3. В кабинете строго запрещается:

- Трогать разъемы соединительных кабелей.
- Прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
- Прикасаться к экрану и к тыльной стороне монитора, клавиатуры, системного блока.

- Включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.

- Класть вещи на клавиатуру.

- Работать с влажными руками.

4. Перед началом работы:

- Необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений рабочего места.

- Начинать работу только по указанию преподавателя «приступить к работе».

5. Работая с техникой:

- Надо плавно нажимать на клавиши, не допуская резких ударов.

- Нельзя пользоваться клавиатурой, если не подключено напряжение.

- Нельзя пытаться самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры.

- Необходимо следить за исправностью аппаратуры и немедленно прекращать работу при появлении необычного звука, запаха гари или самопроизвольного отключения аппаратуры. Сообщить об этом преподавателю.
- Необходимо внимательно слушать объяснения учителя и стараться понять цель задания и последовательность действий.
- В случае необходимости обращаться к преподавателю.

История анимации

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений

(кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. **Анимация** (от фр. *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультифильм), а также соответствующая технология.

- 30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации — было запатентовано изобретение Эмиля Рено.
- 1898 год — Джеймс Стюарт Блэктон и Альберт Э. Смит сняли первый мультипликационный кукольный фильм «Цирк лилипутов». В фильме использовались деревянные игрушки.
- 1899 год — снят первый сохранившийся мультипликационный рекламный ролик *Matches: An Appeal* (объёмный, автор — Arthur Melbourne-Cooper).
- 1900 год — Джеймс Стюарт Блэктон создает фильм «Очарованный рисунок» («*The Enchanted Drawing*»), в котором ещё не было промежуточных фаз. В этот период он открывает секрет анимации, покадровой мультипликационной съемки — изображение за изображением, которая в США получила название «*Onetone, onepicture*».
- 1908 год — французский художник-карикатурист Эмиль Коль начинает активно заниматься графической мультипликацией. Он создал мультипликационный фильм «Фантасмагория» («*Fantasmagorie*»). Этот фильм стал знаковым для развития анимации не только тем, что был первым европейским анимационным фильмом, но и потому, что именно в нём впервые был структурированный самодостаточный сюжет, а главный герой Фантош был наделен определенным характером.
- 1910 — Владислав Александрович Старевич снял первый в мире объемный анимационный фильм «Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами».
- 1911 — 1922 годы — в США художник-карикатурист Уинзор Маккей поднимает рисованную анимацию на новый уровень качества, в 1914 году создаёт прообраз мультсериала с общим мультперсонажем (*Gertie the Dinosaur*), а в 1918 году снимает документальный мультифильм «Гибель Лузитании».

Основные техники анимации

□ графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных,

теневых (силуэтных), порошковых), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы

движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей. В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полуобъёмных, барельефных и плоских кукол-актёров.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материалом для мультфильма может послужить не только пластилин, но и глина. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объёмной анимации объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

Песочная анимация — в ней лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, но также соль, кофе, или что-то подобное) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

Рисованная мультипликация — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

Рисованная техника – перекладка – перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Компьютерная анимация — кадры вручную или автоматизированно создаются специализированными компьютерными программами. В последнее время значительную популярность и распространение (особенно в сети Интернет) получила Flash-анимация. Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного

движения при просмотре скорость смены кадров должна быть не менее 18 кадров в секунду.

Stop motion (стоп мошен) – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stop motion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

12 принципов анимации.

12 принципов анимации — набор основных принципов анимации, представленные известными аниматорами студии Дисней, Олли Джонстоном и Франком Томасом в их книге 1981 года «Иллюзия жизни: анимация Диснея». Джонстон и Томас, в свою очередь, основывали свою книгу на работе аниматоров Диснея с 1930 года и их усилиях для получения более реалистичной анимации. Основной целью принципов было создать иллюзию символического соблюдения основных законов физики, но также они рассматривают более абстрактные вопросы, такие как эмоциональность и привлекательность персонажей.

Принципы, изложенные в книге стали общепринятыми, и стали считаться «Библией анимации». Хотя первоначально они предназначались для применения в традиционной, рисованной анимации, принципы по-прежнему имеют большое значение для более распространённой сегодня компьютерной анимации.

Принцип 1. Сжатие и растяжение

Важнейшим принципом является «Сжатие и растяжение», целью которого является придание объектам ощущения веса и гибкости. Он может быть применен к простым объектам, таким как прыгающий мяч, или более сложным конструкциям, например мускулатуре человеческого лица. Взятая в крайней точке, сжатая и растянутая в преувеличенной степени фигура может дать выразительный комический эффект. В реалистичной анимации, однако, наиболее важным аспектом этого принципа является то, что объём объекта не изменится, если меняется его форма. Если длина мяча растянута по вертикали, то ширина (и глубина в трехмерном изображении) должна соответствующе сокращаться горизонтально.

Принцип 2. Подготовка, или упреждение

Отказное движение используется для подготовки зрителя к действию, и чтобы сделать действие более реалистичным. Подпрыгивающий танцор должен сначала согнуть колени для прыжка; гольфист, делающий удар, должен сначала размахнуться клюшкой. Этот метод может также использоваться для менее физических действий, таких как взгляд персонажа за пределы экрана в ожидании чьего-то появления, или фокусировка на объекте, прежде чем взять его.

Для специальных эффектов подготовка может быть опущена для создания элемента неожиданности. В результате зритель получает ощущение разрядки напряжения, что может добавить в действие комедийный момент. Этот эффект часто упоминается как «шутка-сюрприз».

Принцип 3. Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)

Этот принцип сродни постановке в театре или кино. Его целью является привлечь внимание публики, и прояснить, что имеет самое большее значение в сцене, что происходит, и что должно произойти. Джонстон и Томас определили его как «абсолютно ясную и безошибочную подачу мысли», независимо от того, заключается ли мысль в действии, личности, выражении или настроении. Такая ясность может быть достигнута различными средствами, такими как размещение символов в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры. Суть этого принципа заключается в поддержании внимания на том, что важно, и избегании излишней детализации.

Принцип 4. Использование компонок и прямого фазованного движения

Это два различных подхода к процессу рисования. Первые аниматоры просто

последовательно делая рисунок за рисунком, что-то придумывая по мере продвижения. При использовании компонок сначала создаются ключевые кадры, а затем заполняются интервалы между ними. Прямая фазовка создает более плавную, динамическую иллюзию движения, и лучше подходит для создания реалистичных сцен. С другой стороны трудно сохранять пропорции, а также создавать точные, убедительные позы этим методом. Использование компонок работает лучше для драматических или эмоциональных сцен, где композиция и отношение к окружающей среде имеет большее значение. Наиболее часто эти методы комбинируются.

Компьютерная анимация устранила проблемы, связанные с сохранением пропорций при «использовании компонок», однако «фазованное движение» по-прежнему используется для компьютерной анимации, из-за преимуществ, которые она приносит в композицию. Использование компьютерных технологий заметно облегчило этот метод, поскольку заполнение пробелов между основными кадрами стало автоматическим. Однако, все ещё важно наблюдать и контролировать процесс в соотношении с основными принципами.

Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия

Эти тесно связанные техники помогают сделать движение более реалистичным, и создают впечатление, что персонажи подчиняются законам физики. «Сквозное движение» означает, что отдельные части тела будут продолжать движение после того, как персонаж остановился. «Захлест действия» показывает тенденцию частей тела двигаться с различной скоростью (рука и голова при резкой остановке идущего остановятся с разной скоростью). Третьей техникой является «перетаскивание», где при начале движения персонажа некоторые его части движутся чуть медленнее и как бы «догоняют» его. Эти части могут быть неодушевленными предметами, такими как одежда или антенна автомобиля, или частями тела, например оружие или волосы. В человеческом теле движение как правило начинается с туловища, а конечности и голова повторяют и развивают его вектор. Части тела с большим количеством тканей, таких как большие животы и грудь, или дряблая кожа на собаке, более склонны к самостоятельному движению, чем части тела, обладающие костями. Опять же, преувеличенное использование техники может произвести комический эффект, а более реалистичная анимация должна рассчитывать время точно для получения убедительного результата.

Томас и Джонстон также разработали принцип «движения стоя». Персонаж без движения может быть изображён абсолютно статично; это обычно делается для привлечения внимания к основному действию. Однако, по словам Томаса и Джонстона, это дает тусклый и безжизненный результат,

и этого следует избегать. Даже сидящий персонаж может показывать какое-то движение, например движение грудной клетки во время дыхания.

Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения Движениям человеческого тела и большинства других объектов нужно

время, чтобы ускориться и замедлиться. По этой причине, анимация выглядит более реалистичной, если содержит больше рисунков в начале и конце действия, подчёркивающих крайние позы, и меньше в середине. Этот принцип касается как перемещения персонажей между крайними позами, такими как сидение и стояние, так и к движению неодушевленных предметов.

Принцип 7. Дуги Наиболее естественные движения имеют тенденцию следовать дуговой траектории, и анимация должна придерживаться этого принципа. Это может относиться к конечности, перемещаемой поворотом сустава, или брошенному объекту, движущемуся по параболической траектории. Исключением являются механические движения, обычно следующие по прямой.

Чем больше скорость или импульс предмета, тем более пологая получается дуга. В бейсболе удачно поданный мяч будет двигаться по более прямой траектории, чем слабый; хорошо разогнавшийся фигурист не способен на такие крутые повороты, как фигурист медленный.

Если объект движется не по своей естественной дуге, движение кажется надуманным и дёрганым. Поэтому при анимации (к примеру) указывающего пальца, аниматор должен быть уверен, что все промежуточные кадры лежат на дуге от одного ключевого кадра к другому. В традиционной анимации для этого, как правило, рисуются вспомогательные дуговые линии, которые позже стираются.

Принцип 8. Дополнительное действие (выразительная деталь)

Добавление вторичных действий к основному действию придает сцене больше жизни, и может помочь поддержать основные действия. Человек, идущий одновременно покачивает руками, или держит их в карманах, он может говорить или свистеть, или выражать эмоции с помощью мимики. Важным моментом во вторичных действиях является то, что они подчеркивают, а не отвлекают внимание от основного действия. В противном случае эти действия лучше опустить. В случае с мимикой, во время резкого движения они скорее всего будут оставаться незамеченными. В таких случаях лучше включать их в начале и в конце движения, а не вовремя.

Принцип 9. Расчёт времени

Расчёт времени относится к числу рисунков или кадров для каждого действия, что влияет на скорость их подачи на плёнку. На чисто физическом уровне, правильный расчёт времени делает объекты более реалистичными. Например, вес объекта решает, как он реагирует на импульс или толчок. Расчёт времени имеет решающее значение для создания настроения персонажа, эмоции и реакции. Он также может быть средством донесения аспектов характера героя.

Принцип 10. Преувеличение, утрирование

Преувеличение особенно полезно для анимации, так как идеальная имитация реальности может выглядеть статической и скучной в мультфильмах. Уровень преувеличения зависит от того, стремится ли художник выразить реализм или определённый стиль. Классическое понимание утрирования, принятое на Дисней, подразумевало оставаться верным действительности, но преподнести её в более дикой, экстремальной форме. Другие формы преувеличения могут включать в себя сверхъестественные или сюрреалистические изменения в физических особенностях персонажа, или даже сюжете. Важно использовать определённый уровень ограничения при использовании утрирования; если сцена содержит несколько преувеличений, необходимо сохранять баланс между тем, как эти части соотносятся друг с другом, избегать смущения и путаницы на экране.

Принцип 11. «Крепкий» (профессиональный) рисунок

Принцип уверенного рисунка означает, что объект изображается с учётом его формы в трёхмерном пространстве и веса. Аниматор должен быть квалифицированным художником и понимать основы трёхмерного моделирования, анатомии, веса, баланса, света и тени и т.д. Для классического аниматора это включает посещения художественных классов и зарисовки из реальной жизни. Одна вещь, о которой предупреждают Джонстон и Томас, это создание «близнецов» — персонажей, чьи левая и правая сторона выглядят зеркально правильными отражениями друг друга, выглядящих безжизненно. Современные аниматоры рисуют гораздо меньше, благодаря использованию компьютерных технологий, но их работа требует наличия общих представлений о классическом рисунке в дополнение к знаниям компьютерной анимации.

Принцип 12. Привлекательность

Привлекательность мультипликационного персонажа соответствует тому, что называется актёрской харизмой. Привлекательный персонаж не обязательно является положительным — злодеи и монстры также могут быть привлекательными — важно то, что зритель ощущает реальность и интересность персонажа. Есть несколько приёмов для налаживания отношения между зрителем и персонажем; для симпатичных персонажей симметричные или подчёркнуто детские лица как правило эффективны. Сложные для чтения лица также можно сделать привлекательными через выразительные позы или дизайн персонажей.

Основные техники пластилиновой анимации

В пластилиновой анимации существует несколько техник:

□ **перекладка:** композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы.

В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег».

□ **объёмная анимация:** классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

□ **комбинированная анимация:** персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.

Создание сценария.

На данном этапе сочиняется сценарий, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержало
 - второе испытание выдержало
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

Раскадровка.

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.